

**UPAYA MENINGKATKAN STIMULUS LITERASI ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN MINI MARKET DI TK ANANDA
KOTA PARIAMAN**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar sarjana pendidikan



Oleh :

**SUGIARSIH
NIM: 2008/07769**

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

Judul : **Upaya Meningkatkan Stimulus Anak Usia Dini Melalui Permainan Mini Mrket Di TK Ananda kota Pariaman**
Nama : Sugiarsih
NIM : 2008/07769
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 2 Juli 2011

Disetujui oleh

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd
NIP. 19580305 198003 2 003

Drs. Indra Jaya, M.Pd
NIP. 19580505 1982031 005

Ketua Jurusan,

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah di pertahankan di depan tim penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Upaya Meningkatkan Stimulus Literasi Anak Usia Dini Melalui Permainan Mini Market Di TK Ananda Kota Pariaman

Nama : Sugiarsih
NIM : 2008/07769
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 20 Juli 2011

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd	1. _____
2. Sekretaris	: Drs. Indra Jaya, M,Pd	2. _____
3. Anggota	: Dra. Hj. Izzati, M.Pd	3. _____
4. Anggota	: Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	4. _____
5. Anggota	: Indra Yeni, S.Pd	5. _____

*Sesungguhnya disamping kesukaran ada kemudahan
Apabila kamu telah selesai mengerjakan suatu pekerjaan
Maka kerjakanlah pekerjaan yang lain
Dan hanya kepada Tuhanlah kamu Berharap
(Al-Insyirah: 5-8)*

*Masih panjang jalan yang harus Kutempuh
Satu babak dalam perjalanan panjang kuTelah usai
Telah berbagai peristiwa kujalani
Kasih sayang, keindahan,kekecewaan dan
penderitaan
Kini kebahagiaan berakarlah sudah
Saat ku dengar sebuah kata yang selama ini
kurindukan
Tiada kata yang dapat kuucap
Hanya air mata.....
Tapi aku sadar perjuangan belum berakhir*

*Masih banyak derita dan duka yang akan ku jalani
Tapi aku yakin Allah tidak akan memberikan
Cobaan yang melampau batas kemampuan umatnya*

*Ku ingin persembahkan setulus hatiku kebahagiaan
ini
Atas usaha dan tetesaan keringatku sebagai tanda
baktiku untuk Ayah Sugiono (Alm) dan ibu
Sukiyem, Suamiku Hasan Harahap dan anak-
anak ku, Reza, Rangga, Rama.
Yang telah memberikan do'a semangat dorongan
serta
Bantuan moril.....*

*Semua pengorbanan mereka tidak dapat ku balas dan
Kulupakan.....
Hanya cinta yang terdiam dan merunduk sujud dapat kuberikan
Agar engkau bahagiakan mereka selamanya,
Amin.....!!!*

*Jak lupa ku ucapkan terima kasih buat
Kakak, adik-adik serta kawan-kawan senasib dan
seperjuangan
Serta guru-guru, dan murid JK Ananda yang
telah
membantu menyelesaikan skripsi ini.
Terima kasih atas bantuan dan dorongan yang
telah diberikan kepadaku*

SUGIARSIH

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, 25 April 2011
Yang menyatakan

SUGIARSIH
NIM: 2008/07769

ABSTRAK

Sugiarsih. 2008/2011. Upaya Meningkatkan Stimulus Literasi Anak Usia Dini Melalui Permainan Mini Market. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya anak mengalami kesulitan dalam membaca menulis. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi anak di TK Ananda Kota Pariaman.

Jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu suatu penelitian yang di lakukan oleh guru dalam kelasnya sendiri. Dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa meningkat. Subjek penelitian anak kelas BI TK Ananda Kota Pariaman dengan jumlah siswa 12 orang yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Penelitian ini di laksanakan pada semester II tanggal 27 April sampai tanggal 25 Mei 2011, yang terdiri dari II siklus dengan 3 kali pertemuan tiap siklus. Data tentang kemampuan literasi anak anak dalam pembelajaran di peroleh dari lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan tentang perkembangan literasi anak, pada siklus I perkembangan literasi anak masih banyak yang rendah, setelah dilakukan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan perkembangan literasi anak, sebelum tindakan pada kondisi awal persentase kemampuan anak sangat tinggi 26,6%, sedangkan pada siklus I rata-rata naik menjadi 58,8%, sedangkan pada siklus II naik menjadi 86,6%. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan literasi anak mengalami peningkatan dari sebelum tindakan sampai dilakukan siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan berbelanja di mini market dapat menumbuh kembangkan kesiapan membaca anak usia dini di TK Ananda Kota Pariaman.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT dan atas izinnya skripsi ini dapat diselesaikan. Salawat beriringan salam disampaikan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, dengan ajaran yang beliau bawa dapat menjadikan aspirasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Stimulus Literasi Anak Usia Dini Melalui Permainan Mini Market di TK Ananda Kota Pariaman” untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis harapan saran dan pendapat dari semua pihak untuk lebih menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Pada kesempatan ini, peneliti tidak lupa menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan dan bantuannya sehingga terselesaikannya penulisan skripsi ini, terutama kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd yang selalu memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd sebagai ketua jurusan PG-PAUD yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu dan Bapak seluruh Dosen-dosen PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Kedua orang tua, saudara, sahabat dan teman-teman yang telah begitu banyak memberikan dorongan dan semangat.
7. Ibu Hj. Adelaida selaku kepala TK Ananda kota pariaman yang telah memberikan kesempatan waktu bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi penelitian ini.
8. Murid-murid TK Ananda kelompok BI yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
9. Teman-teman seangkatan 2008 yang telah banyak membantu dan telah memberikan kebersamaannya baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bimbingan dan bantuan serta dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT.

Akhir kata, peneliti memohon ampunan kepada Allah SWT dan maaf yang sedalam dalamnya atas segala kekhilafan yang telah peneliti perbuat. Semoga Allah SWT selalu memberikan kekuatan dan memberkahi semua amal baik yang telah kita perbuat. Amin ya Rabbal alamin.

Padang, Juni 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	ii
ABSTRAK.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii

BAB I . PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	8
F. Tujuan Penelitian.....	8
G. Manfaat Penelitian.....	9
H. Definisi Operasional.....	10

BAB II . KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	12
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	12
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	12
b. Pengertian Bermain.....	13

c. Tujuan Bermain.....	14
d. Manfaat Bermain.....	16
2. Pembelajaran Anak Usia Dini.....	17
3. Stimulasi Anak Usia Dini.....	19
4. Pengembangan Literasi Anak Usia Dini.....	20
a. Membaca.....	20
b. Menulis.....	24
c. Metode Pembelajaran Anak Usia Dini.....	26
d. Minat.....	28
B. Penelitian Yang Relevan	29
C. Kerangka Konseptual.....	29
D. Hipotesis Tindakan.....	32

BAB III . RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	33
B. Subjek Penelitian.....	33
C. Prosedur Penelitian.....	34
D. Instrumentasi.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Teknik Analisis Data.....	45
G. Indikator Keberhasilan.....	46

BAB IV . HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Hasil Penelitian.....	47
B. Analisis Data.....	51
C. Pembahasan.....	77

