

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK
MELALUI KARTU KATA BERGAMBAR DENGAN
MENGUNAKAN CELEMEK DI TK AISYIYAH
BUSTANUL ATHFAL BALAI TALANG
KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program Strata Satu (S1)
Pada Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*



OLEH

**YESI DAMAYANTI
NIM : 10103**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI KARTU
KATA BERGAMBAR DENGAN MENGGUNAKAN CELEMEK DI TK
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL BALAI TALANG
KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

Nama : Yesi Damayanti
NIM/BP : 10103/2008
Program Studi : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2011

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra.Hj.Yulsyofriend,M.Pd

NIP.196207301988032002

Nurhafizah.M.Pd

NIP.19731014200604201

Ketua Jurusan

Dra.Hj.Yulsyofriend,M.Pd

NIP.196207301988032002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Meningkatkan kemampuan membaca anak melalui kartu
kata
bergambar dengan menggunakan celemek di TK Aisyiyah Balai
Talang Kabupaten Lima Puluh Kota
Nama : Yesi Damayanti
NIM : 10103/2008
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 5 Februari 2011

Tim Penguji

Nama :

1. Ketua : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd 1. _____
2. Sekretaris : Nurhafizah, M.Pd 2. _____
3. Anggota : Dr. Dadan Suryana 3. _____
4. Anggota : Drs. Indra Jaya, M.Pd 4. _____
5. Anggota : Dra. Dahliarti, M.Pd 5. _____

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Februari 2011

Yang menyatakan

Yesi Damayanti

Nim. 10103/2008

ABSTRAK

Yesi Damayanti, 2011 Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kartu Kata Bergambar dengan Menggunakan Celemek Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Balai Talang. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Kemampuan membaca anak usia dini melalui kartu kata bergambar di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Balai Talang masih rendah. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini melalui kartu kata bergambar.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah TK Aisyiyah Bustanul Athfal Balai Talang pada kelompok B3 yang berjumlah 23 orang anak. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan format hasil penelitian anak selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian di setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca anak dari siklus I pada umumnya masih terlihat rendah, pada siklus I peningkatan kemampuan membaca anak terlihat masih kurang aktif yaitu nilai rata-rata mencapai 39% dan dilanjutkan pada siklus II perkembangan membaca anak menjadi lebih meningkat yaitu mencapai nilai rata-rata 52%, serta menunjukkan hasil yang positif. Kecenderungan peningkatan terbesar dicapai pada kemauan serta keberanian anak dalam melakukan permainan kartu kata bergambar dengan menggunakan celemek di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Balai Talang sehingga hasil rata-rata kemampuan membaca anak melebihi dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan, ternyata kemampuan membaca anak mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa dengan menggunakan kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Balai Talang.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT, atas Berkat dan rahmat-Nya jualah sehingga penulis telah dapat membuat skripsi yang berjudul: “Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar dengan Menggunakan Celemek di TK Aisyiyah Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota”.

Adapun skripsi yang penulis buat ini adalah merupakan hasil observasi dan pengalaman peneliti dalam melaksanakan pembelajaran di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Balai Talang Kecamatan Guguk Kabupaten Lima Puluh Kota

Dalam membuat skripsi ini peneliti dibantu oleh berbagai pihak, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra.Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua pembimbing I sekaligus Ketua Jurusan PG-AUD yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Nurhafizah, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan kemudahan dan motivasi kepada penulis dalam melakukan kegiatan perkuliahan terutama dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S.Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
4. Bapak/Ibu Dosen jurusan dan karyawan/karyawati PG-PAUD yang memberikan dorongan dan arahan kepada penulis
5. Ibu safniar saat,selaku kepala Taman kanak kanak Aisyiyah Balai Talang yang telah memberikan,waktu dan izin kepada penulis melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi ini.
6. Suami tercinta yang telah membantu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Rekan-rekan majelis guru Taman kanak kanak Aisyiyah Balai Talang yang telah membantu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Mama dan papa yang telah selalu memberikan do'a dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman angkatan 2008 untuk kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan.
10. Semua pihak yang telah ikut membantu memberikan dorongan berupa moril maupun materil yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

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

Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat dalam penulisan skripsi ini, penulis mengharapkan saran dan kritikan yang sifatnya membangun dari semua pihak.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Amin ya robbal alamin.

