

**MENGOPTIMALKAN PENGENALAN MEMBACA ANAK
MELALUI PERMAINAN HURUF YANG HILANG
DI TK INDAH JELITA PAYAKUMBUH**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

YULIANI
51163/2009

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

2011

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Mengoptimalkan Pengenalan Membaca Anak Melalui Permainan Huruf Yang Hilang di TK Indah Jelita Payakumbuh.

Nama : YULIANI

NIM/BP : 51163 / 2009

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : PG-PAUD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 26 Juli 2011

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

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

Nurhafizah, M.Pd
NIP. 19731014 200604 2 001

Ketua Jurusan

Dra. Hj. Yulsyofriend, MP.d
Nip.19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipetahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Program
Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

MENGOPTIMALKAN PENGENALAN MEMBACA ANAK MELALUI PERMAINAN HURUF YANG HILANG DI TK INDAH JELITA PAYAKUMBUH

Nama : **YULIANI**
NIM/BP : 51163 / 2009
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : PG-PAUD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 26 Juli 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd NIP. 19600305 198403 2 001	1.
2. Sekretaris	: Nurhafizah, M.Pd NIP. 19731014 200604 2 001	2.
3. Anggota	: Rismareni Pransiska, M.Pd NIP. 19820128 200812 2 003	3.
4. Anggota	: Dra. Rivda Yetti NIP. 19630414 198703 2 001	4.
5. Anggota	: Indra Yeni, S.Pd NIP. 19710330 200604 2 001	5.

ABSTRAK

Yuliani, 2011: Mengoptimalkan Pengenalan Membaca Anak Melalui Permainan Huruf Yang Hilang di TK Indah Jelita Kota Payakumbuh. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang masih rendah, tujuan penelitian ini adalah untuk mengoptimalkan kemampuan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang, dapat memberikan pemahaman tentang pengenalan membaca pada anak serta meningkatkan kualitas pembelajaran membaca.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Room Action Reseach*) yaitu suatu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih optimal, dengan menggunakan subjek penelitian anak TK Indah Jelita khususnya kelompok B1 dengan jumlah 18 orang anak. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan wawancara yang kemudian diolah dengan teknik persentase.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan dalam perkembangan membaca anak. Dengan mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang ini semakin baik. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai baik terhadap kesenangan belajar maupun hasil belajar yang dicapai oleh anak, yang mana terlihat pada siklus I anak memperoleh nilai rata-rata amat baik belum ada. Pada siklus II diperoleh peningkatan. Sedangkan pada sikap anak juga meningkat, terlihat dari hasil observasi pada siklus I nilai rata-rata sikap anak yang amat baik belum ada sedangkan pada siklus II sudah meningkat menjadi 28%.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan dalam mengoptimalkan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang, sebelum tindakan 15%. Anak yang mencapai nilai baik setelah tindakan mengalami peningkatan 57%.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dengan menggunakan permainan huruf yang hilang dapat mengoptimalkan pengenalan membaca anak. Dan disarankan dalam penggunaan media, menggunakan bahan-bahan yang menarik minat anak terhadap pemahaman konsep huruf serta meningkatkan kemampuan membaca anak.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT. Atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: **“Mengoptimalkan Pengenalan Membaca Anak Melalui Permainan Huruf Yang Hilang di TK Indah Jelita Kota Payakumbuh”**. Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti sangat menyadari begitu banyak pihak-pihak yang dengan ikhlas telah memberikan bantuan yang sangat berharga bagi peneliti, baik moril maupun material dimulai dari tahap perencanaan hingga tahap penyelesaian. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya pada:

1. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah bermurah hati dan sabar memberikan bimbingan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Nurhafizah, M.Pd selaku pembimbing II yang memberikan bimbingan kepada peneliti.
3. Ibu Rismareni Pransiska, M.Pd, Dra. Rivda Yetti, Ibu Indra Yeni, S.Pd selaku anggota tim penguji komprehensif.
4. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD UNP.
5. Bapak Prof. Firman, M.S. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.