BAB V . PENUTUP

A. Kesimpulan	83
C. Implikasi.....	85
B. Saran.....	85

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel 1.1 Kemampuan anak dalam menumbuh kembangkan minat baca tulis anak melalui permainan mini market pada kondisi awal (Sebelum Tindakan).....	47
2. Tabel 1.2 Sikap anak dalam meningkatkan kesiapan membaca menulis anak melalui permainan berbelanja di mini market kondisi awal (Sebelum Tindakan).....	49
3. Tabel 1.3 Hasil observasi kemampuan anak dalam menumbuh kembangkan kesiapan membaca menulis anak pada permainan mini market Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	54
4. Tabel 1.4 Sikap Anak Dalam Menumbuh Kembangkan Kesiapan Membaca menulis anakmelalui permainan mini market siklus I pertemuan I (Setelah Tindakan).....	56
5. Tabel 1.5 Hasil observasi anak dalam menumbuh kembangkan kesiapan membaca dan menulis melalui permainan mini market Siklus I pertemuan II (Setelah Tiindakan).....	60
6. Tabel 1.6 Sikap anak dalam menumbuh kembangkan membaca dan menulis anak melalui permainan mini market siklus I pertemuan II (Setelah Tindakan).....	61
7. Tabel 1.7 Observasi kemampuan anak dalam menumbuhkan kesiapan membaca menulis anakpada permainan mini market siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	63
8. Tabel 1.8 Sikap anak dalam menumbuh kembangkan kesiapan membaca menulis melalui permainan mini market siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	68
9. Tabel 1.9 Hasil observasi kemampuan anak dalam menumbuhkan kesiapan membaca menulis anakpada permainan mini market siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	70
10. Tabel 1.10 Sikap anak dalam menumbuh kembangkan kesiapan membaca	

	menulis melalui permainan mini market siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	71
11. Tabel 1.11	Hasil observasi kemampuan anak dalam menumbuhkan kesiapan membaca menuliskanak pada permainan mini market siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	73
12. Tabel 1.12	Sikap anak dalam menumbuh kembangkan kesiapan membaca menulis melalupermainan mini market siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	75
13. Tabel 1.13	Hasil observasi kemampuan anak dalam menumbuhkan kesiapan membaca menulis anak pada permainan mini market siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	75
15. Tabel 1.14	Perkembangan kemampuan dalam menumbuh kembangkan kesiapan mebaca anak (Anak Kategori Sangat Tinggi).....	78
16. Tabel 1.15	Perkembangan kemampuan dalam menumbuh kembangkan kesiapan membaca anak (Anak Kategori Tinggi).....	79
17. Tabel 1.16	Perkembangan kemampuan dalam menumbuh kembangan kesiapan membaca anak (Anak Kategori Rendah).....	81

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Grafik 1.1 Kemampuan anak dalam menumbuh kembangkan kesiapan membaca menulis anak pada permainan mini market pada kondisi awal (Sebelum Tindakan)	49
2. Grafik 1.2 Sikap anak dalam meningkatkan kesiapan membaca menulis anak melalui permainan mini market pada kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	50
3. Grafik 1.3 Hasil observasi anak dalam menumbuh kembangkan kesiapan membaca menulis anak melalui permainan mini market siklus I pertemuan I (Sesudah Tindakan).....	56
4. Grafik 1.4 Sikap anak dalam menumbuh kembangkan kesiapan membaca menulis anak melalui permainan mini market siklus I pertemuan I (sesudah tindakan).....	57
5. Grafik 1.5 Hasil observasi anak dalam menumbuh kembangkan kesiapan membaca menulis anak melalui permainan mini market siklus I pertemuan II (Sesudah Tindakan).....	59
6. Grafik 1.6 Sikap anak dalam menumbuh kembangkan kesiapan membaca menulis anak melalui permainan mini market siklus I pertemuan II (sesudah tindakan).....	60
7. Grafik 1.7 Hasil observasi anak dalam menumbuh kembangkan kesiapan membaca menulis anak melalui permainan mini market siklus I pertemuan III (Sesudah Tindakan).....	62
8. Grafik 1.8 Sikap anak dalam menumbuh kembangkan kesiapan membaca menulis anak melalui permainan mini market siklus I pertemuan III (sesudah tindakan).....	64
9. Grafik 1.9 Hasil observasi anak dalam menumbuh kembangkan kesiapan membaca menulis anak melalui permainan mini market siklus II pertemuan I (Sesudah Tindakan).....	69
10. Grafik 1.10 Sikap anak dalam menumbuh kembangkan kesiapan membaca menulis anak melalui permainan mini market siklus II pertemuan I (sesudah tindakan).....	71
11. Grafik 1.11 Hasil observasi anak dalam menumbuh kembangkan kesiapan membaca menulis anak melalui permainan mini market siklus II pertemuan II (Sesudah Tindakan).....	73
12. Grafik 1.12 Sikap anak dalam menumbuh kembangkan kesiapan membaca menulis anak melalui permainan mini market siklus II pertemuan II (sesudah tindakan).....	75

13. Grafik 1.13 Hasil observasi anak dalam menumbuh kembangkan kesiapan me mbaca menulis anak melalui permainan mini market siklus II perte muan III (Sesudah Tindakan).....	76
14. Grafik 1.14 Sikap anak dalam menumbuh kembangkan kesiapan membaca menulis anak melalui permainan mini market siklusl II pertemuan III (sesudah tindakan).....	80
15. Grafik 1.15 Perkembangan kemampuan dalam menumbuh kembangkan kesia pan membaca dan menulis anak (Kategori Sangat Tinggi).....	80
16. Grafik 1.16 Perkembangan kemampuan dalam menumbuh kembangkan kesia pan membaca dan menulis anak (Kategori Tinggi).....	81
17. Grafik 1.16 Perkembangan kemampuan dalam menumbuh kembangkan kesia pan membaca dan menulis anak (KategoriRendah).....	83

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam rangka mewujudkan tatanan pendidikan yang mandiri dan berkualitas sebagaimana diatur dalam UU no. 20 tahun 2003 tentang sistem yang menunjang penyelenggaraan pendidikan, kesempatan untuk mengerahkan pendidikan yang berkualitas berlaku untuk semua [*education for all*] mulai dari usia dini sampai usia jenjang pendidikan tinggi. Usia dini menurut *National Association Education of the Young Children [NAEYC]* adalah sejak anak usia 0-8 tahun. Dalam UU no. 20 tahun 2003 pasal 1, butir 14 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa : Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai orang usia empat tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak memulai kegiatan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa usia dini merupakan masa keemasan seorang anak manusia atau di sebut juga masa peka itu seorang anak untuk menerima rangsangan yang lebih baik, terarah dan di dorong ke tingkat pertumbuhan dan perkembangan mencakup masa pembentukan pada kecerdasan manusia. Masa pengembangan dan pembentukan kemajuan kognitif, bahwa motorik, seni, sosial, emosional, norma-norma dan nilai-nilai agama. Jadi masa usia dini sangat menentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Hasil penelitian para ahli mengungkapkan bahwa: “Perkembangan intelektual anak

terjadi sangat pesat tahun-tahun awal kehidupan anak. Pada 0 – 4 tahun seorang anak sudah membentuk 50% intelegensi yang di miliknya dan akan berkembang setelah dewasa, 30% lagi di capai pada usia 8 tahun dan 20% sisanya pada pertengahan dan uarsa kedua (Direktorat PAUD,2003)”

Disamping itu ahli teori perkembangan sependapat bahwa usia dini adalah”merupakan usia emas (*golden age*) yang hanya datang sekali dan tidak dapat di ulang lagi”. Artinya, pada usia tersebut selain gizi yang cukup dan layanan kesehatan yang baik, rangsangan-rangsangan intelektual. Spiritual amat di perhatikan bagi perkembangan anak selanjutnya. Jadi pendidikan anak usia dini tidak sekedar berfungsi untuk memberikan pengalaman belajar bagi anak tetapi yang lebih penting berfungsi untuk mengoptimalkan perkembangan otak anak.

