

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI
PERMAINAN TATA HURUF BERANTAI
DI TK IQRA' PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar sarjana pendidikan



Oleh

**SILVIA ANGRIA
NIM 2009/93989**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Tata Huruf Berantai di TK Iqra' Padang**
Nama : Silvia Angria
Nim : 2009/ 93989
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Juli 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd.
NIP 196003051984032001

Saridewi, M.Pd.
NIP 198405242008122004

Ketua Jurusan,

Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd.
NIP 196207301988032002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Tata Huruf Berantai di TK Iqra' Padang.

Nama : Silvia Angria
NIM : 2009/93989
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Juli 2011

Tim Penguji,

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga peneliti telah dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Tata Huruf Berantai di TK Iqra’ Padang”.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan Strata 1 pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Univeritas Negeri Padang.

Selesainya penulisan skripsi ini adalah berkat bimbingan bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD FIP UNP
2. Ibu Dra. Sri Hartati, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah membimbing, membantu, serta memberikan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Saridewi, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah membimbing dan membantu serta memberikan motivasi kepada peneliti dalam skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memfasilitasi kegiatan perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu dosen yang telah membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan dan wawasan sehingga membuahkan hasil bagi peneliti.

6. Bapak dan Ibu Staf Administrasi Perpustakaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Ibu Kepala TK. Iqra' Padang yang telah memberikan kesempatan dan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi ini.
8. Yang tercinta Ibunda Syarifah dan Ayahanda Zamhar serta Kakak, Adik tersayang yang selalu mendoakan dan memberikan semangat serta dorongan dalam penulisan skripsi ini.
9. Rekan-rekan Angkatan 2009 jurusan PG-PAUD FIP UNP atas kebersamaan baik suka dan duka selama mengikuti perkuliahan.

Semoga bantuan dan bimbingan dan dorongan yang telah diberikan kepada peneliti akan mendapat limpahan rahmat dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat dalam penulisan Skripsi ini, oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak.

Akhir kata peneliti mengharapkan semoga Skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca pada umumnya.

Padang, Juli 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR	xiv
DAFTAR GRAFIK	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Rancangan Pemecahan Masalah	6
F. Tujuan Penelitian.....	6
G. Manfaat Penelitian.....	7
H. Definisi Operasional.....	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	
1. Hakikat Bahasa pada AUD	
a. Perkembangan Bahasa pada AUD.....	9
b. Tahap-tahap Perkembangan Bahasa pada AUD..	11
c. Perkembangan Bahasa Sesuai Dimensi Usia	14
2. Hakikat Membaca	
a. Pengertian Membaca	16
b. Tujuan Membaca	19
c. Manfaat Membaca	21
d. Permasalahan Membaca Bagi Anak	23
3. Hakikat Bermain.....	25
a. Pengertian Bermain	27

b. Tujuan Bermain	30
c. Fungsi Bermain	31
4. Alat Permainan	
a. Pengertian Alat Permainan	34
b. Fungsi Alat Permainan	35
c. Kriteria-kriteria Alat Permainan	36
d. Syarat Alat Permainan	37
5. Perkembangan Membaca Anak	
a. Perkembangan/konsep Membaca Anak	38
b. Tahap Perkembangan Membaca Anak	39
c. Teknik-teknik Membaca pada Anak	41
d. Aspek yang Mempengaruhi Perkembangan Membaca pada Anak	41
e. Strategi Meningkatkan Minat Baca pada Anak...	43
6. Permainan Tata Huruf Berantai	
a. Pengertian/ konsep Permainan Tata Huruf Berantai.....	44
b. Langkah-langkah Melaksanakan Permainan Tata Huruf Berantai	45
c. Manfaat Permainan Tata Huruf Berantai bagi Perkembangan Membaca Anak	46
B. Penelitian yang Relevan	47
C. Kerangka Konseptual.....	48
D. Hipotesis Tindakan	49

BAB III. RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	50
B. Subjek Penelitian	51
C. Prosedur Penelitian.....	51
D. Instrumentasi	64
E. Teknik Pengumpulan Data	65
F. Teknik Analisis Data	65

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Kondisi Awal.....	69
2. Deskripsi Siklus I.....	71
a. Perencanaan.....	71
b. Tindakan.....	72
c. Observasi.....	77
d. Refleksi Siklus I.....	78
3. Deskripsi Siklus II.....	86
a. Perencanaan.....	86
b. Tindakan.....	86
c. Observasi.....	91
d. Refleksi Siklus II.....	91

B. Analisis Data

1. Analisis Siklus I.....	99
2. Analisis Siklus II.....	100

C. Pembahasan.....

	101
--	-----

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan.....	108
B. Implikasi.....	109
C. Saran.....	109

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1	Indikator Pengembangan Kemampuan Membaca63
Tabel 2	Indikator Penilaian63
Tabel 3	Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini dalam Proses Pembelajaran Membaca67
Tabel 4	Format wawancara68
Tabel 5	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (sebelum Tindakan)69
Tabel 6	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan)78
Tabel 7	Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan)80
Tabel 8	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Proses an pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan)81
Tabel 9	Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan)82
Tabel 10	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan)83
Tabel 11	Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan)85
Tabel 12	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan)92

Tabel 13	Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan)	93
Tabel 14	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan)	94
Tabel 15	Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan)	96
Tabel 16	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan)	97
Tabel 17	Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan)	98
Tabel 18	Hasil Observasi Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Tata Huruf Berantai pada Pembelajaran (Kategori Sangat Tinggi)	105
Tabel 19	Hasil Observasi Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Tata Huruf Berantai pada Pembelajaran (Kategori Tinggi)	106
Tabel 20	Hasil Observasi Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Tata Huruf Berantai pada Pembelajaran (Kategori Rendah)	107

DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR

	Halaman
1. Kerangka Konseptual	48
2. Siklus I	53
3. Siklus II	53
4. Foto Penelitian	111

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) 70
Grafik 2	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan)..... 79
Grafik 3	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan) 82
Grafik 4	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan) 84
Grafik 5	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan) 93
Grafik 6	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan) 95
Grafik 7	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan)..... 98
Grafik 8	Persentase Perkembangan Kemampuan membaca Anak melalui Permainan Tata Huruf Berantai dalam Proses Pembelajaran (Kategori Sangat Tinggi) 105
Grafik 9	Persentase Perkembangan Kemampuan membaca Anak melalui Permainan Tata Huruf Berantai dalam Proses Pembelajaran (Kategori Tinggi) 106

Grafik 10	Persentase Perkembangan Kemampuan membaca Anak melalui Permainan Tata Huruf Berantai dalam Proses Pembelajaran (Kategori Rendah)	107
-----------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----

ABSTRAK

SILVIA ANGRIA. 2011. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Tata Huruf Berantai di TK Iqra' Padang. Skripsi. Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Perkembangan membaca anak sangat penting untuk dilatih agar anak dapat menguasai kata, pemahaman menyimak, serta berkomunikasi yang juga erat kaitannya dengan perkembangan pikiran anak nantinya akan tertuang melalui kata-kata yang akan diucapkan oleh anak jika bersosialisasi dengan lingkungannya.

Penulisan ini menggambarkan permainan tata huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca anak, sehingga dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah media dan alat peraga kurang bervariasi serta anak merasa tertekan dalam kegiatan pembelajaran sehingga anak cepat merasa bosan dan kurangnya rasa ingin tahu anak dalam pembelajaran membaca.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), subjek penelitian murid TK Iqra' Air Tawar Timur Padang pada kelompok B2. Dengan jumlah murid 17 orang. 8 orang anak perempuan dan 9 orang anak laki-laki. Pada tahun ajaran 2010/ 2011.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Kemampuan membaca anak pada Siklus I umumnya rendah, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan Siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan minimal, indikator yang belum tercapai adalah kemampuan menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. Menghubungkan gambar atau benda dengan kata, membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana. Berdasarkan hasil analisa, maka rencana pada Siklus II direvisi kembali, dan pada Siklus II kemampuan membaca anak menjadi meningkat. Pada Siklus I persentase nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 8.5% dan terjadi peningkatan pada Siklus II dengan persentase rata-rata yaitu 84%. Hasil persentase nilai anak menunjukkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah tercapai sudah melebihi 75%.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca anak melalui permainan tata huruf berantai di TK Iqra' Padang meningkat, dan permainan tata huruf berantai dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca Anak Usia Dini 5-6 tahun.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini, pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program bagi Anak Usia Dini. Dunia anak adalah dunia bermain, bagi seorang anak bermain adalah bagian terpenting dari kegiatan kesehariannya, sekalipun anak sudah masuk sekolah diupayakan pengajarannya masih dengan pola bermain.

Sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dapat disimpulkan bahwa TK menyelenggarakan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Raudhatul Athfal (RA) menyelenggarakan pendidikan keagamaan Islam yang menanamkan nilai- nilai keimanan dan ketaqwaan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi diri seperti pada TK.

Pendidikan di TK pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Setiap anak adalah unik. Setiap anak memiliki kecenderungan cara belajar yang tidak selalu sama. Kegiatan belajar pun dapat dilakukan dengan berbagai aktivitas. Suatu materi pembelajaran dapat dipahami dari berbagai

cara. Cara ini menunjukkan peran kecerdasan yang berbeda pula. Seorang anak belajar bahasa misalnya, mungkin menggunakan elemen bunyi, huruf, cerita, berbicara, mendengarkan, menulis, atau mungkin bermain kata-kata. Artinya, untuk memperoleh kemampuan bahasa, anak menempuh cara yang mungkin berbeda dengan anak yang lain.

Pendidikan Anak Usia Dini dioptimalkan melalui berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi perkembangan pembiasaan, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni. Agar terciptanya pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, guru perlu menstimulasi dan memotivasi anak untuk belajar melalui penerapan metode dan media yang beragam.

Guru harus mengetahui perkembangan dan kemampuan setiap anak, terutama di TK Iqra' perkembangan bahasa anak dalam kegiatan membaca belum mencapai hasil yang diinginkan. Kemampuan bahasa anak sangat perlu dikembangkan, karena bahasa adalah rangkaian bunyi yang melambungkan pikiran, perasaan, dan sikap manusia. Dalam penggunaannya, lambang bunyi itu digunakan sesuai kaidah yang berlaku dalam bahasa tersebut. Rangkaian bunyi itu membentuk kata, kelompok kata, klausa, dan kalimat.

Kompetensi dasar dalam perkembangan bahasa yang akan dicapai adalah anak mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan salah satu hasil belajarnya adalah anak dapat mengenal huruf dan serta membaca tulisan melalui gambar.

Adapun salah satu indikator yang berkaitan dengan kegiatan membaca adalah menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. Kegiatan tersebut merupakan ilmu membaca dasar bagi anak yang sangat menentukan keberhasilan dalam pembelajaran membaca selanjutnya. Diumpamakan bangunan sekiranya pondasinya tidak kuat dan rapuh, maka bangunannya pun akan runtuh begitu juga dengan anak didik kita sekiranya anak tidak menguasai ilmu-ilmu dasar membaca tersebut, maka anak akan mengalami hambatan dan kegagalan pada pendidikan selanjutnya khususnya dibidang pengembangan kemampuan membaca.

Begitu juga sebaliknya kegiatan menghubungkan tulisan atau merangkai huruf menjadi sebuah kata seharusnya dikuasai oleh anak seoptimal mungkin. Untuk mencapai keberhasilan tersebut tidaklah mudah, guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar anak tidak merasa stres, bosan, dan merasa dibebani dalam belajar. Anak diharapkan *relax* dan dalam kondisi yang kondusif, sehingga anak menyukai pembelajaran yang diberikan. Oleh karena itu, upaya untuk menciptakan strategi pembelajaran yang menyenangkan harus tetap menjadi perhatian utama guru dalam setiap proses pembelajaran.

Alasan peneliti memilih permainan tata huruf berantai ini berdasarkan pengamatan awal terhadap proses pembelajaran yang penulis lakukan di TK Iqra' Padang, bahwa perkembangan membaca anak belum mencapai hasil yang maksimal, hal ini terlihat dalam pembelajaran membaca dan mengenal bentuk huruf anak kesulitan ketika proses pembelajaran berlangsung, hal ini

disebabkan karena dalam pembelajaran membaca guru tidak menggunakan media yang menarik, guru hanya memakai media yang biasa digunakan oleh guru berupa kartu huruf untuk pembelajaran membaca sehingga membuat suasana belajar mengajar menjadi membosankan bagi anak.

Keberhasilan suatu kegiatan dalam pembelajaran dapat dilihat dari beberapa indikasi baik dari proses maupun pencapaian hasil belajar anak itu sendiri. Dari segi proses pembelajaran dapat diamati misalnya bagaimana anak dapat menikmati pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan. Dengan demikian, peneliti memilih permainan tata huruf berantai ini sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan membaca anak. Diharapkan permainan ini akan memudahkan anak untuk belajar membaca. Permainan ini menggunakan bermacam-macam gambar sesuai dengan tema dan potongan huruf yang ditulis pada karton. Anak akan menyusun kepingan huruf menjadi sebuah kata sesuai dengan gambar.

Oleh karena itu, untuk menguasai kegiatan pembelajaran, seorang guru harus memiliki beberapa kompetensi antara lain merancang kegiatan membaca melalui permainan tata huruf berantai, metode yang relevan, media yang bervariasi dan tujuan yang dicapai sesuai dengan hasil yang diinginkan. Selain itu, strategi yang digunakan harus sesuai dengan perkembangan anak serta menciptakan suasana yang kondusif, menarik, dan menyenangkan bagi anak itu sendiri.

Namun kenyataan yang ditemukan di lapangan, guru monoton dan, kurang kreatif dalam menciptakan sebuah permainan yang dapat

meningkatkan perkembangan membaca anak. Selama ini guru mengajarkan anak membaca melalui kegiatan mengejakan huruf, serta membaca kata tanpa ada gambar. Sehingga guru tidak mengajar sesuai dengan perkembangan anak itu sendiri. Dampaknya anak tidak bisa membaca dan anak pun sulit untuk dapat merangkai huruf menjadi sebuah kata.

Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti mencoba merancang suatu permainan yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Tata Huruf Berantai di TK Iqra' Padang" yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dan meningkatkan aktivitas anak dalam kegiatan proses belajar mengajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam permainan tata huruf berantai di TK Iqra' Padang sebagai berikut :

1. Anak kurang tertarik dalam kegiatan membaca
2. Anak sulit mengenali bentuk huruf
3. Anak sulit merangkai huruf menjadi sebuah kata
4. Metode yang digunakan guru dalam kegiatan membaca kurang tepat
5. Kurangnya alat pendukung untuk pembelajaran membaca

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Anak sulit merangkai huruf menjadi sebuah kata
2. Metode yang digunakan guru dalam kegiatan membaca kurang tepat
3. Kurangnya alat pendukung untuk pembelajaran membaca

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan tersebut, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu “Apakah permainan tata huruf berantai dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Iqra’ Padang?”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti merancang sebuah permainan tata huruf berantai di TK Iqra’ Padang khususnya dikelompok B2 untuk meningkatkan kemampuan membaca anak

F. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan tata huruf berantai di TK Iqra’ Padang”.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait, seperti:

1. Bagi anak didik; yang terlibat sebagai subjek penelitian mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dan peningkatan kemampuan membaca anak.
2. Bagi TK Iqra'; dapat meningkatkan kualitas dalam kemampuan membaca anak melalui pembelajaran tata huruf berantai, serta dapat menjadi contoh bagi TK yang lain dalam memberikan pemahaman tentang pengenalan huruf.
3. Bagi Dinas Pendidikan; agar dapat menjadi perhatian dalam kurikulum pembelajaran dan memberikan penyuluhan kepada guru-guru TK untuk menerapkan cara pembelajaran pengenalan huruf seperti ini sehingga Anak Usia Dini di daerah ini dapat meningkat pemahaman dan prestasi belajarnya.
4. Bagi peneliti selanjutnya; hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan dan inspirasi bagi penulis lain yang tertarik meneliti hal yang sama dengan aspek yang berbeda.

H. Definisi Operasional

Ada dua kata kunci pada judul yang harus didefinisikan yaitu:

1. Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan

aktivitas visual, berfikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berfikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif.

2. Permainan tata huruf berantai merupakan permainan yang dirancang untuk mengasah kecerdasan bahasa anak terutama kemampuan membaca. Melalui permainan tata huruf berantai ini anak akan termotivasi untuk belajar membaca, selain itu anak terlatih untuk bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing. Melalui permainan tata huruf berantai ini dapat menambah wawasan anak tentang nama-nama benda langit, dan mengenal apa yang belum dikenal anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Bahasa pada AUD

a. Perkembangan Bahasa pada AUD

Bahasa merupakan sarana utama untuk berfikir dan bernalar. Manusia berfikir menggunakan otak dan mengolah pikirannya tersebut melalui bahasa. Dengan bahasa manusia dapat menyampaikan hasil pemikiran atau penalaran, sikap serta perasaannya. Ia dapat bergaul dan berkomunikasi mencari informasi, serta mengendalikan pikiran, sikap, dan perbuatan sesamanya dengan menggunakan bahasa.