6. Seluruh staf pengajar beserta Tata Usaha pada Jurusan PG-PAUD.
7. Orang tua, anak, beserta kakak dan ponakan yang telah begitu banyak memberikan do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
8. Ibu Ermayudas selaku Kepala TK Indah Jelita yang telah memberikan kesempatan waktu bagi peneliti menyelesaikan skripsi ini
9. Siswa anak didik TK Indah Jelita, khususnya kelompok B1 yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
10. Teman-teman angkatan 2009 buat kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa masa perkuliahan.

Semoga bimbingan dan bantuan yang diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi Allah SWT.

Akhirnya peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini belumlah sempurna. Untuk itu peneliti sangat mengharapkan saran dan masukan demi kebaikan yang akan datang. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Juli 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	5
F. Tujuan Penelitian.....	5
G. Manfaat Penelitian.....	6
H. Definisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	8
2. Hakikat Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	9
a. Pengertian Bahasa.....	9
b. Karakteristik Bahasa.....	9
3. Hakikat Membaca.....	11

a. Pengertian Membaca.....	12
b. Tujuan Membaca.....	13
c. Manfaat Membaca.....	13
d. Mengoptimalkan Pengenalan Membaca Anak Usia Dini.....	14
4. Hakikat Bermain	17
a. Pengertian bermain	17
b. Tujuan Bermain.....	18
c. Manfaat Bermain Bagi Anak	20
d. Karakteristik Bermain	21
5. Permainan Huruf Yang Hilang	23
6. Pengaruh Permainan Huruf Yang Hilang Terhadap Pengenalan Membaca Anak	25
a. Konsep Huruf.....	25
b. Konsep Membaca.....	27
B. Penelitian Yang Relevan	30
C. Kerangka Konseptual	31
D. Hipotesis Tindakan.....	32

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	33
B. Subjek Penelitian	33
C. Prosedur Penelitian.....	33
1. Kondisi Awal	35
2. Siklus I	35
3. Siklus II	37
D. Instrumentasi	38
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data	39
G. Indikator Keberhasilan	40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	41
1. Deskripsi Kondisi Awal	41
2. Deskripsi Siklus I	41
3. Deskripsi Siklus II	47
4. Deskripsi Hasil Wawancara	51
5. Deskripsi Hasil Portofolio	51
B. Analisis Hasil Observasi	52
1. Analisis Kondisi Awal.....	52
2. Analisis Siklus I	56
3. Analisis Siklus II.....	73
4. Analisis Hasil Wawancara.....	89
C. Pembahasan	91

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	99
B. Implikasi.....	100
C. Saran	100

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel		
1	Rancangan Kegiatan Penelitian	38
1.1	Hasil observasi mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	52
1.2	Sikap anak melalui permainan huruf yang hilang pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	55
2.1	Hasil observasi mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang pada siklus I pertemuan 1 (setelah tindakan).....	56
2.2	Sikap anak melalui permainan huruf yang hilang pada siklus I pertemuan 1 (setelah tindakan).....	59
2.3	Hasil observasi mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang pada siklus I pertemuan 2 (setelah tindakan).....	60
2.4	Sikap anak dalam upaya mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang dengan gambar. Pada siklus I pertemuan 2 (setelah tindakan).....	63
2.5	Hasil observasi mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang pada siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan).....	65
2.6	Sikap anak melalui permainan huruf yang hilang pada siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan).....	67
2.7	Rekapitulasi hasil observasi mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang siklus 1 pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan).....	69
2.8	Rekapitulasi sikap Anak melalui permainan huruf yang hilang. Pada siklus 1 pertemuan 1,2,3.....	71
3.1	Hasil observasi mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang pada siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan).....	73

3.2	Sikap anak dalam upaya mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang dengan gambar. Pada siklus II pertemuan I (setelah tindakan)	75
3.3	Hasil observasi mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang pada siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan).....	77
3.4	Sikap anak dalam upaya mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang dengan gambar. Pada siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan).....	79
3.5	Hasil observasi mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang pada siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan).....	81
3.6	Sikap anak dalam upaya mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang dengan gambar. Pada siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan).....	83
3.7	Rekapitulasi hasil observasi mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang pada siklus II pertemuan 1, 2 dan 3.....	85
3.8	Rekapitulasi sikap Anak melalui permainan huruf yang hilang. Pada siklus II pertemuan 1,2,3.....	87
4.1	Hasil wawancara siklus I.....	89
4.2	Hasil wawancara siklus II.....	90
5.1	Persentase mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang (Kategori amat baik)....	92
5.2	Persentase mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang (Kategori baik).....	94
5.3	Persentase mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang (Kategori rendah).....	95
5.4	Persentase mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang (Kategori rendah).....	96