Sebaliknya, orang tua dan guru perlu menstimulasi berbagai bidang perkembangan anak, yaitu pengetahuan, sikap perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat beradaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar (SD) dan salah satunya adalah menstimulasi keterampilan membaca dan menulis. Hal ini sejalan dengan tuntutan UU sisdiknas No. 20 tahun 2003 Bab III pasal 4 ayat 5 yang berbunyi, “pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis dan berhitung bagi segenap warga masyarakat”. Taman kanak-kanak (TK) Ananda didirikan tahun pelajaran 1996-1997 merupakan program pemerintah dalam rangka mengembangkan TK menuju SD. Ada dua hal yang harus diperhatikan dalam mendidik anak di TK, yakni perkembangan bahasa dan

pengasuhan, karena keduanya sangat menentukan keberhasilan hari depannya kelak. Pengasuhan yang menopang perkembangan bahasa adalah pengasuhan yang memberikan stimulasi sensorimotorik, sering bercerita dan berdiskusi dengan anak serta memberikan dorongan untuk mengungkapkan dirinya.

Dengan demikian guru melakukan pengenalan membaca anak TK melalui ;

1. Tetapkan kata-kata yang akan dikenalkan ke anak
2. Perlihatkan kata-kata tersebut dengan media kata bergambar
3. Ucapkan kata-kata tersebut dengan kata-kata yang jelas dan sesuai kartu kata bergambar
4. Cek pemahaman anak tentang kata tersebut dengan mengajukan pertanyaan kepada mereka.seperti kata cabe ada gambar dan tulisannya buatlah gambar-gambar yang dikenal anak

Guru sangat berperan penting untuk menumbuhkan minat baca anak,dengan demikian guru bukan hanya pandai mengajar saja akan tetapi guru menjadi fasilitator mediator bagi anak untuk merangsang anak cepat pandai membaca. Seperti, membacakan cerita juga dapat menjadi contoh yang efektif bagi lakukan harus di lakukan urut saat membacakan cerita. Secara tidak langsung dapat memperoleh contoh tentang orang yang gemar dan pintar dari apa dan pintar dari apa yang dilihatnya, apabila sering memperoleh contoh dan minat membaca anak akan tumbuh secara sukarela. Anak akan belajar mengidentifikasi lambang-lambang tulisan dalam rangkaian kata dan dalam rangkaian kalimat.

Menstimulasikan minat baca anak lebih penting dari pada mengajar mereka membaca. Menstimulasikan memberi efek meyenangkan, sedangkan mengajar sering kali membuat anak cepat bosan, apalagi bila hal tersebut dilakukan secara paksa. Jadi dapat dikatakan bahwa media juga tak kalah penting untuk menumbuhkan minat baca tulis anak tanpa paksa. Dengan banyaknya media pembelajaran yang diajukan guru maka anak akan merasa "bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain", kalimat tersebut sangat cocok sekali untuk anak usia dini, karena akan lebih mudah anak pandai membaca dan menulis tanpa paksaan.

Berdasarkan kenyataan di lapangan yang peneliti temui dan pengalaman peneliti sebagai guru TK, kemauan dan kemajuan anak dalam pengenalan membaca dan menulis sangat rendah, apalagi bila dikaitkan dengan indikator yang disusun dan di rancang dalam kurikulum pembelajaran TK. Dimana TK Ananda menggunakan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang di rancang berdasarkan standar kurikulum nasional 2004. Jika dilihat dari kemampuan anak dalam pengenalan membaca dan menulis yang di ambil dari dua kemampuan dasar yaitu bahasa dan fisik motorik, masih sangat rendah atau anak belum berkembang sesuai harapan dalam indikator kurikulum tersebut.

Kemampuan literasi diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis secara bermakna bagi kebutuhan untuk memenuhi lingkungannya. Kecerdasan literasi anak usia dini berkaitan dengan motivasi, minat dan kemampuannya untuk membaca dan menulis serta kemampuan belajar yang di

ukur dari kompetensinya dalam membaca dan menulis, walaupun kemampuan membaca dan menulis itu harus ditumbuhkan ketika mereka sedang berada di TK. Stimulasi kecerdasan literasi ditumbuhkan melalui kegiatan belajar sambil bermain yang salah satunya melalui permainan berbelanja di mini market yang di bimbing oleh guru.

Sebaiknya orang tua dan guru perlu menstimulasi berbagai bidang perkembangan anak, yaitu pengetahuan, sikap / perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat beradaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar (SD) dan salah satunya adalah menstimulasi keterampilan membaca dan menulis. Untuk itu diperlukan pengetahuan tentang pembelajaran literasi, agar pembelajaran literasi di TK Ananda Kota Pariaman berjalan secara optimal.

Anak TK sangat sulit menanamkan konsep literasi , pada usia ini perlu diberikan pengenalan huruf dan konsep literasi karena akan masuk SD. Untuk menanamkan konsep tersebut peneliti merancang suatu permainan yang dapat merangsang perkembangan literasi anak. Mengajarkan membaca menulis di TK dapat dilaksanakan selama dalam batas-batas aturan perkembangan pra-skolistik atau pra-akademik serta mendasarkan diri pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan TK sebagai sebuah taman bermain (dalam Depdiknas, 2002: 2).

Pendidikan di TK dilakukan dengan cara yang menyenangkan agar dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan literasi anak. Perkembangan baca, tulis sebagai salah satu dari kemampuan dari

kemampuan dasar yang harus dimiliki anak terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya.

Tujuan utama pengenalan membaca menulis agar anak-anak memahami apa yang mereka baca, sehingga membaca juga harus menghubungkan kata-kata dan bermakna. Belajar membaca adalah proses yang relatif panjang yang dimulai sangat awal dalam pembangunan dan jelas sebelum anak-anak memasuki sekolah formal. Anak-anak yang menerima stimulasi pengalaman keaksaraan sejak lahir dan seterusnya tampaknya memiliki kelebihan dalam hal pengembangan kosa kata, memahami tujuan membaca, dan mengembangkan kesadaran keaksaraan cetak dan konsep (Depdiknas, 2000).

Anak-anak yang membaca pertanyaan yang sering pada usia sangat muda terbuka menjadi menarik dan menenangkan dalam cara-cara untuk membaca, menulis, dengan konsep berirama, sebagai mana kegiatan kegiatan keaksaraan diusia muda, mereka mulai mengenali dan membedakan huruf. Anak-anak yang telah belajar untuk mengenali dan menulis huruf-huruf seperti dengan kebanyakan anak-anak prasekolah akan memiliki lebih sedikit untuk belajar pada masuk sekolah. Belajar dari media gambar, sehingga anak-anak yang berorientasi ke awal abjad prinsip atau cara menghubungkan huruf dan bunyi. Semakin awal mulai mengerjakan bahasa dengan anak, hanya berbicara dengan anak, membaca untuk anak, dan kemudian, mendengar menanggapi komunikasi anak makin baik pula ketika waktunya tiba untuk siap belajar.

Hasil observasi awal di TK Ananda Pariaman peneliti menemukan beberapa fenomena. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran terdahulu ditemukan bahwa pembelajaran kemampuan literasi anak masih rendah. Media dan alat peraga yang di gunakan guru kurang bervariasi sehingga kemampuan yang diharapkan kurang tercapai, menyebabkan peserta didik merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran membaca dan menulis yang diberikan guru.