Padang, Januari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSTUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	7
1. Hakikat AUD	8
2. Hakikat perkembangan bahasa.....	13
3. APE	21
B. Kerangka Berfikir	21
C. Hipotesis Tindakan	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	24
C. Subjek Penelitian	24

D. Prosedur Penelitian	24
E. Sumber Data.....	31
F. Teknik Pengumpulan Data.....	31
G. Instrumen Penelitian	32
H. Teknik Analisis Data.....	32

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	35
1. Kondisi Awal	35
2. Deskripsi siklus I	37
3. Deskripsi siklus II	51
B. Pembahasan	65

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	68
B. Saran	69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Kartu Kata Bergambar Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)
Tabel 2	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Kartu Kata Bergambar Dengan Menggunakan Celemek Setelah Tindakan Siklus I
Tabel 3	Hasil Wawancara Anak Pada Siklus I
Tabel 4	Hasil Rata-Rata Penilaian Kemampuan Membaca Anak Pada Siklus I
Tabel 5	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Kartu Kata Bergambar Setelah Tindakan Siklus II
Tabel 6	Hasil Wawancara Anak Pada Siklus II
Tabel 7	Hasil Rata-Rata Penilaian Kemampuan Membaca Anak Melalui Kartu Kata Bergambar Pada Siklus II

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Persentase Kemampuan Membaca Anak Pada Pertemuan 1, 2 dan 3

Grafik 2. Persentase Kemampuan Membaca Anak Pada Pertemuan 1, 2 dan 3

Grafik 3. Peningkatan Hasil Wawancara Anak Pada Siklus I dan Siklus II

Grafik 4. Grafik Peningkatan Penilaian Peningkatan Kemampuan Membaca Anak

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Memasuki awal pra sekolah atau TK anak akan memiliki keinginan menulis sebesar keinginannya membaca mencoret-coret atau menggambar adalah awal perkembangan usia dan pengejaran, anak akan segera mulai menulis huruf-huruf alfabet, menulis huruf yang dilakukan sekaligus membaca apa yang di tulisnya, akan membantu anak belajar tentang bunyi yang berbeda pada setiap hari.

Pendidikan taman kanak-kanak sebagaimana dinyatakan dalam undang-undang RI No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3, yaitu Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa,

Dalam rangka mewujudkan tantangan pendidikan yang mandiri dan berkualitas sebagaimana di atur dalam undang-undang tentang System Pendidikan Nasional tersebut, maka perlu dilakukan berbagai upaya yang dapat menunjang penyelenggaraan pendidikan agar tujuan tersebut dapat tercapai maka dibutuhkan guru yang professional dan kreatif, artinya mampu mengembangkan ide-ide sarana dan keterampilan dalam mengajar.

Guru adalah pelaksana pembelajaran di kelas, di mana peserta didik hanya mendengarkan, memperhatikan apa yang diucapkan guru sehingga

pembelajaran tidak bermakna. Kenyataan yang ada pada pengalaman penulis, menunjukkan bahwa peserta didik kurang tertarik pada kegiatan membaca. Dalam proses belajar mengajar kemampuan guru kurang dalam mengelola kegiatan belajar sambil bermain, dan alat peraga yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar kurang menarik bagi anak, seperti dalam kegiatan membaca, guru menggunakan media pembelajaran seperti kartu kata.

Penggunaan kartu kata ini membuat anak cepat bosan dengan pembelajaran membaca dan kurangnya minat anak untuk kegiatan membaca. Oleh sebab itu penulis merancang sebuah permainan yang menarik bagi anak seperti permainan kartu kata bergambar dengan menggunakan celemek. Melalui permainan ini anak lebih senang untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Menurut Glenn dalam Agus (2009:35) anak diajari untuk melihat tulisan seperti halnya melihat gambar, rangkaian kata bagi anak adalah suatu simbol dari benda yang diucapkan oleh si ibu atau si ayah yang membacanya. Media pembelajaran yang berbentuk alat permainan, kartu kata bergambar dengan menggunakan celemek sangat membantu perkembangan anak karena prinsip pembelajaran di TK adalah: “Bermain sambil Belajar dan Belajar seraya Bermain”, dengan kegiatan bermain anak dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri anak dengan mempergunakan media kartu kata bergambar anak dapat mengenal huruf

yang ada pada gambar dan menyusun huruf sesuai dengan kata yang ada pada gambar dan di tempel pada celemek.