DAFTAR GRAFIK

Grafik

1.1	Hasil observasi mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	54
1.2	Sikap anak melalui permainan huruf yang hilang pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	56
2.1	Hasil observasi mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang pada siklus I pertemuan 1 (setelah tindakan).....	58
2.2	Sikap anak melalui permainan huruf yang hilang pada siklus I pertemuan 1 (setelah tindakan).....	60
2.3	Hasil observasi mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang pada siklus I pertemuan 2 (setelah tindakan).....	62
2.4	Sikap anak dalam upaya mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang dengan gambar. Pada siklus I pertemuan 2 (setelah tindakan).....	64
2.5	Hasil observasi mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang pada siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan).....	66
2.6	Sikap anak melalui permainan huruf yang hilang pada siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan).....	68
2.7	Rekapitulasi hasil observasi mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang siklus 1 pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan).....	70
2.8	Rekapitulasi sikap Anak melalui permainan huruf yang hilang. Pada siklus 1 pertemuan 1,2,3.....	72
3.1	Hasil observasi mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang pada siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan).....	75

3.2	Sikap anak dalam upaya mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang dengan gambar. Pada siklus II pertemuan I (setelah tindakan)	32
3.3	Hasil observasi mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang pada siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan).....	78
3.4	Sikap anak dalam upaya mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang dengan gambar. Pada siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan).....	80
3.5	Hasil observasi mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang pada siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan).....	82
3.6	Sikap anak dalam upaya mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang dengan gambar. Pada siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan).....	84
3.7	Rekapitulasi hasil observasi mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang pada siklus II pertemuan 1, 2 dan 3.....	86
3.8	Peningkatan hasil observasi mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang.....	86
3.9	Rekapitulasi sikap Anak melalui permainan huruf yang hilang. Pada siklus II pertemuan 1,2,3.....	88
4.1	Perbandingan hasil wawancara siklus I dan II.....	91
5.1	Persentase mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang (Kategori amat baik)....	92
5.2	Persentase mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang (Kategori baik).....	94
5.3	Persentase mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang (Kategori Cukup).....	96
5.4	Persentase mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang (Kategori rendah).....	97

LAMPIRAN

		Halaman
1	Satuan kegiatan harian untuk siklus I pertemuan I Kelompok B	106
2	Satuan kegiatan harian untuk siklus I pertemuan II Kelompok B	107
3	Satuan kegiatan harian untuk siklus I pertemuan III Kelompok B	108
4	Satuan kegiatan harian untuk siklus II pertemuan I Kelompok B	109
5	Satuan kegiatan harian untuk siklus II pertemuan II Kelompok B	110
6	Satuan kegiatan harian untuk siklus III pertemuan III Kelompok B	111
7	Hasil wawancara anak pada Siklus I (setelah tindakan).....	112
8	Hasil wawancara anak pada Siklus II (setelah tindakan)	113
9	Lembar penilaian mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang (pada kondisi awal)	114
10	Lembar penilaian mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang siklus I (Setelah Tindakan)	115
11	Lembar penilaian mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang siklus II (Setelah Tindakan)	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar		
A.	Alat Permainan Huruf Yang Hilang.....	117
B.	Guru menjelaskan cara Melakukan Permainan Huruf Yang Hilang.....	117
C.	Guru mencobakan Permainan Huruf Yang Hilang.....	118
D.	Anak mencobakan Permainan Huruf Yang Hilang.....	118
E.	Anak senang melakukan Permainan Huruf Yang Hilang.....	119
F.	Anak berhasil melakukan Permainan Huruf Yang Hilang.....	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat berkomunikasi antara seseorang dengan orang lain, semakin mantap bahasanya semakin mudah untuk dipahami dan dimengerti oleh orang lain. Untuk pemeralian bahasa banyak ditentukan oleh integrasi antara aspek kematangan biologis, kognitif dan sosial, sebagaimana yang dikemukakan oleh Slabi, “bahwa setiap pendekatan modern terhadap pemerhalian bahasa akan menghadapi kenyataan bahwa bahasa dibangun sejak semula oleh anak, memanfaatkan aneka fasilitas bawaan sejak lahir yang beraneka ragam dalam integritasnya dengan pengalaman-pengalaman dunia fisik dan sosial”.