Salah satu dalam mengatasi masalah yang ditemui di TK Ananda peneliti mencoba meneliti tentang upaya meningkatkan stimulus literasi anak usia dini melalui permainan mini market di TK Ananda Kota Pariaman. Peneliti berharap semoga alat dan media menarik ini agar anak dapat mengenal konsep huruf dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan optimal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat di identifikasikan bahwa:

- 1) Media dan alat peraga dalam pengenalan huruf kurang bervariasi
- 2) Kurang pengetahuan Guru tentang pembelajaran literasi
- 3) Kemauan dan minat anak belajar membaca menulis sangat rendah

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah dengan upaya meningkatkan stimulasi literasi anak usia dini melalui permainan mini market di TK Ananda Kota Pariaman.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang peneliti kemukakan adalah :

Apakah permainan mini market dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini di kelompok B1. TK Ananda Kota Pariaman?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Peneliti akan mengaplikasikan permainan mini market ini untuk meningkatkan membaca dan menulis anak di TK Ananda Kota Pariaman.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk meningkatkan stimulasi kecerdasan literasi anak melalui permainan peran berbelanja makanan di kelompok B1. TK Ananda Pariaman. Sedangkan tujuan khususnya yaitu untuk peningkatan, kemauan dan kemampuan belajar anak dalam hal :

1. Meningkatkan kemauan belajar anak dalam membaca tulisan yang di tampilkan guru dengan permainan mini market.
2. Meningkatkan kemauan anak untuk menulis dengan permainan peran berbelanja makanan.
3. Meningkatkan kemampuan belajar membaca anak usia dini dalam membedakan bunyi suara, bunyi bahasa dan melafalkannya dengan benar dengan permainan peran belanja makanan.
4. Meningkatkan kemampuan belajar membaca anak usia dini dalam memahami bahwa ada kesesuaian yang dibaca dan ditulis melalui permainan mini market.

5. Meningkatkan kemampuan belajar menulis anak usia dini dalam menggerakkan jari tangannya.
6. Meningkatkan kemampuan belajar menulis anak usia dini dalam menggerakkan jari tangan dan kelenturan otot koordinasi mata (persiapan untuk menulis) dengan permainan belanja makanan.

G. Manfaat Penelitian

Permainan peran berbelanja makanan diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti:

1. Bagi peneliti untuk memperkaya teknik dan metode dalam mengajar.
2. Masukan bagi pendidik PAUD untuk dapat mengembangkan media dan strategi dalam pembelajaran anak usia dini. Bagi pengembangan ilmu PAUD agar dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini tersebut.
3. Bagi anak kelas B1. Di TK Ananda yang terlibat langsung sebagai subjek penelitian mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dan peningkatan dalam menumbuh kembangkan kesiapan membaca anak.
4. Bagi sekolah, meningkatkan kualitas sekolah, sehingga para lulusan TK dapat melanjutkan pendidikan ke SD yang mereka inginkan.
5. Bagi penelitian lanjutan, memberikan masukan kepada penelitian sehingga di harapkan
6. Ada penelitian lanjutan tentang penggunaan kartu bergambar pada bidang yang sama atau bidang yang lain.

H. Definisi Operasional

Definisi perasional dari penelitian ini adalah:

1. Menurut Depdiknas (2005:81) peningkatan stimulasi kecerdasan literasi adalah usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kemauan dan minat anak belajar membaca dan menulis yang diharapkan anak mampu untuk:
 - a. Memiliki kemauan membaca yang di tampilkan guru sangat tinggi
 - b. Memiliki kemauan yang tinggi untuk menulis
 - c. Membedakan bunyi suara dan melafalkannya dengan benar
 - d. Memahami kesulitan apa yang di baca dan di tulis
 - e. Menggerakkan jari tangan untuk kelenturan otot tangan dan koordinasi mata.
2. Menurut Musfiroh dalam Depdiknas (2005:94) Permainan berbelanja makanan adalah: permainan yang menggunakan berbagai jenis gambar makanan yang biasa di temukan di toko bahan makanan seperti: roti, gula, ikan, bayam, cabe, susu, apel, dan gambar-gambar makanan tersebut direkatkan pada lembaran karton tebal dan menuliskan nama makanannya sehingga menjadi sebuah kartu bergambar. Kemudian kartu tersebut di gabung seperti sebuah kartu katalog, sehingga anak dapat membolak-balik kartu dan membacanya dengan mudah. Kemudian anak memilih bahan makanan yang perlu mereka beli di toko bahan makanan, menuliskannya pada notes sebagai daftar belanja. Dengan begitu pengenalan membaca dan menulis anak mudah dilaksanakan.

3. Menurut Depdiknas (2005:204) Permainan mini market ini adalah permainan untuk melatih anak membaca dan menulis lancar tanpa paksaan.

Menurut pendapat diatas dapat peneliti simpulkan bahwa pengenalan literasi sangat berperan dalam proses awal anak membaca.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak usia dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Usia dini merupakan masa peka yang amat penting bagi pendidikan anak pada masa tersebut tempaan akan memberi bekas yang kuat dan tahan lama. Kesalahan menempa memiliki efek negatif jangka panjang yang sulit di perbaiki. NAECY (1992) dalam Aisyah (2007:1.3) berpendapat anak usia dini adalah:

Anak yang berada pada rentang usia 0 – 8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family chid care home*), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD.

Sedangkan Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal I ayat 14 menyatakan pendidikan anak usia dini adalah:

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

Sementara itu UNESCO dalam Aisyah (2007:1.4) mengungkapkan anak usia dini adalah termasuk pada level 0 atau jenjang prasekolah yaitu untuk anak usia 3-5 tahun.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan anak usia dini adalah: pembahasan pendidikan anak usia 0-8 tahun, anak usia emas atau *golden age* yang merupakan masa peka bagi anak untuk di beri pendidikan.

b. Pengertian bermain

Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa pertimbangan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar .

Masa kanak-kanak disebut sebagai masa bermain, pada masa ini anak-anak dapat mengembangkan daya khayalnya. Pada masa ini anak-anak dapat berkembang pesat menuju terbentuknya pribadi yang mantap.

Bermain adalah dunia kerja anak usia pra sekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain. Melalui bermain anak dapat memetik manfaat bagi perkembangan aspek fisik motorik, kecerdasan sosial dan emosional. Pembelajaran anak usia dini mempunyai prinsip belajar yang sesuai dengan dunia anak yaitu "bermain sambil belajar, Suyanto (2005;17)" rangsangan yang diberikan haruslah tepat, karena sangat mempengaruhi laju pertumbuhan dan perkembangan anak serta sikap dan perilaku sepanjang rentang kehidupannya" dikatakan bermain sambil belajar karena bermain dan belajar adalah satu kesatuan proses yang terjadi dalam satu kesatuan waktu karena dalam bermain itulah sesungguhnya terjadi proses belajar itu terjadi dalam kegiatan bermain. Bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif tidak terpaksa dan merdeka.

Menurut Sudono (1995:1) menyatakan bahwa: bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempegunakan alat tanpa menghasilkan pengertian atau memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Menurut Mulyadi (2004:53) bahwa:

Bermain sangat penting dalam kehidupan anak meskipun terdapat kegembiraan namun tidak dilakukan demi kesenangan saja namun bermain juga hal yang sangat serius karena cara bagi anak untuk unsur meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa bermain dapat membuat anak senang dan bangga, sehat dan mengembangkan imajinasi, melatih kognitif dan melatih berbicara. Disamping itu, bermain juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi, mengetahui berbagai konsep dan melatih kesabaran.

c. Tujuan bermain

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak TK, maka tujuan bermain menurut Diknas (2002:56) antara lain:

- a. Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) anak agar mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperoleh.
- b. Melatih kemampuan berbahasa anak agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan.