Menurut Aisyah (2007:619) anak menyadari bahwa dunia dipenuhi huruf-huruf. Selama masa usia kelompok bermain beberapa anak kecil akan dapat mendeklamasikan atau menyanyikan huruf-huruf. Dia mungkin mengenali huruf-huruf yang sering dilihatnya, khususnya huruf-huruf pada namanya. Selanjutnya huruf dari nama ayahnya, nama saudara kandungnya dan teman-temannya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa perlu melakukan upaya lain untuk meningkatkan proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca melalui kartu kata bergambar dengan menggunakan celemek di TK Aisyiyah Balai Talang, maka anak-anak merasa senang , lama kelamaan akan timbul rasa ingin tahunya, anak akan termotivasi untuk membaca tentang gambar yang dilihatnya apalagi gambar yang ada pada kartu kata dekat dengan lingkungan anak. Penelitian ini akan memberikan manfaat bagi guru dan anak untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

B. Identifikasi Masalah

Kemampuan membaca anak pada TK Aisyiyah Balai Talang Kecamatan Guguak Kabupaten Lima Puluh Kota khususnya anak pada kelompok B3 cukup rendah, hal ini kemungkinan disebabkan oleh:

1. Kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar sambil bermain
2. Alat peraga yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang menarik bagi anak.
3. Guru kurang menerapkan strategi dan pendekatan yang tepat dalam proses pembelajaran.
4. Metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan anak

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka peneliti membatasi masalah penelitian pada

1. Kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar sambil bermain
2. Alat peraga yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran kurang menarik bagi anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul di atas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan apakah kartu kata bergambar dengan menggunakan celemek dapat meningkatkan kemampuan membaca anak

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan kemampuan anak TK dalam membaca melalui permainan kartu kata bergambar dengan menggunakan celemek di TK Aisyiyah Balai Talang.
2. Memberikan pemahaman pada anak tentang gambar dan huruf
3. Merangsang minat baca pada anak dengan menggunakan media yang menarik bagi anak.
4. Mengembangkan kognitif, motorik, bahasa dan emosi anak melalui permainan kartu kata bergambar dengan menggunakan celemek.
5. Peneliti dapat mengetahui cara yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat baca anak.
6. Untuk memberikan wawasan dan keterampilan guru TK dalam menuangkan ide, berkreasi dan berinisiatif serta berfikir untuk memajukan anak didiknya.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari permainan kartu kata bergambar adalah:

1. Bagi Penulis
 - a. Agar dapat menyalurkan ide-ide atau karya baru dalam rangka menerapkan pengetahuan yang sudah didapat selama perkuliahan.

- b. Meningkatkan kreatifitas dalam membuat alat permainan yang inovatif

2. Bagi anak didik

- a. Merangsang rasa ingin tahu anak dalam kegiatan membaca melalui permainan kartu kata bergambar dengan menggunakan celemek.
- b. Mengembangkan daya fikir, motorik, bahasa, emosi, dan panca indra
- c. Memberikan kesenangan dalam permainan ini

3. Bagi guru TK

- a. Memperbanyak jenis alat permainan
- b. Sebagai sarana untuk mempermudah anak dalam memahami pelajaran yang disampaikan

4. Bagi Dinas Pendidikan

Sebagai sarana perwujudan kerja sama yang baik antara dinas dengan sekolah, dan dapat menjadi perhatian dalam kurikulum pembelajaran, dan memberikan penyuluhan kepada guru TK untuk menerapkan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan membaca, sehingga prestasi belajar anak meningkat.

5. Bagi Masyarakat.

Menambah wawasan tentang jenis-jenis alat permainan yang cocok untuk anak TK

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat AUD

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

Karakteristik anak usia dini menurut Sujiono (2009:7) adalah :

- a. Egosentris
- b. Ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
- c. Memiliki *Curiosity*
- d. Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakutkan.
- e. Makhluk sosial
- f. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah.
- g. *The unique person*
- h. Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda
- i. Kaya dengan fantasi
- j. Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif
- k. Daya konsentrasi yang pendek.