Setiap perilaku di dalam bahasa adalah akibat adanya stimulus. Oleh karena itu perbandingan sebagai munculnya stimulus menjadi dominan dan sangat penting artinya di dalam membantu proses pemerolehan bahasa. Di samping lingkungan, pemerolehan bahasa juga ditentukan oleh kemauan anak untuk mau membaca, karena dengan membaca membuat seseorang akan tahu dan akan menambah wawasan serta ilmunya.

Persoalan membaca merupakan fenomena tersendiri saat ini. Hal ini menjadi semakin hangat dibicarakan para orang tua yang memiliki anak usia Taman Kanak-kanak (TK) dan Sekolah Dasar (SD) kelas awal. Karena para orang tua khawatir anak-anaknya tidak mampu mengikuti pelajaran di

sekolah nantinya jika sejak awal anak-anak mereka belum dibekali dengan keterampilan membaca.

Pembelajaran di TK, anak tidak saja dipersiapkan untuk memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD), tetapi yang lebih utama adalah supaya anak memperoleh rangsangan-rangsangan kemampuan dasar terhadap perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni, serta perkembangan pembiasaan yang terdiri dari nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian.

Selama ini TK didefinisikan sebagai tempat untuk mempersiapkan anak-anak memasuki masa sekolah yang dimulai di jenjang SD. Kegiatan yang dilakukan di TK pun hanyalah bermain dengan menggunakan alat-alat permainan edukatif. mengajarkan membaca, menulis, dan berhitung tidak diperkenankan di tingkat TK, kecuali pengenalan membaca, menulis angka, itupun dilakukan setelah anak-anak memasuki TK B.

Akan tetapi, pada perkembangan terakhir hal itu menimbulkan sedikit masalah, karena pelajaran di kelas satu SD akan sulit diikuti anak-anak jika mereka belum dibekali dengan kemampuan membaca dan berhitung dari TK. Karena tuntutan itulah, akhirnya banyak TK yang secara mandiri mengupayakan pembelajaran membaca bagi anak-anak didiknya. Berbagai metode mengajar dipraktekkan, dengan harapan bisa membantu anak-anak untuk menguasai keterampilan membaca dan menulis sebelum masuk SD. Beberapa anak mungkin berhasil menguasai keterampilan tersebut, namun banyak pula diantaranya yang mengalami kesulitan.

Sebagai lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), tugas utama TK adalah mempersiapkan anak dengan memberikan rangsangan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap/prilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di SD.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun (2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu pembinaan yang dilakukan 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.

Mengenalkan membaca dan menulis di TK dapat dilaksanakan selama dalam batas-batas dan prinsip dasar hakiki dari pendidikan TK sebagai sebuah taman bermain, sosialisasi dan pengembangan berbagai kemampuan, seperti pengembangan kecerdasan emosi, motorik, disiplin, tanggung jawab, konsep diri dan akhlak. Dalam rangka memenuhi kebutuhan dan masa peka anak pada aspek membaca dan menulis dapat disusun dan dikembangkan berbagai bentuk permainan.

Kenyataan yang peneliti hadapi dilapangan pada kegiatan membaca yang dilakukan hanyalah anak mendengarkan dan mengulangi apa yang diucapkan guru, hal ini membuat anak sering merasa bosan bila diajak untuk membaca, padahal membaca sangat penting bagi anak untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan permasalahan yang ada dapat dilihat bahwa kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran seperti memilih strategi pembelajaran berupa menyiapkan metode dan media yang menarik bagi anak menyebabkan juga kurang termotivasinya anak dalam kegiatan pembelajaran seperti kegiatan membaca.