- c. Melatih keterampilan anak supaya anak dapat mengembangkan perkembangan keterampilan motorik halus.
- d. Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatannya.
- e. Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri.
- f. Mengembangkan kemampuan sosial, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat menyesuaikan diri dengan teman.

Sedangkan menurut Moeslichatoen (1999;32) menyatakan bahwa; Tujuan bermain dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan ,memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah mencari masalah baru.

Menurut Sudono, (1995:1) menyatakan bahwa: Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak dengan alat atau tanpa alat yang menghasilkan atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengulang dan menemukan sendiri, melalui bermain anak juga dapat melatih kemampuan baca,tulisnya baik dengan alat ataupun tidak demmi kesenangan sendiri.

d. Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak keseluruhan. Dengan bermain anak-anak menemukan keahlian baru dan belajar menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya. Menurut Diknas (2001: 128) manfaat bermain adalah sebagai berikut ;

- a. Meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak.
- b. Mengaktifkan semua panca indera anak.
- c. Meningkatkan kemandirian pada anak.
- d. Memenuhi kebutuhan.
- e. Memberikan kesempatan pada anak untuk melatih memecahkan masalah.
- f. Memberikan motivasi dan merangsang anak
- g. untuk bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen.
- h. Memberikan kegembiraan pada anak dan kesenangan pada anak.

Devdal (dalam Harlock,1995:5) menjelaskan kreatifitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi,produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru,dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.

Berdasarkan teori diatas,peneliti menyimpulkan bahwa kreatifitas yang hasilnya merupakan pemberian kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru,berarti dan bermanfaat.

2. Pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran usia dini memiliki prinsip belajar yang sesuai dengan dunia anak yaitu : “bermain sambil belajar seraya belajar sambil bermain”, dikatakan bermain sambil belajar karena bermain dan belajar adalah satu kesatuan proses yang terjadi dalam satu kesatuan waktu, karena bermain itulah sesungguhnya terjadi proses belajar, dan proses belajar itu terjadi dalam kegiatan bermain.

Bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif tidak terpaksa dan merdeka. Melalui permainan anak dapat mengembangkan motoriknya dan meningkatkan pemahaman dan penalaran tentang keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi dan dunia sesungguhnya.

NAEYC (National Association of the Education of Young Children) dan *ACEI (Association for Children Education Internasional)* menegaskan bahwa: Bermain memungkinkan anak mengeksplorasi anak, yang mengembangkan pemahaman sosial dan cultural, membantu anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan apa yang mereka pikirkan, memberikan kesempatan bagi anak untuk menemukan dan menyelesaikan masalah, serta mengembangkan bahasa dan keterampilan serta konsep belajar anak. Pembelajaran di TK memiliki prinsip-prinsip berikut (Suyanto, 2005:28):

”(a) konkret dan dapat dilihat langsung; (b) seimbang antara kegiatan fisik dan mental; (c) bersifat pengenalan; (d) berhati-hati dengan pertanyaan “mengapa; (e) sesuai dengan tingkat perkembangan anak; (f) sesuai dengan kebutuhan individual; (g) mengembangkan kecerdasan; (h) sesuai logam belajar anak; (i) terpadu; (j) menggunakan esensi bermain”.

Pendekatan dalam pembelajaran anak usia dini didasarkan atas prinsip–prinsip (Depdiknas 2006:4) sebagai berikut:

- a. Berorientasi pada kebutuhan anak.
- b. Kegiatan belajar dilakukan melalui bermain.
- c. Merangsang munculnya kreatifitas dan inofatif.
- d. Menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar.
- e. Mengembangkan kecakapan hidup anak.
- f. Menggunakan berbagai sumber media belajar yang ada dilingkungan sekitar.
- g. Dilaksanakan secara bertahap dengan mengacu pada prinsip perkembangan anak.
- h. Rangsangan pendidikan mencakup semua aspek perkembangan (Depdiknas 2006:6)
 - 1) Anak belajar sebaik–baiknya apabila kebutuhan fisiknya terjangkau
 - 2) Siklus belajar anak selalu berulang
 - 3) Anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan teman sebaya
 - 4) Minat anak dan keinginannya akan memotivasi belajar anak
 - 5) Perkembangan dan motivasi anak harus memperhatikan individu
 - 6) Abstrak dan dari gerakan ke verbal, dari diri sendiri ke sosial. Anak belajar dengan cara sederhana ke rumit, dari konkrit ke nyata.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan-pendekatan sosial yang dilakukan anak dengan senang tanpa paksaan

dapat meningkatkan potensi anak berkembang secara optimal. dengan rangsangan yang dilakukan dari usia dini mempermudah untuk meningkatkan kemampuan dan minat anak.

3. Stimulasi Anak Usia Dini

Menurut Maclean dalam Musfiroh (2005:55) Stimulasi anak usia dini merupakan rangsangan yang diberikan untuk memotivasi perkembangan otak anak.

Sedangkan menurut Erickson, (dalam Musfiroh 1990:81) bahwa fungsi belahan otak kanan mengurus perkembangan emosi dan kreativitas, maka anak yang mendapatkan stimulasi lingkungan dan pendidikan yang tepat di usia dini tumbuh menjadi anak yang percaya diri, berani saling menolong, dan bertanggung jawab atas segala perbuatan yang dilakukan.

Menurut pendapat diatas, penulis menyimpulkan bahwa stimulasi anak usia dini sangat penting karena kelangsungan masa depan anak tergantung rangsangan sejak usia dini.

4. Pengembangan Literasi Anak Usia Dini

Menurut pendapat Hall dalam Suyanto (2005: 162) pada bukunya, "*The emergence of literacy*" menyatakan bahwa "permulaan membaca dan menulis bukan dimulai sejak TK, tetapi sebelum masuk TK. Anak sudah berlatih membaca dan menulis (literasi) sejak kecil dari lingkungannya yang dikenal dengan *Environmental Print* seperti papan

iklan di tepi jalan, nama-nama toko, tulisan dibungkus makanan, iklan TV dan media cetak lainnya.

Literasi secara sederhana dapat diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis secara bermakna sebagai kebutuhan untuk memahami lingkungannya. Menurut Hall (Suyanto, 2005 :23) menyatakan bahwa awal dari munculnya kemampuan literasi pada anak mengikuti kaidah berikut : Membaca dan menulis merupakan kognitif dan sosial yang melibatkan strategi yang luas untuk memperoleh makna.

Kebanyakan anak belajar membaca, jauh sebelum mereka masuk TK, mereka tidak menunggu diajar membaca dan menulis, tetapi mereka sudah belajar secara alamiah dari lingkungan fisik maupun tulisan dalam percakapan.

Perkembangan kemampuan literasi terjadi secara sistematis dan mempunyai nilai sebagai respon terhadap berbagai bentuk bahasa yang tertulis maupun bahasa sosial yang dialami anak dilingkungannya. Anak belajar mengontrol dan memanipulasi kemampuan lingkungan literasi sebagaimana ia belajar hal-hal yang lainnya.