- l. Sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anak usia 5 tahun dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman.
- m. Masa Usia Dini merupakan masa belajar yang paling potensial.
- n. Masa Usia Dini disebut sebagai masa *Golden Age*

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini itu adalah makhluk sosial yang unik di mana anak kaya akan fantasinya.

Menurut Faizah (2008:109) bermain secara universal telah menjadi pusat perhatian berbagai peneliti di bidang pendidikan. Karena mengamati dunia anak dengan bermain. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di TK. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan, menggunakan metode, materi/bahan, media yang menarik, serta mudah diikuti oleh anak, melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

2. Hakikat Perkembangan Bahasa

a. Pengertian bahasa

Menurut Yusuf (2005:118) Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol menggunakan kisah, tulisan, isyarat, bilangan lukisan dan menarik muka. Membaca sangat erat selalu kaitannya dengan

perkembangan berfikir individu. Perkembangan pikiran individu tampak dalam perkembangan bahasanya yaitu kemampuan membentuk pengertian, menyusun pendapat dan menarik kesimpulan.

Piaget dalam Musfiroh (2005:9) mengemukakan bahwa perkembangan bahasa anak usia dini bersifat egosentrik dan self expressive yaitu segala sesuatu yang masih berorientasi pada dirinya sendiri.

Penulis menyimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak berorientasi pada diri sendiri sebagai tolak ukur kecerdasannya, tetapi anak itu harus berbahasa yang baik sebelum dewasa. Menurut Vygotsky dalam Yuliani (2005:4.14) berpendapat bahwa seseorang anak pertama kali tampak menggunakan bahasa untuk interaksi sosial yang dangkal, tetapi lambat laun bahasa akan menjadi bentuk cara anak berfikir.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penjelasan di atas bahwa perkembangan bahasa Anak Usia Dini untuk dilatih agar anak dapat menguasai kosa kata, pemahaman dengan mendengar atau menyimak serta kemampuan berkomunikasi yang mana hal ini erat kaitannya dengan perkembangan pikiran anak yang nantinya akan tertuang melalui kata-kata yang akan diucapkan oleh anak ketika bersosialisasi dengan lingkungan.

Aspek pengembangan bahasa

1. Mampu menggunakan kata ganti saya dalam berkomunikasi
2. Memiliki perbendaharaan kata
3. menunjukkan pengertian serta pemahaman tentang sesuatu

4. Mampu mengungkapkan pikiran, perasaan dan tindakan menggunakan kalimat sederhana.
5. mampu membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar.

Komponen berbahasa

Menurut Bromley dalam Dhieni (2009:1.19) menyebutkan empat macam komponen bahasa:

a) Meyimak

Kemampuan menyimak merupakan kemampuan anak untuk dapat menghayati lingkungan sekitarnya dan mendengar pendapat orang lain dengan indera pendengaran.

b) Berbicara

Berbicara adalah kegiatan menyampaikan pesan kepada orang lain dengan media bahasa lisan.

c) Membaca

Membaca adalah kegiatan berbahasa dalam rangka memahami pesan.

d) Menulis

Merupakan salah satu media untuk berkomunikasi dimana anak dapat menyampaikan makna, ide, pikiran dan perasaannya melalui kata-kata yang bermakna.

Hubungan antara bahasa dengan membaca sangat erat kaitannya karena membaca merupakan komponen dari bahasa. Pada Usia Dini kemampuan membaca dimulai dari tahap membaca gambar maupun tulisan, dari membaca gambar inilah bahasa anak akan berkembang

b. Konsep Membaca

1.) Pengertian Membaca

Membaca merupakan proses berfikir, untuk dapat memahami bacaan, pembaca terlebih dahulu memahami kata-kata dan kalimat yang di hadapinya. Kemampuan berfikir melalui membaca seharusnya dimulai sejak dini

Menurut Firmanawaty (2004:2) membaca adalah sebagai kegiatan menyelusuri, memahami, hingga mengeksplorasi berbagai simbol. Simbol dapat berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu bacaan atau gambar. Pada dasarnya membaca tidak hanya sekedar mengeluarkan bunyi-bunyi bahasa atau mencari arti kata-kata sulit dalam suatu teks. Akan tetapi membaca melibatkan pemahaman memahami apa yang dibacanya.