Menurut Santrock (dalam Dhieni, 2009: 1.17) Perkembangan bahasa sebagai salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif dan sosio-emosional. Bahasa adalah suatu *system symbol* untuk berkomunikasi yang meliputi *fonologi* (unit suara), *morfologi* (unit arti), *sintaksis* (tata bahasa), *semantic* (variasi arti) dan *pragmatic* (penggunaan bahasa). Dengan bahasa, anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran, maupun perasaannya pada orang lain.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa pada anak usia dini akan terlihat melalui sikapnya misalnya,

bagaimana anak bergaul dan berkomunikasi dengan lingkungannya. Melalui bahasa anak bisa mengendalikan pikiran, sikap, dan perbuatannya.

Perkembangan berbahasa anak meliputi perkembangan berbicara, menulis, membaca dan menyimak. Berdasarkan perkembangan bahasa diatas maka penulis mengembangkan kemampuan bahasa anak melalui kegiatan membaca.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan berbahasa anak meliputi empat perkembangan diantaranya berbicara, menulis, membaca, dan menyimak. Yang mana setiap perkembangan tersebut saling berkaitan satu sama lainnya.

Menurut Mudjito (2006:10) berbahasa merupakan keterampilan dalam mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Untuk anak TK keterampilan yang digunakan adalah mendengarkan dan berbicara.

Menurut Slamet (2005:74) menyatakan bahwa pada saat anak masuk Taman Kanak-kanak atau usia 5 tahun, mereka telah menghimpun kurang lebih 8.000 kosa kata, disamping telah menguasai hampir semua bentuk dasar tata bahasa. Mereka dapat membuat pertanyaan, kalimat negatif, kalimat tunggal, kalimat majemuk, serta bentuk penyusunan lainnya. Mereka telah belajar penggunaan bahasa dalam berbagai situasi sosial yang berbeda. Misal mereka dapat bercerita hal-hal yang lucu, bermain tebak-tebakan, berbicara kasar pada teman mereka, dan berbicara sopan pada orang tua mereka.

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak juga dipengaruhi oleh sosialnya. Seperti yang dikemukakan di atas melalui

kegiatan bercerita anak akan berimajinasi serta mengemukakan hal-hal yang lucu dari pikirannya sendiri. Melalui kegiatan tersebut akan terlihat bagaimana bahasa anak sehari-harinya.

b. Tahap-tahap Perkembangan Bahasa AUD

Ketika anak tumbuh dan berkembang, terjadi peningkatan baik dalam hal kuantitas maupun kualitas (keluwesan dan kerumitan) produk bahasanya. Secara bertahap kemampuan anak meningkat, bermula dari mengekspresikan suara saja, hingga mengekspresikannya dengan komunikasi.

Menurut Bromley (dalam Dhieni 2009: 3.4) Ada beberapa komponen dalam bahasa antara lain:

1) Fonologi

Berkenaan dengan adanya pertumbuhan dan produksi sistim dalam bahasa. Bagian kecil dari bunyi tersebut dikenal dengan istilah fonem, yang dihasilkan sejak bayi lahir hingga usia satu tahun.

2) Morfologi

Berkenaan dengan pertumbuhan dan produksi arti bahasa. Bagian terkecil dari arti bahasa tersebut dikenal dengan istilah morfem. Sebagai contoh anak yang masih kecil mengucapkan “mam” yang dapat berarti “makan”.

3) Sintaksis

Berkenaan dengan aturan bahasa yang meliputi keteraturan dan fungsi kata.

4) Semantik

Berkaitan dengan kemampuan anak membedakan berbagai arti kata. terjadi dengan kecepatan yang lebih lambat dan lama dibandingkan perkembangan anak dalam memahami fonologi, morfologi, maupun sintaksis.

5) Pragmatik

Berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam mengekspresikan minat dan maksud seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa anak akan berkembang sesuai dengan komponen-komponen dalam bahasa tersebut, jika adanya rangsangan/ stimulus dari orang lain.

Menurut Lenneberg (dalam Suhartono 2005:35) perkembangan bahasa anak dibagi atas tiga tahap antara lain:

- 1) Tahap semantik dasar dan hubungan-hubungan gramatikal, pada tahap ini muncul kalimat dua kata.
- 2) Tahap kata dan kalimat makin jelas. Kata kerja, kata benda, kata sambung, dan kata depan telah digunakan secara tepat.
- 3) Kalimat-kalimat lebih abstrak. Maksudnya kalimat-kalimat yang disampaikan bersifat pasti, bukan dibuat-buat.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh beberapa tahap antara lain tahap semantik, tahap kata, dan kalimat yang jelas serta kalimat-

kalimat yang lebih abstrak atau kalimat yang pasti. Sehingga perkembangan bahasa anak mencapai hasil yang diinginkan.

Sedangkan menurut Clara dan W. Stern (dalam Suhartono 2005: 35) perkembangan bahasa anak dapat dibagi menjadi lima stadia (tahap) antara lain:

1) Stadia mula

Anak berumur 0,0-1,0 tahun. Pada stadia ini, perkembangan anak berupa meraban (*babbling*) yang kemudian diikuti oleh peniruan bunyi dan kelompok bunyi. Anak mengenal lebih dahulu vokal-vokal, kemudian konsonan. Disini anak mulai mengucapkan pengulangan, misalnya “ma...ma, pa...pa, da...da”, dan sebagainya.

2) Stadia pertama

Anak berumur 1,0-1,6 tahun. Pada stadia ini anak sudah mampu mengucapkan kalimat yang terdiri atas suku kata. Anak mengucapkan perkataan “mama” yang barangkali bermakna “mama saya lapar”.

3) Stadia kedua

Anak berumur 1,6-2,0 tahun atau dapat juga dikatakan dengan stadia nama. Stadia ini muncul kesadaran adanya nama suatu benda atau kesadaran untuk menganggap bahwa setiap benda mempunyai nama. Pada masa ini anak banyak mengajukan pertanyaan, misalnya, “apa ini”.

4) Stadia ketiga

Anak berumur 2,0-2,6 tahun. Pada stadia ini anak menggunakan awalan dan akhiran. Kalimat-kalimat masih sederhana, dan biasanya berupa kalimat tanya atau kalimat deklaratif. Misalnya “jam berapa mama pergi”.

5) Stadia keempat

Anak berusia 2,0 tahun keatas. Pada stadia ini anak sudah bisa mengucapkan kalimat yang panjang. Kalimat yang diucapkan tersebut dapat dihubungkan dengan persoalan waktu dan hubungan sebab akibat.

Berdasarkan tahap perkembangan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak akan terlihat sesuai dengan stadia/tahap-tahap sesuai dengan usia anak itu sendiri. Selain usia, tahap perkembangan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh stimulus atau rangsangan dari lingkungan sekitar anak.

c. Perkembangan Bahasa Sesuai Dimensi Usia

Menurut Bowler and Linke (dalam Dhieni, 2009: 3.5) menggambarkan tentang kemampuan bahasa anak sesuai tahap perkembangan usia antara lain :

1. Anak usia 3-5 tahun

Pada usia ini anak menggunakan banyak kosa kata dan kata tanya seperti apa dan siapa. Pada usia 4 tahun anak mulai bercakap-cakap, memberi nama, alamat, usia, dan mulai memahami waktu. Perkembangan bahasa anak

semakin meningkat pada usia 5 tahun dimana anak sudah dapat berbicara lancar dengan menggunakan berbagai kosa kata baru.

2. Menjelang usia 5-6 tahun

Pada usia 5-6 tahun anak dapat memahami sekitar 8000 kata, dan dalam satu tahun berikutnya kemampuan anak dapat mencapai 9000 kata. Pragmatik berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam mengekspresikan minat dan maksud seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Sejak anak masih berusia dini, dimana ia menggunakan hanya satu kata, anak sudah melibatkan komponen pragmatik agar keinginannya tercapai.

Jadi dapat disimpulkan bahwa aspek kemampuan anak akan berkembang sesuai tahap usia dan stimulus yang didapat oleh anak itu sendiri. Oleh karena itu anak membutuhkan bimbingan dari orang dewasa untuk membimbing mereka menggunakan kalimat yang tepat dalam menyampaikan maksud pada situasi tertentu.

Menurut Suhartono (2005: 7) menyatakan bahwa anak usia dini (0-6 tahun) melakukan aktivitas berbahasa yakni mendengarkan dan bicara. Mereka belum mampu membaca dan menulis. Oleh karena itu, anak usia dini tersebut dalam berbahasa yang perlu dibina dan dikembangkan terutama keterampilan mendengarkan dan bicara.