Adanya permasalahan yang ditemui, maka peneliti tertarik memberikan solusi, guna mengatasi permasalahan agar anak lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan membaca. Untuk mengatasi masalah ini, maka diupayakan suatu metode belajar melalui bermain, dan alat permainan yang digunakan yaitu permainan huruf yang hilang, hal ini diupayakan agar ketika bermain dapat merangsang anak terhadap pembelajaran membaca. Dalam permainan ini akan membantu anak dalam mengenal huruf satu persatu karena anak akan melihat gambar buah yang ada pada alat permainan dan mencari huruf yang hilang pada kata yang bergambar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas kemampuan membaca anak pada TK Indah Jelita Payakumbuh khususnya pada anak kelompok B₁ cukup rendah. Hal ini disebabkan oleh:

1. Kurang optimalnya kemampuan anak dalam kegiatan membaca.
2. Kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan bermain sambil belajar
3. Kurangnya media dan metode yang digunakan guru.
4. Kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan alat permainan bagi anak.
5. Kurangnya kemampuan guru dalam mengadakan observasi dilapangan

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti

1. Kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran.
2. Kurangnya alat peraga yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran membaca.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahannya yaitu: "Apakah permainan huruf yang hilang dapat mengoptimalkan pengenalan membaca pada anak di TK".

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka peneliti mencoba membuat sebuah alat permainan huruf yang hilang. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam membaca.

F. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk melihat apakah permainan huruf yang hilang bisa mengoptimalkan pengenalan membaca anak
2. Memberikan pemahaman tentang pengenalan membaca pada anak.
3. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran membaca

G. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi anak didik bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Bagi guru TK, sebagai bahan masukan dalam membantu guru TK untuk mengajarkan konsep membaca, dengan metode dan media yang bervariasi dan menarik bagi anak.
3. Bagi TK Indah Jelita dapat meningkatkan kualitas pengenalan pembelajaran membaca pada anak. Serta dapat menjadi contoh bagi TK yang lain dalam memberikan pemahaman tentang cara mengoptimalkan minat baca anak.
4. Peneliti lebih lanjut, bisa dijadikan sebagai sumber bacaan dan literatur.

H. Definisi Operasional

Sebagai panduan, maka perlu dijelaskan istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini, yaitu mengoptimalkan pengenalan membaca anak adalah suatu upaya yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan huruf yang hilang.

Permainan huruf yang hilang adalah suatu permainan yang terdiri dari kepingan gambar, kepingan huruf dan kata yang hurufnya tidak lengkap. Permainan ini dapat membantu kegiatan pembelajaran agar dapat berjalan dengan efektif, efisien dan menyenangkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini (AUD)

Anak usia dini menurut Aisyiah (2007: 3) adalah anak yang berada pada rentang 0-8 tahun, yang tercakup didalam program pendidikan ditaman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, (*family child care home*), pendidikan prasekolah, baik swasta maupun negeri, TK, dan SD. Sedangkan anak usia dini menurut Sujiono (2009: 6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan 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.

Sedangkan karakteristik anak usia dini menurut sujiono (2009: 7) adalah:

- a. Egosentrisme
- b. Cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri
- c. Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan
- d. Anak adalah mahluk sosial
- e. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah.
- f. *The unique person*
- g. Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda
- h. Kaya dengan fantasi
- i. Mereka Senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif

- j. Daya konsentrasi yang pendek
- k. Sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anak usia 5 tahun dapat duduk dan memperhatikan sesuatu dengan nyaman
- l. Masa usia dini merupakan masa belajar yaang potensial
- m. Masa usia dini disebut sebagai masa *Golden Age*

Berdasarkan pendapat di atas bahwa karakteristik anak usia dini adalah mempunyai daya konsentrasi yang pendek tetapi memiliki hal-hal yang bersifat imajinatif yang mana secara umum kemampuan yang berkembang pada anak usia dini adalah kecerdasan jamaknya atau kecerdasan dasar, antara lain mencakup perkembangan kognitif, sosial emosional, nilai/moral, agama, fisik/motorik, bahasa dan seni.