Membaca sebagai proses menerjemahkan simbol tulis kedalam bunyi. Sebagai mutu proses berfikir membaca mencakup pengenalan kata dan membaca kreatif. Anak yang senang membaca suatu buku yang bermanfaat, akan menemui beberapa tujuan yang ingin dicapainya, buku yang dibaca anak harus mudah dipahami sehingga anak akan tertarik dengan buku yang dibacanya.

2.) Perkembangan kemampuan membaca

Menurut Doman dalam Agus (2009:31) doman mengatakan bahwa semakin kecil usia seorang anak maka semakin mudah untuk belajar membaca, akan tetapi dalam batas anak sudah mulai bisa bicara da;am mengajari anak agar bisa cepat membaca adalah terciptanya suasana yang

mengasikkan ketika mengajar mereka. Belajar dengan cara yang mengasikkan akan memudahkan anak untuk menguasai materi dengan lebih cepat. Kartu kata bergambar yang dipergunakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca anak karena permainan ini sangat menarik bagi anak.

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

Menurut Depdiknas (2000:6) Lima tahap perkembangan kemampuan membaca pada anak yaitu:

- 1) Tahap magis (*Magical Stage*)

Pada tahap ini anak belajar memahami fungsi dari bacaan

- 2) Tahap konsep diri (*Self-Concept Stage*)

Pada tahap ini anak memandang dirinya sudah dapat membaca (pada hal belum)

- 3) Tahap membaca peralihan

Anak mulai mengingat huruf atau kata yang sering ia jumpai, misalnya cerita yang sering diceritakan orang tuanya.

- 4) Tahap membaca lanjut

Anak mulai sadar akan fungsi bacaan dan cara membacanya, ia mulai tertarik dengan berbagai huruf dan bacaan yang ada di lingkungan.

5) Tahap membaca mandiri.

Anak mulai membaca secara mandiri, dimulai sering membaca buku sendirian

3.) Manfaat Membaca

Menurut Rahim (2007:1) yang mengatakan bahwa

Masyarakat yang gemar membaca memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang akan semakin meningkat kecerdasannya sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa mendatang.

Anak-anak yang tidak memahami pentingnya belajar membaca tidak akan termotivasi untuk belajar. Aktivitas membaca telah merangsang otak untuk melakukan olah pikir memahami makna yang terkandung dalam rangkaian tulisan.

4.) Faktor-faktor yang mempengaruhi membaca

Lamb dalam Rahim (2007:16) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi membaca adalah:

a) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik

b) Faktor intelektual

Kemampuan global individu untuk bertindak sesuai dengan tujuan, berfikir rasional, dan berbuat secara objektif terhadap lingkungan.

c) Faktor Lingkungan

Kondisi di rumah mempengaruhi pribadi dan penyesuaian diri anak dalam masyarakat. Anak yang tinggal di rumah tangga yang

harmonis, penuh cinta kasih, tidak akan menemukan kendala yang berarti dalam membaca. Anak-anak yang berasal dari rumah tangga yang memberikan banyak kesempatan membaca, dalam lingkungan yang penuh dengan bahan bacaan yang beragam akan mempunyai kemampuan membaca yang tinggi. Orang tua sering memberikan contoh membaca dan menyediakan beragam buku bacaan yang menarik, akan membuat anak senang membaca.

d) Faktor Psikologis

Faktor ini mencakup motivasi, minat dan kematangan sosial, emosi dan penyesuaian diri. Motivasi sangat mendorong seseorang untuk belajar atau melakukan suatu kegiatan motivasi belajar mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa.

Disini dapat penulis simpulkan bahwa kegemaran membaca merupakan salah satu kunci keberhasilan seseorang dalam meraih ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh sebab itu perlu mengelola berbagai kegiatan yang mampu menumbuhkan kegemaran membaca anak.

c. Cara Menumbuhkan Minat Baca

Dengan membacakan buku untuk anak sejak dalam kandungan, orang tua sudah mulai membangun jalinan emosi dengan bayinya. Hal ini sangat bagus untuk membangun kecerdasan bahasa anak, karena berdasarkan hasil penelitian. Menurut Yulia (2005:52) Bayi yang biasa

diajak berkomunikasi dan dibacakan cerita akan mempunyai kemampuan bahasa yang lebih tinggi dibandingkan dengan bayi yang dibiarkan.