Bahasa anak mulai menjadi bahasa orang dewasa setelah anak mencapai usia tiga tahun. Pada saat ini anak sudah mengetahui perbedaan antara saya, kamu, dan kita. Menurut Syaodih (2005: 49) pada usia 4-5 tahun kemampuan berbahasa anak akan berkembang sejalan dengan rasa ingin tahu

serta sikap antusias yang tinggi, sehingga timbul pertanyaan-pertanyaan dari anak dengan kemampuan bahasanya. Adapun tahap perkembangan bahasa anak sesuai dengan usianya antara lain:

1) Usia 4 dan 5 tahun

Kalimat anak sudah terdiri dari empat sampai lima kata. Mereka juga mampu menggunakan kata depan seperti di bawah, di dalam, di atas, dan di samping. Mereka lebih banyak menggunakan kata kerja daripada kata benda.

2) Usia 5 dan 6 tahun

Kalimat anak sudah terdiri dari enam sampai delapan kata. Mereka juga sudah dapat menjelaskan arti kata-kata yang sederhana, dan juga mengetahui lawan kata. Mereka juga dapat menggunakan kata penghubung, kata depan, dan kata sandang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pada masa akhir usia taman kanak-kanak anak umumnya sudah mampu berkata-kata sederhana dan berbahasa sederhana, cara bicara mereka telah lancar, dapat dimengerti dan cukup mengikuti tata bahasa walaupun masih melakukan kesalahan berbahasa.

3. Hakikat Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berfikir, psikolinguistik, dan metakognitif.

Menurut Burns (Rahim: 2005) mengemukakan bahwa:

“Kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital dalam suatu masyarakat terpelajar. Namun, anak-anak yang tidak memahami pentingnya belajar membaca tidak akan termotivasi untuk belajar. Belajar membaca merupakan usaha yang terus menerus dan anak-anak yang melihat tingginya nilai (*value*) membaca dalam kegiatan pribadinya akan lebih giat belajar”

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa membaca mempunyai nilai yang sangat tinggi yang tidak hanya sekedar melafalkan tulisan saja, tetapi anak dituntut untuk berfikir, serta perhatian untuk melihat apa yang dibaca anak tersebut. Oleh karena itu, berikan anak motivasi untuk bisa belajar membaca.

Sebagai suatu proses berfikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktivitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus (Crawley dan Mountain, 1995).

Sebagai Contoh adalah membaca tulisan. Tulisan adalah suatu bentuk fisik konkrit yang melalui indra penglihatan, atau bisa juga melalui perabaan bagi anak tuna netra, input untuk diolah oleh otak berdasarkan referensi pengetahuan yang pernah diajarkan (pelajaran mengenai abjad) untuk kemudian disimpan dalam memori. Kemudian tersusunlah kata dan kalimat yang dapat diujarkan melalui ucapan, atau bisa jadi kita hentikan sampai tahapan penyimpanan makna dalam memori jika kita membaca secara batin.

Membaca Menurut Klein, dkk (dalam Rahim, 2005: 3) menyatakan bahwa:

“Pertama, membaca merupakan suatu proses. Maksudnya adalah informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna. Kedua, membaca adalah strategis. Pembaca yang efektif menggunakan berbagai strategi membaca yang sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengonstruksi makna ketika membaca. Strategi ini bervariasi sesuai dengan jenis teks dan tujuan membaca. Ketiga, membaca merupakan interaktif. Keterlibatan pembaca dengan teks tergantung pada konteks”.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan suatu proses berfikir yang mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif.

Sedangkan Fredick (dalam Burns, 1996: 8) mengatakan bahwa membaca merupakan rangkaian respon yang kompleks, diantaranya mencakup respon kognitif, sikap, dan manipulatif. Membaca tersebut dapat dibagi menjadi beberapa sub keterampilan, yang meliputi: sensori, persepsi, sekuensi, pengalaman, berpikir, belajar, asosiasi, afektif, dan konstruktif. Menurutnya, aktivitas membaca dapat terjadi jika beberapa sub keterampilan tersebut dilakukan secara bersama-sama dalam suatu keseluruhan yang terpadu.

Jadi dapat disimpulkan bahwa membaca adalah rangkaian yang kompleks yang mencakup beberapa respon, Sehingga aktivitas membaca dapat terjadi apabila beberapa keterampilan seperti keterampilan pengalaman, berfikir, belajar dan sebagainya dapat dilakukan secara bersamaan.

Menurut Slamet (2005: 74) menyatakan bahwa :

“Pada saat anak masuk TK atau usia 5 tahun, mereka telah menghimpun kurang lebih 8.000 kosa kata, di samping telah menguasai hampir semua bentuk dasar tata bahasa. Mereka dapat membuat pertanyaan, kalimat negatif, kalimat tunggal, kalimat majemuk, serta bentuk penyusunan lainnya. Mereka telah belajar penggunaan bahasa dalam berbagai situasi sosial yang berbeda.

Misal mereka dapat bercerita hal-hal yang lucu, dan bermain tebak-tebakan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah suatu proses komunikasi antara pembaca dan penulis dengan bahasa tulis. Hakekat membaca ada tiga hal, yakni afektif, kognitif, dan bahasa. Perilaku afektif mengacu pada perasaan, perilaku kognitif mengacu pada pikiran, dan perilaku bahasa mengacu pada bahasa anak pada teman mereka, dan berbicara sopan pada orang tua mereka. Melalui permainan ini tata huruf berantai dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

b. Tujuan Membaca

Membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan suatu tujuan, cenderung lebih mudah dipahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Dalam kegiatan membaca di kelas, guru seharusnya menyusun tujuan membaca dengan menyediakan tujuan khusus yang sesuai dengan membantu mereka menyusun tujuan membaca siswa itu sendiri.

Menurut Rahim (2007: 11) menyatakan bahwa tujuan membaca mencakup:

- 1) Kesenangan
- 2) Menyempurnakan membaca nyaring
- 3) Menggunakan strategi tertentu
- 4) Memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik
- 5) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya

- 6) Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis
- 7) Mengkonfirmasi atau menolak prediksi
- 8) Menampilkan suatu eksperimen atau mengimplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks
- 9) Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik

Dari definisi di atas dapat disimpulkan hendaknya membaca mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan suatu tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan

Menurut Achmad (2000:3) menyatakan bahwa pengembangan membaca dan menulis melalui berbagai bentuk permainan di TK bertujuan antara lain:

1. Mendeteksi/ melacak kemampuan awal membaca dan menulis anak. Perbedaan individual anak sebagai hasil pengaruh (intervensi) yang berbeda dalam keluarga akan terbawa dalam suasana proses belajar mengajar di TK. Ada sebagian anak mungkin memiliki keunggulan dalam mengenal bacaan dan tulisan lebih awal sehingga memiliki kapasitas yang lebih dalam pengenalan membaca dan menulis.
2. Mengembangkan kemampuan menyimak, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan berbagai hal melalui berbagai bentuk gambar dan permainan.

3. Melatih kelenturan motorik halus anak melalui berbagai bentuk permainan oleh tangan dalam rangka mempersiapkan anak mampu membaca dan menulis.

Dengan adanya tujuan membaca menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca anak dapat berkembang melalui permainan. Selain itu diharapkan kemampuan membaca anak melalui permainan tata huruf berantai dapat berkembang.

c. Manfaat Membaca

Membaca memiliki manfaat yang sangat besar bagi seseorang, juga bagi anak-anak. Menurut Muhammad (2007: 232) ada dua manfaat besar menumbuhkan kebiasaan membaca pada anak sejak bayi antara lain:

- 1) Merangsang terjadinya lompatan kecerdasan

Dengan membaca dapat merangsang terjadinya lompatan kecerdasan bagi anak yang awalnya memiliki keterbelakangan mental

- 2) Mematangkan emosi

Anak terbiasa berfikir dan menggunakan pengetahuan yang mereka miliki untuk memahami keadaan sekeliling. Anak mengembangkan rasa ingin tahu sekaligus kesabaran untuk memahami. Anak belajar untuk tidak tergesa-gesa dan memahami segala sesuatu secara lebih teratur. Anak tidak dapat memahami isi bacaan secara keseluruhan kalau anak tidak membacanya dengan baik. Agar dapat membaca dengan baik. Anak harus belajar mengendalikan diri, memusatkan

perhatian, menghayati dengan perasaan, dan memahami makna tiap kata. Semua ini disebut sebagai mematangkan kecakapan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca mempunyai peranan penting bagi perkembangan anak serta menumbuhkan kebiasaan membaca anak tersebut seperti merangsang terjadinya lompatan kecerdasan dan mematangkan emosi.