2. Hakikat Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

a. Pengertian Bahasa

Menurut Wiguna dan Noorhana (dalam Izzaty, 2005: 58) mengemukakan bahwa bahasa adalah segala bentuk komunikasi dimana pikiran dan perasaan manusia disimbolkan agar dapat menyampaikan arti kepada orang lain. Sedangkan menurut Ibnu Jinni, seorang linguis kondang dalam Azhim, (2002: 3) menegaskan defenisi bahasa adalah suara-suara yang digunakan oleh setiap bangsa untuk mengungkapkan maksudnya. Pada awalnya pembicaraan anak-anak hanya berisi kata-kata yang samar-samar dan sulit untuk dimegerti, namun sesuai dengan tahap perkembangannya anak akan mulai menampakkan perubahannya melalui kata-kata dan berbicara. Sedangkan menurut Wahyudi, (2005: 47)

berbicara adalah suatu bentuk bahasa dimana kata-kata atau suara digunakan untuk menyampaikan maksud.

b. Karakteristik Bahasa

Menurut Jamaris (2003: 29-30) mengemukakan tentang karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun yaitu:

- 1) Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosa kata.
- 2) Lingkup kosa kata yang diucapkan menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, kecantikan, kecepatan, suhu, perbandingan, permukaan.
- 3) Anak usia 5-6 tahun dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik.
- 4) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan.
- 5) Percakapan yang dilakukan menyangkut berbagai komentar terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya.

Sedangkan menurut *Santrock* dalam Dhieni, (2005: 1.14) menerangkan bahwa karakteristik bahasa itu terdiri dari :

- 1) Sistematis, artinya bahasa merupakan suatu cara menggabungkan bunyi-bunyian maupun tulisan yang bersifat lentur, standar, konsisten. Setiap bahasa memiliki tipe konsistensi yang bersifat khas
- 2) Arbitrari, bahwa bahasa terdiri dari hubungan-hubungan antara berbagai macam suara dan visual, objek maupun gagasan. Setiap bahasa memiliki kata-kata yang berbeda dalam memberi simbol pada angka-angka tertentu.

Menurut Bromley dalam Dhieni (2009: 1.19) menyebutkan 4 komponen berbahasa:

- a. Menyimak, kemampuan menyimak merupakan kemampuan anak untuk dapat menghayati lingkungan sekitarnya dan mendengar pendapat orang lain dengan indera pendengaran.
- b. Berbicara, berbicara merupakan kegiatan menyampaikan pesan kepada orang lain dengan media bahasa lisan.
- c. Membaca merupakan kegiatan berbahasa dalam rangka memahami pesan.
- d. Menulis, menulis merupakan salah satu media berkomunikasi dimana anak dapat menyampaikan makna, ide-ide, pikiran dan perasaan melalui kata-kata yang bermakna.

Hubungan antara bahasa dengan membaca sangat erat kaitannya karena merupakan komponen dari bahasa. Pada usia dini kemampuan membaca dimulai dari tahap membaca gambar maupun tulisan dari membaca gambar ini lah bahasa anak akan berkembang.

3. Hakekat Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca pada hakekatnya adalah suatu yang rumit, yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berfikir, psikotingustik dan martakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Crawley dalam Farida (2007: 36) mengatakan sebagai suatu proses berfikir, membaca mencakup aktifitas pengenalan kata, pemahaman literal,

interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktifitas kata-kata dengan menggunakan kamus

Menurut *Burn* dalam Adhim, (2004: 25) membaca merupakan sebuah proses yang kompleks, tidak hanya proses membaca itu yang kompleks tetapi setiap aspek yang ada selama proses membaca itu yang bekerja dengan sangat kompleks.