Keluarga yang demokratis lebih berhasil dalam mengembangkan minat baca pada anak. Anak diberikan kebebasan untuk memilih bahan bacaan yang disukainya. Hal lain yang mengundang minat baca anak adalah keterlibatan orang tua secara langsung serta sikap yang memberi contoh langsung kepada anaknya, sehingga budaya membaca dalam keluarga terbentuk, membaca merupakan salah satu cara untuk memperluas wawasan dan menambah pengetahuan. Oleh karena itu seharusnya membaca menjadi salah satu keterampilan penting dalam kehidupan manusia.

Menurut Depdiknas (2000:21) Pendekatan yang dilakukan kepada anak dapat secara bermain dua arah atau multi arah melibatkan anggota keluarga lain atau lingkungan, dan bersifat individualistik. Pengajaran membaca sedapat mungkin melibatkan seluruh anggota keluarga, bebas, tidak terikat oleh waktu dan berbeda antara satu anak dengan anak lain. Oleh karena itu ajarkan membaca dengan pendekatan bermain.

Disini dapat penulis simpulkan bahwa menumbuhkan minat membaca kepada anak lebih sulit dilakukan ketika anak sudah terbiasa bermain. Bila penyediaan fasilitas bermain seimbang dengan menumbuhkan kesadaran anak tentang manfaat membaca, maka aktivitas bermain yang tidak memiliki manfaat semakin berkurang.

d. Konsep Bermain

1) Pengertian Bermain

Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan kreativitas anak secara optimal, sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan pengaruh terhadap perkembangan dan lewat bermain pula anak dapat pengalaman yang penting dalam dunia anak, hal yang menjadi dasar dari inti pembelajaran pada anak usia dini.

Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup. Dengan demikian fungsi bermain adalah meningkatkan seluruh aspek perkembangan. Dengan kata lain tidak saja tumbuh secara fisik, tetapi juga dapat berkembang secara psikis.

White dalam Sugianto (1995 : 10) Mengemukakan:

Bahwa anak-anak akan memperoleh kepuasan pribadi karena merasa kompeten keberhasilan melakukan sesuatu atau memperoleh tanggapan dari lingkungannya. Sudah merupakan hadiah tersendiri bagi anak, bermain dapat merupakan cara anak bertindak menurut kehendaknya sendiri dalam tindakan yang efektif.

Rasa ingin tahu anak-anak mengembangkan cara berfikir kreatif dan kemampuan memecahkan masalah yang berkembang dalam sebuah iklim yang mendorong anak-anak untuk menggali keaktifan, mengembangkan ide-ide dan mengembangkan bentuk ekspresi diri.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak tanpa menggunakan alat dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri anak,

anak dapat memiliki beberapa pengalaman hidup dan anak mengutamakan cara bermain dari pada hasil yang diperoleh.

2) Karakteristik Bermain

Bagi anak-anak bermain adalah untuk mengubah kekuatan potensial didalam dirinya, kemampuan dari kecakapan, bermain dapat juga menjadi sarana penyaluran energi bagi anak.

Vygotsky dalam Sugianto (1995 : 10) mengemukakan

Bermain membebaskan anak dari ikatan atau hambatan yang didapat dari lingkungan anak dan memberi kesempatan pada anak untuk melakukan kontrol yang lebih besar terhadap situasi yang dihadapi

Bermain bagi anak hendaklah mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- a. Bermain dilakukan secara kesukarelaan tanpa paksaan.
- b. Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati
- c. Bermain menuntut partisipasi aktif secara fisik maupun secara psikis
- d. Bermain sifatnya spontan

3) Fungsi Bermain

Fungsi bermain adalah sebagai bentuk penyesuaian diri membantu anak menguasai kecemasan dan konflik pribadinya, bermain bermanfaat bagi anak untuk dapat melakukan penyesuaian dengan permasalahan hidup yang dihadapinya.

Dewey dalam Montolalu (2007:7) mengemukakan

Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda kongkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah sedangkan perkembangan

sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain

Bermain memungkinkan anak melatih kompetensinya dan menguasai keterampilan baru dengan cara menyenangkan, selain itu bermain juga mempelajari sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapinya.