Menurut Jordan (2007: 15) manfaat membaca juga berdampak bagi perkembangan sebagian besar jenis kecerdasan seseorang. Beberapa manfaat tersebut, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Membaca menambah kosa kata dan pengetahuan akan tata bahasa dan sintaksis. Yang lebih penting lagi, membaca memperkenalkan kita pada banyak ragam ungkapan kreatif, dan dengan demikian mempertajam kepekaan *linguistic* dan kemampuan menyatakan perasaan. Dengan membaca, kita belajar mengenai metafora, implikasi, persuasi, sifat nada, dan banyak unsur ekspresi lain yang semuanya penting bagi segala jenis seniman, pelaku bisnis, atau penemu.
- 2) Banyak buku dan artikel yang mengajak kita untuk berintrospeksi dan melontarkan pertanyaan serius mengenai nilai, perasaan dan hubungan kita dengan orang lain.
- 3) Membaca memicu imajinasi

Melalui kegiatan membaca, daya hayal dan imajinasi anak dapat berkembang. Karena dengan membaca dapat menambah kosa kata anak.

Selain itu anak terbiasa berfikir dan menggunakan pengetahuan yang mereka miliki untuk memahami keadaan sekeliling.

Berdasarkan manfaat membaca menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan membaca dapat mengembangkan imajinasi anak itu sendiri serta menemukan hal-hal yang baru yang belum dikenalnya. Membaca juga menambah kosa kata dan pengetahuan akan tata bahasa dan sintaksis. Yang lebih penting lagi, membaca memperkenalkan kita pada banyak ragam ungkapan kreatif, dengan demikian mempertajam kepekaan linguistik dan kemampuan menyatakan perasaan.

d. Permasalahan Membaca Bagi Anak

Anak belajar dan mengenal bahasa pertama kali berasal dari lingkungan keluarga. Orang tua memegang peranan penting dalam hal tersebut. Orang tua memberikan makna lisan pada benda-benda disekitarnya. Namun sayangnya orang tua sekarang kurang memahami arti serta peran suara manusia dalam pengembangan intelektual anak. Keberhasilan anak di sekolah pada dasarnya dapat ditentukan oleh apa yang anak itu kerjakan di rumah misalnya anak suka membaca kata-kata yang ada di rumah berdasarkan gambar sehingga disekolahpun anak akan melakukan hal yang sama . Untuk itu doronglah rasa ingin tahu anak tersebut dengan dilatih sering berbicara misalnya dengan menjawab pertanyaan yang tidak ada habisnya. Dalam penggunaan metode pengajaran yang kurang tepat dapat menimbulkan permasalahan bagi proses pembelajaran membaca sianak, materi-materi yang diajarkan belum sesuai

dengan tingkat perkembangan intelektual siswa. Guru kurang memahami keinginan siswa.

Belajar membaca, menulis, berhitung, dan bahkan sains kini tidaklah perlu dianggap tabu bagi anak usia dini. Persoalan terpenting adalah merekonstruksi cara untuk mempelajarinya sehingga anak-anak menganggap kegiatan belajar mereka tak ubahnya seperti bermain dan bahkan memang berbentuk sebuah permainan.

Memang benar jika membaca diajarkan seperti halnya orang dewasa belajar, besar kemungkinan akan berakibat fatal. Anak-anak bisa kehilangan gairah belajarnya karena menganggap pelajaran itu sangat sulit dan tidak menyenangkan. Kekhawatiran orang tua pun makin mencuat ketika anak-anaknya belum bisa membaca menjelang masuk sekolah dasar. Hal itu membuat para orang tua akhirnya sedikit memaksa anaknya untuk belajar calistung, khususnya membaca. Terlebih lagi, istilah-istilah “tidak lulus”, “tidak naik kelas”, kini semakin menakutkan karena akan berpengaruh pada biaya sekolah yang bertambah kalau akhirnya harus mengulang kelas.

Selama ini taman kanak-kanak didefinisikan sebagai tempat untuk mempersiapkan anak-anak memasuki masa sekolah yang dimulai di jenjang sekolah dasar. Kegiatan yang dilakukan di taman kanak-kanak pun hanyalah bermain dengan mempergunakan alat-alat bermain edukatif. Pelajaran membaca, menulis, dan berhitung tidak diperkenankan di tingkat taman kanak-kanak, kecuali hanya pengenalan huruf-huruf dan angka-angka, itu pun dilakukan setelah anak-anak memasuki TK B. Oleh karena itu untuk

mengatasi masalah diatas penulis sengaja membuat bentuk permainan tata huruf berantai. Anak belajar sambil bermain dengan menggunakan contoh kata dan gambar

Berdasarkan permasalahan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Keberhasilan anak di sekolah pada dasarnya dapat ditentukan oleh apa yang anak itu kerjakan di rumah jadi adapun hal yang menimbulkan membaca bagi anak usia dini antara lain karena anak jarang diajak berbicara. Dalam penggunaan metode pengajaran yang kurang tepat, materi-materi yang diajarkan belum sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa. Guru kurang memahami keinginan si anak.

2. Hakikat Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Filsuf Yunani, Plato, merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika melalui situasi bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak .

Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain. Pada usia pra-sekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain.

Bermain, jika ditinjau dari sumber kegembiraannya di klasifikasikan menjadi dua, yaitu bermain aktif dan pasif. Sedangkan jika ditinjau dari aktivitasnya, dapat dibagi menjadi empat, yaitu bermain fisik, kreatif, bermain imajinatif, dan manipulatif. Jenis bermain tersebut juga merupakan ciri bermain pada anak usia pra-sekolah dengan menekankan permainan dengan alat (balok, bola, dan sebagainya) dan drama.

Masa Kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menentukan keberhasilan anak didik mengikuti pendidikannya dikemudian hari. Masa Kanak-kanak juga merupakan masa bermain, oleh sebab itu kegiatan pendidikan di TK diberikan melalui bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Para ahli sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain pada anak merupakan sarana untuk belajar dan merupakan tahap awal dari proses belajar pada anak yang dialami oleh hampir semua manusia. Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan, kegiatan itu dilakukan oleh anak secara spontan tanpa paksaan dan mendatangkan rasa gembira.

Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan anak-anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya baik pengalaman

dengan dirinya sendiri, orang lain, maupun lingkungan sekitarnya. Bermain merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan anak baik fisik maupun psikisnya. Oleh karena itu kegiatan bermain harus benar-benar dipahami oleh guru sesuai daya tingkat perkembangan anak.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain anak akan termotivasi untuk melaksanakan suatu kegiatan yang diberikan oleh guru, karena bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan, kegiatan itu dilakukan oleh anak secara spontan tanpa paksaan dan mendatangkan rasa gembira.

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah kebutuhan yang sangat penting dalam perkembangan fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial, tingkah laku, moral dan emosi anak. Dengan bermain anak belajar terampil menggunakan simbol, model, tingkah laku, memecahkan masalah dan menstimulasi rasa ingin tahunya. Pada masa Kanak-kanak bermain merupakan dasar bagi perkembangan karena bermain itu merupakan segi dari perkembangan dan sumber energi bagi mereka.

Beberapa pengertian bermain menurut para ahli:

- 1) Menurut Hurlock (dalam Musfiroh 2005: 2) bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan, dalam kultur mana pun. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan, dan tekanan dari pihak luar.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dilakukan karena kesenangan seseorang bukan karena paksaan. Dengan bermain anak akan merasa bebas dan senang.

- 2) Moeslichatoen (2004: 32) menegaskan bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain, anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kebutuhan anak yang harus dipenuhi. Dengan bermain dapat memuaskan anak serta dapat meningkatkan semua aspek perkembangan yang ada pada anak.

- 3) Isenberg & Jalongo (dalam *ACEI*, 2005: 13) menegaskan :

“Bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan pemahaman sosial dan kultural, membantu anak-anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan pikirkan, memberi kesempatan pada anak untuk menemukan dan menyelesaikan masalah, serta mengembangkan bahasa dan keterampilan serta konsep berakarsa”.

Jadi bermain dapat mengembangkan sosial anak, serta dapat mengekspresikan apa yang sedang mereka rasakan saat itu. Melalui permainan berarti memberi anak kesempatan untuk menemukan dan menyelesaikan masalah anak itu sendiri.

- 4) Menurut Anggani (2000: 1), bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan suatu

pengertian atau memberikan informasi dan kesenangan untuk mengembangkan imajinasi anak.

Jadi bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan mengembangkan imajinasi anak. Anak bermain tanpa menggunakan alat yang menghasilkan informasi.