Literasi merupakan fenomena sosial yang sangat dipengaruhi oleh faktor kultural. Goldman (1980 :8) menyatakan bahwa literasi berkembang secara natural. Dari pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa pengembangan literasi anak usia dini di dalamnya pengembangan membaca dan menulis.

a. Membaca

Kegiatan membaca berarti memahami tulisan rangkaian kata-kata dengan lambang tertulis membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Jadi, kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terjadi yang mencakup beberapa kegiatan yaitu : (1) pengenalan huruf atau aksara, (2) bunyi dari huruf atau rangkaian huruf–huruf, (3) pemahaman terhadap makna atau maksud bacaan (Anderson dalam Dhieni 2009:55)

Menurut Goodman dkk dalam Dhieni (2009 : 3.19) ada lima tahapan perkembangan membaca anak yaitu:

1. Tahap fantasi.(*magikal stage*) Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku, melihat dan membalik lembaran buku atau membawa buku kesukaannya.
2. Tahap pembentukan konsep diri (*self concept stage*) Pada tahap ini anak mulai memandang dirinya sebagai pembaca, berjuta-juta membaca buku, memakai gambar berdasarkan pengalaman yang di peroleh sebelumnya dan mengajak anak-anak bahasa bulan yang tidak sesuai dengan tulisan.
3. Tahapan membaca gambar (*bringing reading stage*) Pada tahap ini anak mulai tumbuh kesadaran akan tulisan dalam buku dan menemukan kata yang pernah di temui sebelumnya, dapat mengungkapkan kata-kata yang bermakna yang berhubungan

dengan dirinya, sudah mengenal tulisan kata-kata puisi, lagu dan sudah mengenal abjad.

4. Tahapan tahapan bacaan (*take off reader stage*) Anak mulai menggunakan tiga sistem isyaraf (graphoponik, sematik dan sintaksis), anak mulai tertarik pada bacaan, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan, serta membaca berbagai tanda pada iklan, kotak susu, pasta gigi dan lain-lain.
5. Tahap membaca lancar (*independent reader stage*) Pada tahap ini anak dapat membaca sebagai jenis buku, tahap ini di temui pada anak usia 6 - 7 th.

Adapun menurut Haris dan Sipay (1980:5) membaca sebagai proses perkembangan keterampilan, mendefinisikan membaca bukan sekedar aktifitas yang bersifat pasif dan reflesif saja, melainkan menghendaki pembaca untuk aktif berfikir. Membaca adalah tindakan menyesuaikan arti kata dengan simbol-simbol verbal yang tertulis atau tercetak. Sejalan dengan itu, Kridalaksana juga mengemukakan bahwa membaca adalah keterampilan mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk urutan. Lambang-lambang grafis dan perubahannya menjadi wicara bermaksud dalam bentuk pemahaman diam-diam atau pengujaran keras-keras”.

Budaya baca dapat dikenalkan pada anak usia dini, bahkan sejak tahun pertama kelahiran anak. Mereka memulainya dengan mendengar, bersuara, berkata-kata dan semua ini adalah keterampilan yang akan mengarah pada perkembangan baca tulis anak. Menurut Cleary (1993: 284).

Membaca sebagai proses perkembangan keterampilan, bahwa membaca merupakan suatu proses menyusun makna melalui interaksi dinamis diantara pengetahuan pembaca yang telah ada, informasi yang telah dinyatakan oleh bahasa tulis, dan konteks situasi pembaca. Berdasarkan uraian di atas, dapat di katakan bahwa membaca adalah proses interaksi antara pembaca dengan teks membaca. Ahli lain yaitu Steinberg telah berhasil dalam eksperimennya tentang mengajar membaca dini untuk anak-anak berusia antara 1-4 tahun. Dia juga menemukan bahwa anak-anak yang telah mendapat pelajaran membaca dini sebelum SD pada umumnya lebih maju disekolah dibanding anak-anak yang belum pernah membaca dini.

Menumbuh kembangkan minat baca pada anak tidak terlepas dari kesadaran orang tua bahwa membaca adalah penting, untuk itu sebagai orang tua harus menyadari bahwa membaca merupakan suatu yang penting dalam menjalankan aktivitas. Diantara tips meningkatkan minat baca bagi orang tua adalah yang di kemukakan oleh Yulia (2005: 89) sebagai berikut:

1. Carilah buku yang di sukai seperti novel, buku tentang hobi dan lain-lain.
2. Menanamkan dalam pikiran bahwa membaca itu penting meskipun anda tidak tidak menyukainya.
3. Letakkan buku di tempat yang mudah dilihat.
4. Dalam membaca buku dapat di lakukan secara loncat-loncat.
5. Buat target berapa lama buku tersebut harus habis dibaca.

Berdasarkan uraian di atas jelaslah bahwa cara menumbuhkan kembangkan membaca adalah dengan membentuk kesiapan membaca pada diri anak usia dini, dan membaca merupakan penting dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak. Dapat dikatakan bahwa membaca adalah proses interaksi antara pembaca dengan teks bacaan.

Menurut Firmanawati (2004:20) mengemukakan :

Membaca adalah kegiatan menelusuri, memahami, kegiatan menelusuri, memahami, hingga mengeksplorasi berbagai simbol. Simbol dapat berupa rangkaian-rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan atau bacaan, bahkan gambar (denah, grafik dan peta)

Menurut Andhim (2004: 25) mengatakan : “Membaca merupakan sebuah proses kompleks. tidak hanya membaca itu yang kompleks, tetapi setiap aspek yang ada selama membaca juga bekerja dengan sangat kompleks”.

Jadi jelaslah bahwa membaca adalah suatu aktivitas yang melibatkan pikiran dalam menangkap simbol-simbol berupa serangkaian huruf atau gambar. Oleh karena itu berdasarkan pendapat diatas, kemampuan membaca dan menulis sudah dapat dikembangkan di TK. Jadi, pengembangan kemampuan membaca dan menulis di TK dapat dilaksanakan selama masih dalam batas-batas aturan jarak lastik dan sesuai dengan karakteristik.

b. Menulis

Menulis merupakan salah satu media untuk berkomunikasi, dimana anak dapat menyampaikan makna, ide, pikiran dan perasaan melalui untaian kata-kata yang bermakna. Menulis memiliki, batasan sebagai berikut : (1)

membuat huruf, angka dan lainnya dengan pena kapur dsb : (2) mengekspresikan pikiran dan perasaan seperti mengarang, membuat surat dan lainnya dengan tulisan senada dengan pernyataan tersebut. Badudu (2009:3.10) mengemukakan bahwa menulis adalah menggunakan pena, potlot, ball point diatas kertas, kain ataupun papan yang menghasilkan huruf, kata maupun kalimat. Jadi dapat di simpulkan bahwa menulis merupakan upaya untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran yang ada pada diri individu.

Dahulu orang beranggapan anak menulis jika ia sudah bisa membaca. Anggapan tersebut ternyata tidak benar. Anak mulai menulis sebelum ia dapat membaca. Hasil penelitian Gibbon dalam Suyanto (2009:192) menerangkan bahwa : anak usia 12-14 bulan akan membuat coretan pada usia 18 bulan anak mulai membuat coretan atas inisiatif sendiri. Misalnya ia membuat coretan dinding rumah. Kegiatan tersebut harus berlangsung dan semakin jelas perbedaan antara menggambar dan menulis. Jika di bimbing dengan baik maka usia 30 bulan (2,5 tahun) anak sudah dapat menulis namanya sendiri.

Kegiatan menulis di TK harus memperhatikan kesiapan kematangan anak. Kegiatan tersebut dapat dilakukan jika perkembangan motorik halus anak telah matang dimana terlihat dari kemampuannya dalam memegang pensil. Pada awal hanya memegang pensil untuk mencoret-coret, namun sering perkembangannya anak akan mengkonsentrasikan jari-jarinya untuk menulis lebih baik. Ada dua kemampuan yang di perlukan anak untuk

menulis yaitu kemampuan meniru bentuk dan kemampuan menggerakkan alat tulis.