4) Manfaat Bermain

Dengan mengetahui manfaat bermain diharapkan dapat memunculkan gagasan dan untuk mengetahui aspek perkembangan anak sebagai berikut:

Nakita dalam Firmanawati (2004:55) muncul beberapa manfaat bermain yaitu:

- 1) Melatih motorik kasar dan motorik halusnya, dengan bergerak ia akan memiliki otot-otot tubuh yang membentuk secara pisik.
- 2) Anak mengenal perbendaharaan kata, bahasa dan berkomunikasi dengan baik.

Muncul beberapa manfaat bermain

- 1) Untuk perkembangan kognitif
 - a. Anak mampu untuk mengembangkan pemikiran yang fleksibel dan berbeda
 - b. Anak memiliki kesempatan untuk menemui dan mengatasi masalah.
- 2) Untuk perkembangan sosial emosional

- a. Anak merespon perasaan teman sebaya sambil menanti giliran bermain
- b. Anak belajar menguasai perasaannya bila dia marah dan sedih

3) Untuk perkembangan bahasa

- a. Anak belajar menggunakan bahasa untuk tujuan-tujuan yang berbeda
- b. Anak bereksperimen dengan kata-kata (struktur bahasa)

4) Untuk perkembangan psik

- a. Anak terlibat dalam permainan aktif menggunakan keahlian motorik.
- b. Anak mampu menggunakan motorik halus untuk mencocokkan kartu kata bergambar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukai dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan

5) Alat Permainan

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

Menurut Zaman (2007:127) Alat permainan merupakan sumber belajar yang dirancang secara khusus dalam pembelajaran anak. Prinsip belajar anak adalah bermain, dengan demikian bermainnya anak merupakan kegiatan belajar, agar kegiatan bermain ini memberikan rasa senang dan kegembiraan bagi anak, maka harus dilengkapi dan difasilitasi dengan tersedianya beragam jenis alat permainan. Kegiatan bermain merupakan kegiatan belajar bagi anak.

Menurut Sugianto (1995:79) Dalam memilih alat permainan sebaiknya diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Alat permainan tidak berbahaya bagi anak
- 2) Alat permainan sebaiknya beraneka ragam sehingga anak dapat bereksplorasi dengan berbagai macam permainan
- 3) Permainan tidak terlalu sulit bagi anak
- 4) Peralatan permainan tidak terlalu rapuh

Jenis alat permainan yang dimiliki anak mempengaruhi kegiatan bermainnya karena dengan menggunakan alat permainan dalam bermain membuat anak tidak cepat bosan dalam bermain, dan akan membantu anak dalam belajar karena di TK belajar adalah bermain. Seperti : kartu kata bergambar dapat merangsang minat baca anak. Oleh sebab itu alat permainan sangat penting artinya untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara optimal.

3. APE

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang mempunyai beberapa ciri yaitu :

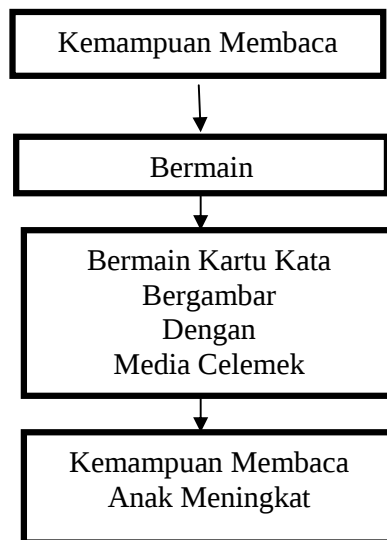
- a. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam tujuan.
- b. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak
- c. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.
- d. Membuat anak terlibat secara aktif
- e. Sifatnya konstruktif

Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multi guna sekalipun masing-masing alat memiliki kekhususan dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak. Alat permainan edukatif selalu dirancang dengan pemikiran yang dalam karena melalui bermain dengan alat tersebut anak mampu mengembangkan penalarannya.

B. Kerangka Berfikir

kegiatan membaca yang dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Balai Talang melalui bermain, karena melalui bermain anak lebih senang melakukan kegiatan seperti merangkai huruf-huruf yang sesuai

dengan simbol. Anak dapat menterjemahkan simbol kedalam bunyi dengan mempergunakan kartu kata bergambar dengan media celemek dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.