Menurut Mulyadi (2004:24) bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain :

- 1) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak
- 2) Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik
- 3) Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak
- 4) Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak
- 5) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, dan perkembangan sosial. Jadi bermain ada yang dapat dilakukan sendiri dan berkelompok.

Melalui kegiatan bermain anak akan merasa senang untuk melakukan suatu kegiatan sehingga anak tidak mudah merasa jenuh serta pengetahuan anak pun bisa berkembang sesuai dengan harapan. Bermain juga banyak memiliki fungsi positif bagi anak-anak khususnya, dan manusia pada umumnya.

Dari penjelasan di atas maka dapat dipahami, bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan, dan perasaan gembira, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematis dengan hal-hal di luar bermain (seperti perkembangan kreativitas), dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya, serta memungkinkan anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya tersebut. Masa bermain pada anak memiliki tahap-tahap yang sesuai dengan perkembangan anak, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dan sejalan juga dengan usia anak.

b. Tujuan Bermain

Menurut Muslichatoen (2004: 32) tujuan kegiatan bermain bagi anak usia TK adalah untuk meningkatkan pengembangan anak usia TK baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi, dan sosial. Dalam program kegiatan bermain, hasil yang optimal akan diperoleh bila kegiatan itu dirancang dengan seksama dan tidak secara kebetulan. Jadi, dalam kegiatan bermain itu lebih dahulu dikomunikasikan pada anak dan diutarakan apa yang akan diperoleh dari kegiatan bermain tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain menurut Muslichatoen adalah :

- 1) Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar seperti merayap, berlari, meloncat, melempar, dan sebagainya.

- 2) Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan; memanfaatkan imajinasi/ ekspresi diri; kegiatan-kegiatan pemecahan masalah dan mencari cara baru.
- 3) Bermain dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara: mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata, memerlukan kosa kata, dan berbicara sesuai dengan bahasa Indonesia.
- 4) Bermain dapat mengembangkan kemampuan social anak, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri, dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya.

Muslichatoen (2004: 32) menyatakan bahwa : “Kegiatan bermain bagi anak usia TK adalah untuk meningkatkan pengembangan anak usia TK baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativias, emosional dan sosial”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

c. Fungsi Bermain

Peaget (dalam Santrock , 2004: 33) menyatakan bahwa adalah satu fungsi bermain adalah sebagai bentuk penyesuaian diri, membantu anak

menguasai kecemasan dan konflik kepribadiannya. Bermain sebagai satu media yang mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak. Pada saat yang sama kemampuan kognitif juga akan mempengaruhi bagaimana cara anak bermain. Bermain memungkinkan anak berlatih kompetensinya, dan memungkinkannya menguasai keterampilan baru dengan cara yang menyenangkan.

Browne (2004: 33) menegaskan ada beberapa fungsi bermain bagi anak, antara lain :

- 1) Meniru apa yang dilakukan orang dewasa. Contohnya: meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit, dan sebagainya
- 2) Dapat melakukan berbagai peran dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar dikelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah dan sebagainya
- 3) Mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca Koran, kakak mengerjakan tugas sekolah.
- 4) Dapat menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dan sebagainya.
- 5) Melepaskan dorongan- dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas dan lain-lain.
- 6) Untuk kilas balik peran- peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan sebagainya.

- 7) Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat
- 8) Memecahkan masalah serta mencoba berbagai penyelesaian masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan social, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik anak.

Dworezky (2004: 34) mengemukakan bahwa fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak. Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan kognitif dan sosial tetapi juga meningkatkan perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik anak.

Jadi bermain mempunyai peranan penting bagi semua perkembangan anak. Dengan bermain anak bisa lebih kreatif dalam melaksanakan suatu kegiatan, serta termotivasi untuk berfikir lebih kedepan.

Bredekamp dan Copple (2005: 19) berpendapat bahwa bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Bermain menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak saling berbicara mengeluarkan pendapat bernegosiasi dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan yang muncul, terlebih-lebih kegiatan

bermain peran. Kegiatan bermain peran memiliki manfaat yang sangat besar terutama untuk menunjang perkembangan bahasa dan berbahasa anak.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain anak akan termotivasi untuk melakukan suatu kegiatan, terutama kegiatan membaca. Jadi bermain memiliki fungsi penting bagi perkembangan anak. Selain untuk memberi motivasi, dengan bermain anak tidak akan jenuh untuk melakukan suatu kegiatan yang diberikan guru terutama kegiatan membaca.

3. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Menurut Mudjito (2006: 3) menyatakan bahwa:

“Alat permainan merupakan kelengkapan yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan di TK. Alat permainan yang dimaksud adalah semua benda dan alat, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak, yang digunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, bermain dan bekerja di sekolah agar dapat berlangsung dengan teratur, efektif, dan efisien sehingga tujuan pendidikan TK dapat dicapai”.

Alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak ketika bermain dengan alat tersebut anak akan mendapatkan masukan pengetahuan untuk diingat, membantu memahami konsep-konsep secara alamiah tanpa paksaan. Anak belajar dan menyerap apa saja yang ditemukan di lingkungannya. Alat peraga merupakan kebutuhan pokok bagi anak untuk mengembangkan diri menyangkut seluruh aspek perkembangannya.

Jadi, berdasarkan penjelasan di atas mengatakan bahwa alat permainan merupakan alat yang sangat penting dalam proses pembelajaran di TK, melalui alat permainan tersebut pembelajaran akan terasa menyenangkan dan dapat mengembangkan aspek kemampuan yang ada pada anak TK.

b. Fungsi Alat Permainan

Alat permainan merupakan semua alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain. Alat permainan yang baik untuk anak usia TK adalah Alat Permainan Edukatif (APE). Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang mampu merangsang dan menarik minat yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan pada anak TK.

Adapun fungsi permainan menurut Sudono (1995:8) mengatakan fungsi alat permainan adalah :

- a) Untuk mengenal lingkungan;
- b) Mengajak anak untuk mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya;
- c) Meningkatkan aktifitas sel otak anak yang akan memperlancar proses pembelajaran;
- d) Memberikan kesempatan pada seluruh panca indera anak aktif melakukan kegiatan permainan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan anak berfungsi untuk mengenal lingkungan, mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya, meningkatkan aktivitas sel otak, serta mengembangkan seluruh panca indera anak dalam kegiatan permainan.

c. Kriteria-kriteria Alat Permainan

Anak didik bermain sambil belajar. Ketika bermain mereka mengekspresikan diri secara bebas tanpa merasakan adanya paksaan.

Menurut Tejasaputra (dalam Mudjito 2006: 3), menyatakan bahwa :

“Belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri tentang berbagai macam hal bereksplorasi, mempraktikkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian tentang berbagai macam hal”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa ketika anak bermain mereka dapat mengekspresikan dirinya secara bebas tanpa paksaan dari orang lain. Anak juga dapat mendapatkan berbagai macam konsep tentang sesuatu hal.

Menurut Mudtijo (2006: 3), kriteria-kriteria alat permainan yang dipilih dalam proses belajar mengajar di TK adalah sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaannya
- 2) Alat permainan dapat memberikan pengertian atau menjelaskan suatu konsep tertentu
- 3) Dapat mendorong kreativitas anak serta memberikan kesempatan kepada anak bereksperimen dan bereksplorasi (menemukan sendiri)
- 4) Alat bermain harus memenuhi unsur kebenaran ukuran, ketelitian dan kejelasan
- 5) Alat permainan tidak membahayakan anak
- 6) Alat permainan hendaknya menarik, menyenangkan dan tidak membosankan

- 7) Alat permainan hendaknya memenuhi unsur keindahan dalam bentuk ataupun warna, kombinasi warnanya, serta rapi dalam pembuatannya
- 8) Alat bermain harus dapat digunakan baik, oleh guru maupun anak

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Alat permainan merupakan kelengkapan yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan di TK. Kegiatan pembelajaran akan mencapai hasil yang diinginkan apabila media atau alat pembelajaran membaca memenuhi syarat sesuai dengan tahap perkembangan anak itu sendiri.

d. Syarat Alat Permainan

Alat permainan yang baik menurut Elida (1998:76) adalah :

- a) Sesuai dengan kebutuhan bermain;
- b) Mengembangkan kreatifitas, sosial, emosional, bahasa, motorik anak;
- c) Sesuai dengan kesanggupan anak;
- d) Tidak terlalu sukar dan berbahaya;
- e) Alat permainan hendaknya mempunyai daya tarik bagi anak;
- f) Alat permainan harus tahan lama.