Morrow dalam Dhieni (2009: 3) membagi kemampuan menulis anak menjadi 6 tahapan kemampuan anak untuk menulis sebagai berikut:

1. *Writing via drawing*, yaitu menulis dengan cara menggambar
2. *Writing via scribbling*, yaitu menulis dengan cara menggores. Anak sering- kali mencoret dari arah kiri kearah kanan seakan mencontoh tulisan orang dewasa.
3. *Writing via making letter-life form*, yaitu menulis dengan cara membuat bentuk seperti huruf. Anak tidak hanya membuat goresan tetapi telah melibatkan unsur kreasinya.
4. *Writing via reproducing well-learned unit or letter*, yaitu menulis dengan cara menghasilkan dengan huruf-huruf atau unit yang sudah baik. Anak menulis huruf-huruf dengan mencontoh misalnya mencoba menuliskan namanya.
5. *Writing via invented spelling*, yaitu menulis dengan mengeja satu persatu. dalam tahap ini anak mencoba salah (*trial and error*).
6. *Writing via conventional spelling*, yaitu menulis dengan cara mengeja langsung.

c. Metode pembelajaran anak usia dini

Kata metodik atau metode berasal dari bahasa Yunani, metode yang artinya menyelidiki, cara melakukan sesuatu secara mendetail atau prosedur mengerjakan sesuatu. Secara terminologi, berarti pengetahuan yang

menerangkan cara mengajarkan suatu jenis pelajaran tertentu secara mendetail dan diuraikan sampai bagian yang sekecil-kecilnya.

Cukup banyak metode belajar dalam kelas yang dikemukakan dan dikembangkan oleh para ahli pendidikan. Akan tetapi tidak semua metode pengajaran tersebut cocok bagi program bagi kegiatan anak usia dini.

Metode pengajaran yang dilaksanakan untuk anak usia dini secara umum, yakni: (Hidayat, 2003: 21) (a) Metode bercerita; (b) metode bercakap – cakap; (c) metode mengucapkan syair; (d) metode pemberian tugas dan praktek langsung; (e) metode eksperimen; (f) metode menyanyi; (g) metode tanya jawab; (h) metode dramatisasi; (i) metode calisting; (j) metode proyek dan kerja kelompok; (k) metode bermain;(1) metode aktratif.

Metode bermain peran merupakan metode menarik yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak. Metode bermain peran ini di katagorikan sebagai metode mengajar yang terimpun kepada metode prilaku yang diterapkan dalam pengajaran.

Konsep peran (*role*) diartikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan individu yang ditunjukkan kepada orang lain. Untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman tentang peran sendiri mencakup apa yang tampak dalam tindakan yang tersembunyi dalam perasaan, presepsi dan sikap.

Bermain peran dan proses pembelajaran ditunjukkan sebagai usaha memecahkan masalah (diri, sosial) melalui serangkaian tindakan pemeran. Secara eksplisit bila ditinjau dari tujuan pendidikan, maka diharapkan anak dapat :

a. Mengeksploitasi perasaan-perasaan

- b. Memperoleh wawasan tentang sikap, nilai dan persepsi.
- c. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Jenis kegiatan bermain peran di TK adalah bermain peran sebagai sebagai pemberi jasa seperti dokter, tukang pos, tukang sayur, pelayan toko dan sebagainya.

Dengan demikian metode bermain peran artinya mendramatisasikan cara tingkah laku didalam hubungan sosial dan menekankan kenyataan anak di ikut sertakan dalam perannya didalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial.

d. Minat

Salah satu cara anak menampilkan keunikannya adalah melalui kesukaan yang ia pilih. Dalam bermain misalnya, mereka akan memperhatikan keunikannya. Ada anak yang suka bermain pasir, bermain mobil-mobilan, naik rumah pohon, berlari dilapangan luas, menendang bola, ada yang mengaduk-ngaduk kolam dan banyak yang lain lagi. Minat anak merupakan energi yang memotivasinya belajar sesuatu tanpa henti dan penat.

Menurut Du. Faizah (2008:155) dengan mengetahui minat anak maka akan memudahkan guru merancang tema-tema yang menarik dalam proses pembelajaran.

Budi Harti dalam Hawadi (2001:37) mengemukakan minat membaca dan menulis anak dapat dikembangkan dengan memberikan contoh bahwa guru gemar membaca dan menulis yang benar serta ditunjang ketersediaan media belajar yang menarik bagi anak.

Dimulai dari perkembangan motorik seperti duduk, berjalan, berlari, melompat, memanjat dan mampu untuk naik dan turun tangga, kemudian kemampuan anak mengkoordinasikan mata/tangan, merupakan faktor yang signifikan untuk anak belajar membaca, mengenal macam-macam bentuk dan huruf sampai kepada menggerakkan jari-jari tangan untuk memulai menulis awal.

Agar anak menaruh perhatian dan penghargaan terhadap buku maka masa kanak-kanak awal ini dilatih bagaimana memegang buku, membuka halaman, mengenal gambar, dan mengembalikan buku pada tempatnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa anak akan senang bermain dengan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksprimen dengan bermacam-macam bahan dan alat, berimajinsi memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas.

B. Penelitian yang Relevan

Asni Rasyid (2010). Menumbuh Kembangkan Kesiapan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu kata Bergambar di TK Lillah Pasir Putih Tabing Padang. Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa permainan kartu

bergambar dapat menumbuhkan minat baca anak. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase kemauan membaca yang terdiri dari siklus I yang di lanjutkan dengan siklus II. Pada siklus I kemampuan membaca anak mencapai 58,8%, meningkat menjadi 86,6% pada siklus II.