Bagan Kerangka Berfikir

C. Hipotesis Tindakan

Kegiatan permainan kartu kata bergambar dengan menggunakan celemek dapat meningkatkan kemampuan membaca anak

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan membaca anak melalui kartu kata bergambar sebagai berikut:

1. Perkembangan membaca anak usia 4-5 tahun sangat cepat
2. Kegiatan membaca sangat digemari anak-anak apalagi membaca buku cerita yang adekat dengan lingkungan anak.
3. Kegiatan membaca memberikan pengalaman belajar untuk melatih mata, melalui mata anak akan melihat huruf apa yang akan dibacanya.
4. Melalui kartu kata bergambar di TK Aisyiyah Balai Talang pada kelompok B dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini.
5. Kemampuan membaca anak di TK Aisyiyah Balai Talang di kelompok B setelah permainan kartu kata bergambar dengan menggunakan celemek menunjukkan hasil yang amat baik. Terbukti pada siklus I kemampuan anak membaca mencapai 39%, ternyata pada siklus II menjadi 52%, berarti kartu kata bergambar merupakan salah satu strategi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
6. setelah diadakan siklus II terhadap kemampuan membaca anak terlihat meningkatnya keberhasilan indikator dibanding siklus I, terbukti pada siklus I kemampuan membaca anak dengan menggunakan kartu kata bergambar baru mencapai 39 % ternyata pada siklus II menjadi 52%

7. strategi yang dilakukan oleh guru dalam permainan yaitu memperkenalkan huruf yang ada pada kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dengan menggunakan kartu kata bergambar dengan menggunakan celerk.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang.

1. Hendaknya guru dapat menerapkan kartu kata bergambar di TK Aisyiyah Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota dapat digunakan dan diterapkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran
2. Sehubungan dengan kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, sebaiknya guru yang mengajar di TK Aisyiyah Balai Talang perlu memahami cara pembelajaran secara optimal, sehingga guru dapat memahami kebutuhan dari masalah anak dalam belajar sambil bermain.
3. Kepada pihak TK Aisyiyah Balai Talang hendaknya dapat melengkapi media untuk meningkatkan kemampuan membaca anak, seperti : kartu kata bergambar, buku cerita bergambar, agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
4. Khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah

tempat penelitian supaya pada masa yang akan datang untuk dapat mengeksplorasi lebih mendalam tentang kemampuan membaca anak melalui kartu kata bergambar di TK Aisyiyah Balai Talang

5. Untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan membaca anak dalam pembelajaran, maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif kreatif dan menyenangkan
6. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan yang dapat merangsang anak agar lebih tertarik dan menyukai buku.
7. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhim Mohammad Fauzil 2004, *Membuat Anak Gila Membaca*, Bandung :Al-Bayan
- Agus hariyanto 2009,*Membuat anak cepat pintar membaca*, Yogyakarta :Diva Press
- Aisyah, 2007.*Perkembangan Dan Konsep DasarPengembangan AUD*, Jakarta :Universitas Terbuka
- Anna Yulia, 2005. *Cara Menumbuhkan Minat Baca Anak*, Jakarta. Elek Media Komputindo
- Arikunto, Suharsini 1996, *Manajemen Penelotian*. Jakarta. Rineka Cipta
- 2006, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara
- Badru Zaman, 2007. *Media Dan Sumber Belajar TK*. Jakarta. Universitas Terbuka
- B.E.F Montolalu. 2007.*Bermain dan Permainan Anak*; Jakarta Universitas Terbuka
- Departemen Pendidikan Nasional. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak*, Jakarta. Depdiknas
- 2003, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Depdiknas
- 2003, *Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional*, Jakarta Depdiknas
- 2004,*Kurikulim TK dan RA*, Jakarta :Departemen Pendidikan Nasional
- Faizah, Dewi Utama , 2008 *Keindahan Belajar dalam Perspektif Paedagog* Jakarta. Cindy Grafika
- Farida Rahmi, 2007.*Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*, Jakarta. Bumi Aksara
- Hariadi Moh,*Statistik pendidikan*, Jakarta. PT Prestasi. Pustaka Raya.
- Musfiroh,Tadkiroatun , 2005. *Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan*. Jakarta :Departemen pendidikan nasional