Berdasarkan hal di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa tidak semua alat permainan baik dan aman digunakan anak. Dalam memilih alat permainan yang akan diberikan kepada anak hendaknya harus aman dan tidak membahayakan bagi anak dan juga dapat menyenangkan bagi anak untuk melakukan permainan. Untuk itu sebagai seorang calon pendidik anak TK telah semestinya tahu dan memperhatikan syarat alat permainan yang baik dan aman bagi anak didiknya.

4. Perkembangan Membaca Anak

a. Pengertian/ Konsep Membaca Anak

Ranies (dalam Dhieni 2009: 3.17) berpendapat bahwa proses membaca bukanlah kegiatan menerjemahkan kata demi kata untuk memahami arti yang terdapat dalam bacaan. Guru yang memahami konsep whole language akan memandang bahwa kegiatan membaca merupakan suatu proses mengonstruksi arti dimana terdapat interaksi antara tulisan yang dibaca anak dengan pengalaman yang pernah diperolehnya.

Bagi anak yang sewaktu kecil terbiasa membaca, akan memiliki keterampilan, kemampuan, dan ketajaman mencerna isi bacaan. Apa yang menggerakkan mereka untuk membaca, akan menentukan bagaimana mereka menyerap, menyaring?. Maksudnya apa yang bisa membuat anak termotivasi untuk melakukan kegiatan membaca. Masa ini dimaksud untuk meberikan latihan-latihan dan keterampilan membaca.

Menurut Firmanawaty (2004:16) mengajarkan dan menumbuhkan kegemaran anak untuk membaca telah dimulai sejak anak terlahir. Bahkan jika mengurut kebelakang, persiapan tersebut telah dilakukan orang tua sejak bayi dalam kandungan.

Berdasarkan pendapat dari para ahli dapat disimpulkan bahwa anak akan belajar membaca dari pengalaman yang sudah pernah diperolehnya. Mengajarkan dan menumbuhkan kegemaran anak untuk belajara membaca sudah dimulai sejak usia dalam kandungan.

b. Tahap-tahap Perkembangan Membaca Anak

Menurut Depdiknas (2000: 6) secara khusus, perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap sebagai berikut:

a. Tahap Fantasi (*Magical Stage*)

Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku. Mulai berfikir bahwa buku itu penting. Melihat atau membolak-balikan buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya. Pada tahap pertama orang tua atau guru dapat memberikan atau menunjukkan model/ contoh tentang perlunya membaca, membacakan sesuatu kepada anak membacakan buku pada anak.

b. Tahap pembentukan konsep diri (*Self Concept Stage*)

Anak memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan bahasa yang digunakan anak meskipun tidak cocok dengan tulisan. Pada tahap kedua, orang tua atau guru memberikan rangsangan dengan jalan membacakan sesuatu kepada anak. Orang tua atau guru hendaknya memberikan akses pada buku-buku yang diketahui anak. Orang tua atau guru juga hendaknya dan melibatkan anak membaca berbagai buku.

c. Tahap membaca gambar (*Bridging Reading Stage*)

Pada tahap ini anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenalnya, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita

yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya, serta sudah mengenal abjad.

- c. Pada tahap ketiga, orang tua dan guru membacakan sesuatu kepada anak-anaknya, menghadirkan berbagai kosa kata pada lagu dan puisi, memberikan kesempatan menulis sesering mungkin.

- d. Tahap pengenalan bacaan (*Take-off Reader Stage*)

Anak mulai menggunakan tiga system isyarat (graphoponic, semantic dan syntactic) secara bersama-sama. Anak tertarik pada bacaan, mulai menginga kembali cetakan pada konteknya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi atau papan iklan.

- e. Tahap membaca lancar (*Independent Reader Stage*)

Pada tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa perkembangan membaca anak sangat dipengaruhi oleh faktor disekitarnya terutama lingkungan keluarganya. Semakin banyak anak interaksi dengan orang lain maka semakin banyak kosa kata yang dimiliki oleh anak dan semakin bagus pula perkembangan membaca Anak Usia Dini. Dengan demikian, kemampuan bahasa anak akan berkembang secara optimal.

c. Teknik-teknik Membaca Pada Anak

Menurut Depdiknas (2000: 24) dalam pelaksanaan kegiatan membaca ada beberapa teknik/ metode membaca pada anak antara lain:

- 1) Bercakap-cakap atau Tanya jawab
- 2) Demonstrasi (peragaan)
- 3) Bercerita
- 4) Bernyanyi
- 5) Mengucapkan syair
- 6) Dramatisasi
- 7) Karyawisata

Jadi melalui teknik-teknik membaca yang dikemukakan di atas dapat meningkatkan kemampuan membaca anak sesuai dengan hasil yang diharapkan. Karena teknik-teknik tersebut sangat menarik bagi anak. Sebagai seorang guru hendaklah kita mengerti dan bisa menggunakan teknik tersebut untuk mengajarkan anak membaca.

d. Aspek-aspek yang Mempengaruhi Perkembangan Membaca Anak

Kemampuan membaca dan menulis merupakan kegiatan yang kompleks. Artinya banyak segi dan faktor yang mempengaruhinya. Menurut Anderson (dalam Dhieni 2009: 5.19) mengemukakan beberapa faktor antara lain:

- 1) Motivasi

Faktor motivasi akan menjadi pendorong semangat anak untuk membaca. Motivasi merupakan faktor yang cukup besar pengaruhnya

terhadap kemampuan membaca dalam situasi untuk membaca dapat dibedakan berdasarkan sumbernya. Seorang yang memiliki motivasi yang tinggi atau kuat, tanpa didorong atau disuruh membaca, giat belajar membaca, sedangkan yang tidak bermotivasi tentunya enggan membaca.

2) Lingkungan Keluarga

Menurut Marrew (dalam Dhieni 2009: 5.19) berpendapat bahwa berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa pembaca dini (yang telah pandai membaca sebelum masuk sekolah) berasal dari keluarga yang berbudaya tuli). Dalam keluarga seperti itu orang tua atau yang lebih besar berperan sebagai model perilaku budaya tuli.

3) Guru

Guru merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan membaca anak. Karena guru adalah orang tua anak disekolah, dan seorang yang mendidik.

Sedangkam menurut Leichter (dalam Dhieni 2009: 5.20) perkembangan kemampuan membaca dan menulis dipengaruhi oleh keluarga dalam hal:

a. Interaksi interpersonal

Terdiri atas pengalaman-pengalaman baca tulis bersama orang tua, saudara, dan anggota keluarga lain dirumah.

b. Lingkungan fisik

Lingkungan fisik mencakup bahan-bahan bacaan rumah.

- c. Suasana yang penuh perasaan (emosional) dan memberikan dorongan (motivasi) yang cukup hubungannya antar individu di rumah, terutama yang tercermin pada sikap membaca.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan membaca anak sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor terutama yang dekat dengan lingkungan anak itu sendiri. Selain itu lingkungan fisik anak juga sangat mempengaruhi perkembangan membaca anak.

e. Strategi Meningkatkan Minat Baca Pada Anak

Strategi pengembangan yang sesuai dengan karakteristik anak TK dan pengembangannya harus tetap berpijak pada prinsip-prinsip dasar yang hakiki. Pendidikan TK sebagai sebuah taman bermain, bersosialisasi dan juga sebagai wahana untuk mengembangkan berbagai kemampuan yang ada pada anak. Menurut Bromley (dalam Dhieni 2009: 5.22) strategi yang digunakan harus menyediakan dengan tepat sesuai minat yang dibutuhkan anak, juga melibatkan anak dalam situasi yang berbeda dalam kelompok kecil, kelompok besar atau secara individual.

Strategi yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan membaca di TK adalah dengan pendekatan pengalaman berbahasa. Pendekatan ini diberikan dengan menerapkan konsep DAP (Developmentally Appropriate Practice). Pendekatan ini disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran di TK, yakni melalui bermain dengan menggunakan metode mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan membaca serta

melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberi berbagai pengalaman bagi anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa strategi pengembangan kemampuan membaca anak dilakukan melalui metode pengajaran yang tepat yaitu belajar sambil bermain. Selain itu perlu juga memperhatikan motivasi dan minat anak sehingga strategi ini dilaksanakan dengan memberikan beragam aktivitas perkembangan anak.

5. Permainan Tata Huruf Berantai

a. Pengertian/ konsep permainan tata huruf berantai

Menurut Musfiroh (2005:206) permainan tata huruf merupakan permainan yang dirancang untuk mengasah tiga kecerdasan anak, antara lain: kecerdasan bahasa melalui permainan menata huruf yang merangsang kepekaan struktur, kecerdasan interpersonal melalui kerja kelompok, dan kecerdasan musikal melalui lagu. Permainan tata huruf ini bertujuan supaya anak bisa mengenal bentuk huruf kemudian merangkainya menjadi sebuah kata yang mudah diketahui anak melalui gambar. Melalui permainan tata huruf ini anak bisa menambah wawasan dan mengenal apa yang belum dikenal anak.