C. Kerangka Konseptual

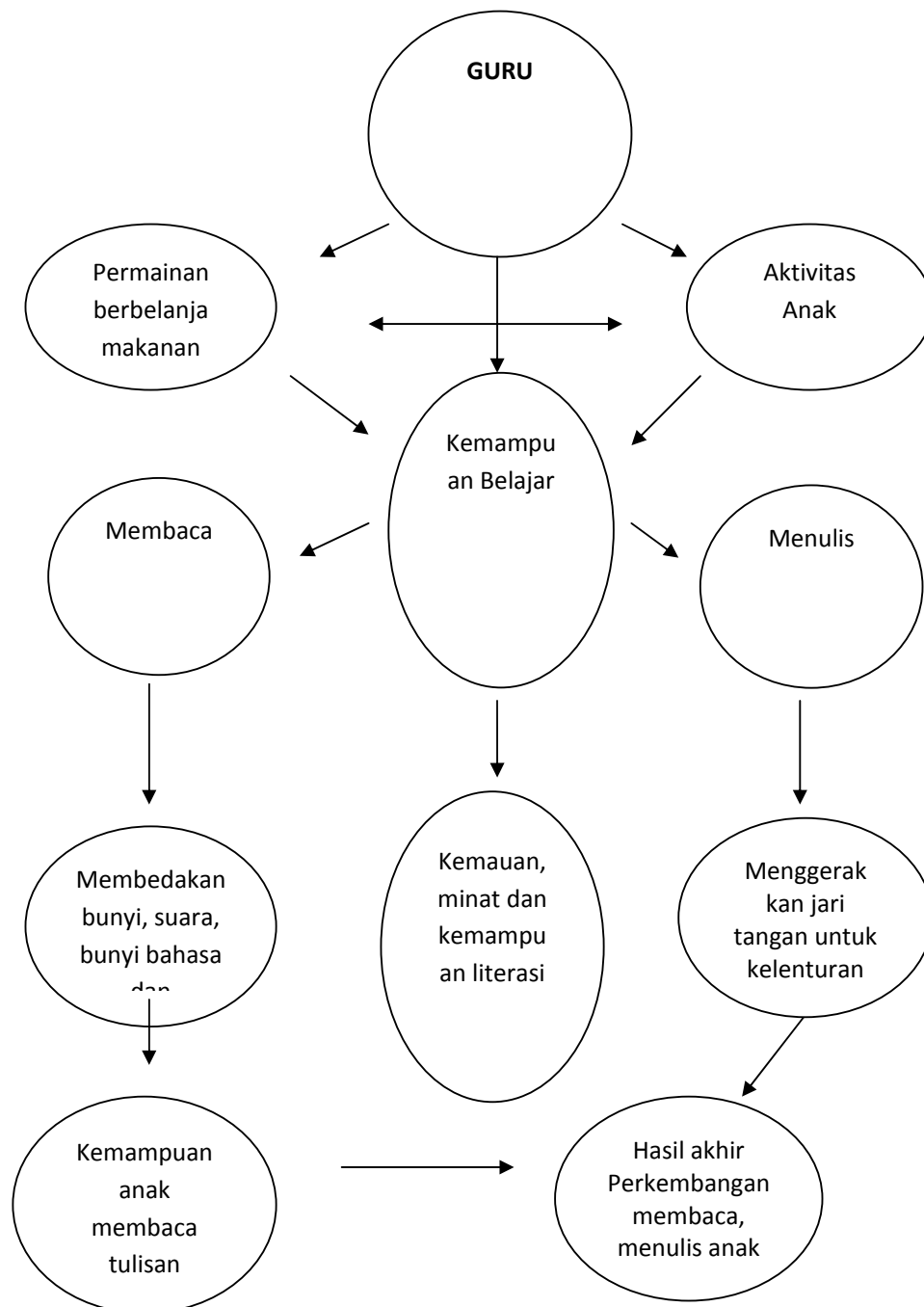
Permainan berbelanja makanan merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan kartu-kartu bergambar, jenis bahan makanan dan daftar belanja makan sehari-hari seperti : susu, roti, ikan, daging, apel dan sebagainya yang merupakan suatu kegiatan agar anak dapat meningkatkan kemauan dan kemampuan dalam pengenalan membaca dan menulis.

Proses permainan berbelanja makanan perlu memperhatikan berbagai penilaian simulasi, kecerdasan leterasi anak yaitu kemauan dan kemampuannya dalam membaca tulisan yang sesuai dengan simbol atau gambarnya, kemauannya untuk mencoret atau membuat goresan dan mencontoh huruf-huruf, menyusun menghubungkan antara tulisan dan bunyinya serta mengejanya sedikit demi sedikit, dengan demikian anak akan dapat memahami keterampilan membaca dan menulis.

Pada permainan berbelanja makanan sangat diperlukan keaktifan anak agar tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan indikator yang diharapkan.

Dari kajian teori di atas maka kerangka berfikir penelitian ini adalah :

Gambar 1 Kerangka Konseptual.



D. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan mini market dapat meningkatkan kesiapan membaca anak.

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan, maka pada bab ini akan dikemukakan simpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB I sampai BAB IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Taman kanak-kanak merupakan langkah awal untuk mengenalkan pada anak tentang dunia sekolah, menyenangkan bukan menuntut mereka untuk menguasai kemampuan membaca secara lancar. Namun pada kenyataan berdasarkan pengamatan pada pendidikan lanjutan di Sekolah Dasar (SD) memberikan tes membaca pada anak yang akan masuk SD.
2. Pada hakikatnya pendidikan usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan tersebut dilakukan dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Untuk itu pendidikan anak usia dini adalah upaya untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak.
3. Membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan. Dalam kegiatan membaca, pembaca memproses informasi dari teks yang di baca untuk memperoleh makna.

4. Ketika anak sedang membaca, sesungguhnya ia tidak hanya menambah ketajaman pikiran, pada saat yang sama penasaran anak terasah sehingga secara keseluruhan ia mengembangkan kemampuan intelektualnya sekaligus meningkatkan kecakapan mentalnya. Melalui membaca melejitkan kemampuan otak anak usia dini.
5. Pembelajaran membaca dengan menggunakan kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak kelas BI TK Ananda Kota Pariaman.
6. Pertumbuhan berarti proses perubahan yang bersifat progresif (maju) pada aspek fisik dan fisiologis. Perkembangan adalah perubahan progresif pada berbagai aspek fisik dan psikis sebagai hasil kematangan dan belajar.
7. Alat permainan sangat penting bagi anak usia dini untuk proses perkembangan dan mendorong daya kreativitas dalam menggunakan benda-benda dan alat-alat permainan yang dapat digunakan untuk memenuhi naluri bermain.
8. Tujuan dan metode adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini.
9. Sikap positif anak-anak BI dapat ditingkatkan melalui kartu bergambar.
10. Dengan menggunakan kartu bergambar dapat meningkatkan kesiapan membaca anak, ini dapat dilihat dari peningkatan pada siklus I ke siklus II yaitu pada siklus I nilai rata-rata yang terdapat pada anak yang sangat

tinggi dengan persentase 38,3 % dan pada siklus II dengan persentase 85%.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan pendidikan Taman Kanak- Kanak maka simpulan yang ditarik mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian-penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan mini market tidak hanya dapat meningkatkan membaca anak juga dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak.
2. Permainan mini market yang dilakukan dapat meningkatnya kemampuan anak merangkai huruf menjadi kata
3. Melalui permainan mini market meningkatkan motivasi belajar anak karena media pembelajaran yang digunakan sangat bervariasi.

C. Saran

Berdasarkan simpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan

2. Untuk memegang dan meningkatkan kreatifitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas ang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
3. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat peningkatan kemampuanmembaca anak.
4. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalammemberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
5. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melanjutkan penelitian tentang penggunaan permainan mini market.
6. Bagi pembaca di harapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andhim,fauzil (2004). *Membuat Anak Gila Membaca*.Bandung:mizan media utama
- Aisyah, Siti. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*.Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suhasimi. 2008.*Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bina Aksara
- _____. 1989.Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Proyek Jakarta:Rhineka Cipta.
- Bentri, Alwen, dkk (2005).Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran .Di LPTK Padang UNP
- Cleary (1993:284)Membaca Sebagai Proses Perkembangan Keterampilan (Online <http://daudp65.byethost.com/baca2/baca25.html> di AKSES 2 juli 2010.
- Darmansyah.(2009)Penelitian Tindakan Kelas.Padang.Suja Bina Pres.
- Depdiknas. (2001).Permainan Membaca Dan Menulis Di Taman Kanak-Kanak. Jakarta. Depertemen Pendidikan Nasional.
- _____.Dirjen PLSP(2002).Modul pelatihan Pengelola Kelompok Bermain. Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- _____. 2003. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian, Pembuatan dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) di TK*. Jakarta:Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pendidikan TK dan Sekolah
- _____. (2004). *Standar Kurikulum TK/RA*. Jakarta: Direktorat Jenderal Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pendidikan TK dan Sekolah Badan Proyek Pembinaan TK.
- _____. (2004). *Konsep PAUD*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi. Direktorat Pendidikan dan Tenaga Kependidikan
- Firmanawati (2004) *Tiga langkah praktis menjadikan anak maniak membaca*.jakarta puspa swara.
- Hawardi, Akbar. (2001). *Bermain dan Pengenalan Lingkungan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Tenaga Kependidikan
- Haris Dan Sipay. (1980) Membaca Sebagai Dan Berbagai Aspek.(online).<http://>