Melalui permainan tata huruf ini dapat mempelajari hal yang baru yang berhubungan dengan nama, bentuk, warna, tekstur suatu benda, semakin besar anak mengembangkan keterampilan baru dalam permainan

maka semakin membantu perkembangan diri anak yang tidak bisa mereka peroleh dirumah.

b. Langkah-langkah Melaksanakan Permainan Tata Huruf Berantai

Adapun langkah-langkah pelaksanaan permainan tata huruf berantai antara lain:

1. Anak dibagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3 orang anak
2. Setiap kelompok disediakan kotak kartu huruf, gambar benda yang ada dilangit serta tali untuk tempat menggantungkan huruf tersebut
3. Anak berbaris sejajar kebelakang
4. Kotak kartu huruf dipegangnya anak tersebut akan mencari huruf sesuai dengan kartu kata yang sudah ada pada papan tulis
5. Setelah huruf tersebut dicari oleh anak ketiga kemudian huruf tersebut diserahkan kepada anak di tengah atau anak kedua
6. Anak tersebut memberikan huruf tersebut pada anak yang paling depan, anak paling depan menggantungkan huruf tersebut pada tali yang sudah ada kata dan gambar benda langit
7. Permainan ini berakhir apabila semua huruf sudah digantung tersusun sesuai contoh kata
8. Permainan ini dilakukan berantian sehingga semua anak dapat bermain.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan tata huruf berantai ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Permainan ini

dilaksanakan dalam bentuk perlombaan dua kelompok. Masing-masing kelompok akan menyebutkan huruf satu persatu serta membaca kata yang sudah ditata pada tali gantung tadi. Permainan ini dirancang supaya anak tertarik dan senang dalam proses pembelajaran terutama kegiatan membaca. Sehingga pemahaman anak terhadap pengenalan huruf dan membaca bisa berkembang dengan baik.

c. Manfaat Permainan Tata Huruf Berantai Bagi Perkembangan Membaca Anak

Adapun manfaat dari permainan tata huruf berantai bagi perkembangan membaca anak antara lain:

- 1) Melalui permainan tata huruf berantai anak lebih tertarik untuk mau belajar membaca
- 2) Media tata huruf berantai sangat menarik bagi anak dalam kegiatan membaca
- 3) Kemampuan membaca anak meningkat melalui permainan tata huruf berantai

Berdasarkan manfaat diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca anak lebih berkembang serta dalam kegiatan membaca anak semakin termotivasi melalui media yang disediakan guru yaitu permainan tata huruf berantai

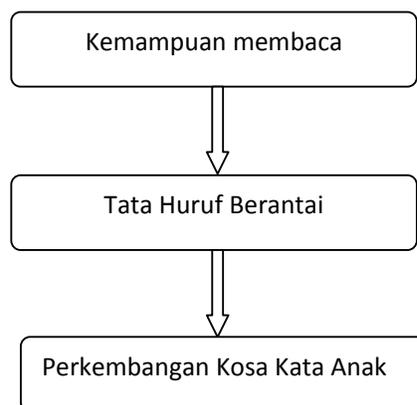
B. Penelitian yang Relevan

1. Aulia Rahmah (2008), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan minat baca anak usia dini melalui permainan kartu bergambar dengan Metode Cantol Raudhoh di TK Negeri 2 Padang”, menemukan bahwa terdapat peningkatan minat baca anak melalui permainan kartu bergambar.
2. Yusnimar (2011), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Upaya meningkatkan pengenalan konsep membaca Anak Usia Dini melalui bermain kartu gambar di TK Negeri Pembina Padang”, menemukan bahwa pengenalan konsep membaca Anak Usia Dini meningkat melalui permainan kartu bergambar.
3. Dewi Indratini (2010), upaya peningkatan kemampuan berbahasa melalui nyanyian/lagu bagi anak usia dini di TK Aisyiyah 1 Pandean. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan kosa kata bahasa anak melalui pembelajaran metode bernyanyi pada Anak Usia Dini. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase kemampuan berbahasa dari sebelum tindakan sampai dengan siklus III yakni sebelum tindakan 45%, siklus I mencapai 70%, siklus II mencapai 85%, dan siklus III mencapai 87%.

C. Kerangka Konseptual

Peningkatan pengelanaan anak terhadap huruf, anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata serta membaca kata tersebut yang dilakukan melalui permainan tata huruf berantai diharapkan dapat menambah kosa kata anak dan wawasan anak. Permainan ini guru dengan cara memperlihatkan contoh kata yang sudah bergambar serta potongan huruf yang akan disusun dengan menggunakan tali tempat menggantungkan huruf satu persatu yang menjadi sebuah kata. Kegiatan ini diadakan dalam bentuk perlombaan dua kelompok yang mana setiap kelompok maksimal terdiri dari lima anak.

Alat permainan tata huruf berantai ini terbuat dari bahan-bahan yang tidak membahayakan dengan adanya permainan tata huruf berantai ini maka diharapkan perkembangan membaca anak dengan menyebutkan huruf satu persatu serta membaca sebuah kata berdasarkan gambar menurut warna, bentuk, rasa, dan lainnya dapat meningkat sesuai dengan tahap perkembangannya.



Bagan I
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Kemampuan membaca anak melalui permainan tata huruf berantai di TK Iqra’ Padang dapat meningkat”.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat mengambil beberapa kesimpulan pada bab-bab sebelumnya sebagai berikut:

1. Kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan permainan tata huruf berantai pada anak kelompok B2 TK Iqra' Padang.
2. Dalam permainan tata huruf berantai kemampuan yang dicapai yaitu anak dapat merangkai huruf menjadi sebuah kata, anak mampu menghubungkan gambar atau benda dengan kata, serta anak mampu membaca gambar yang memiliki kata/kalimat.
3. Permainan tata huruf berantai dapat mengembangkan membaca anak.
4. Alat permainan tata huruf berantai cocok digunakan pada anak usia TK, karena sesuai dengan prinsip bermain di TK adalah bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.
5. Melalui permainan tata huruf berantai dapat memberikan pengaruh yang cukup memuaskan untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan pada setiap Siklus.
6. Melalui permainan tata huruf berantai dapat merangsang minat baca anak pada usia dini.
7. Alat permainan tata huruf berantai sangat penting bagi perkembangan anak, terutama perkembangan membaca.

8. Media yang di gunakan dalam proses belajar mengajar dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca anak.
9. Bermain merupakan faktor yang penting dalam diri anak.

B. Implikasi

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

1. Selama ini tata huruf dipergunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak. Namun setelah penelitian, ditemukan bahwa permainan tata huruf berantai dapat dimodifikasi menjadi permainan yang meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Aplikasi permainan tata huruf ini memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran membaca pada anak karena permainannya menarik dan memudahkan guru dalam mengembangkan kemampuan membaca anak.

C. Saran

Melalui hasil penelitian ini, peneliti mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang baru sehingga memotivasi untuk menciptakan alat permainan lain yang bertujuan membantu perkembangan anak usia dini. Adapun saran-saran yang peneliti berikan dalam permainan tata huruf berantai adalah sebagai berikut:

1. Kepada guru TK diharapkan menggunakan permainan tata huruf berantai dalam pembelajaran sebagai salah satu media untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Guru harus bervariasi memberikan motivasi agar anak tidak bosan melakukan kegiatan di sekolah
3. Alat permainan ini membantu anak didik dalam meningkatkan membacanya.
4. Hendaknya guru dapat mengembangkan potensi lain yang ada pada diri anak.
5. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan membaca anak melalui metode dan media lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Alwen, Benti. 2005. *Usulan Penelitian untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. FIP: UNP.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Anggani, Sudono. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Citra Umbara.
- Dhieni, Nurdiana. 2009. *Metodologi Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Elida, Prayitno. 2005. *Perkembangan Anak Usia Dini dan SD*. Padang: Angkasa Raya.
- Elida, Prayitno dan Erlamsyah. 1998. *Perkembangan Individu I*. Padang: FIP UNP.
- Elizar, Rusdinar. 2005. *Pengelolaan Kelas Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ernawulan, Syaodih. 2005. *Bimbingan Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Farida, Rahim. 2007. *Pengajaran Membaca Disekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mahyuddin, Nenny. 2008. *Asesmen Anak Usia Dini*. Padang: UNP.
- Moeslitichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Malang: Dirjen Dikti Depdikbud.