Sedangkan *Crawley* dan *Mountain* dalam Rahim (2007: 2) menyebutkan bahwa membaca merupakan sebagai proses berfikir, membaca mencakup aktifitas pengenalan kata, pemahaman, literal, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa membaca adalah kegiatan fisik dan mental, yang menuntut seseorang untuk menginterpretasikan simbol-simbol tulisan dengan aktif dan kritis sebagai pola komunikasi dengan diri sendiri agar membaca dapat menemukan makna tulisan dan memperoleh informasi sebagai proses transmisi pemikiran untuk mengembang intelektualitas dan pembelajaran sepanjang hayat.

b. Tujuan Membaca

Membaca sebaiknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan memiliki tujuan cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. *Blanton*, dalam Rahim, (2007: 11) menyatakan tujuan membaca adalah:

- 1) Kesenangan
- 2) Menyempurnakan pembacaan nyaring
- 3) Menggunakan strategi tertentu.
- 4) Memperbaharui pengetahuan tentang suatu topik.
- 5) Mengkaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahui.
- 6) Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis.
- 7) Mengkonfirmasi atau menolak prediksi.
- 8) Menampilkan suatu eksperimen

Sedangkan menurut Pujiati (2010: 10) tujuan membaca adalah:

- 1) Mendapat alat atau cara praktis mengatasi masalah
- 2) Mendapat hasil yang berupa prestise yaitu agar mendapat rasa lebih bila dibandingkan dengan orang lain dalam lingkungan pergaulannya
- 3) Memperkuat nilai pribadi atau keyakinan
- 4) Mengganti pengalaman estetika yang sudah usang
- 5) Menghindarkan diri dari kesulitan, ketakutan, atau penyakit tertentu.

Berdasar beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca akan mempengaruhi pemerolehan pemahaman bacaan yang artinya semakin kuat tujuan orang dalam membaca maka semakin tinggi pula kemampuan orang itu dalam memahami isi bacaan.

c. Manfaat Membaca

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menurut masyarakat yang gemar membaca. Masyarakat yang gemar membaca akan memperoleh pengetahuan dan wawasan yang baru yang dapat meningkatkan wawasannya, sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup masa datang.

Menurut Aidh (2010: 131-132) mengungkapkan tentang banyaknya manfaat membaca, yaitu:

- 1) Membaca menghilangkan kecemasan dan kegundahan.
- 2) Ketika sibuk membaca seseorang terhalang masuk dalam kebodohan.
- 3) Dengan membaca orang bisa mengembangkan keluesan dan kefasihan dalam bertutur kata
- 4) Membaca membantu mengembangkan pemikiran dan menjernihkan pikiran.
- 5) Membaca meningkatkan pengetahuan seseorang dan meningkatkan memori dan pemahaman.
- 6) Dengan sering membaca orang dapat mengembangkan kemampuannya.

Sedangkan menurut Burn dalam Adhim, (2004: 25) ada delapan aspek bermanfaat yang bekerja saat kita membaca yaitu aspek sensori, persepsi, sekuensial (tata urutan kerja), pengalaman, berfikir, belajar, asosiasi dan afeksi.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa membaca memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, karena tidak semua informasi didapatkan dari media televisi dan radio.

d. Mengoptimalkan Pengenalan Membaca Anak Usia Dini

Kemampuan membaca adalah salah satu fungsi kemanusiaan yang tertinggi dan terjadi pembeda manusia dengan makhluk lain. Kecakapan bahasa mempengaruhi keterampilan berfikir. Membaca merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi

berfungsi sebagai alat untuk memperluas pengetahuan bahasa seseorang.

Menurut Ram dan Moorman Dardjowidjojo, (2008: 303) mengatakan membaca merupakan suatu proses untuk menganalisa *input* yang berupa bahan tertulis dan menganalisa *output* yang berupa pemahaman atas bahan tersebut

Melalu interaksi ini, pembaca berusaha menciptakan kembali makna sebagaimana makna yang ingin disampaikan oleh peneliti dan tulisannya. Dalam proses membaca itu pembaca mencoba mengkreasikan apa yang dimaksud oleh peneliti.

Memperoleh makna dari teks, pembaca harus menyertakan latar belakang “bidang” pengetahuannya, topik, dan pemahaman terhadap sistem bahasa itu sendiri.

Menurut Depdiknas (2010: 11) tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-6 tahun dalam lingkup perkembangan keaksaraan (*Literasy*) adalah:

- 1) Mengenal simbol-simbol huruf yang dikenal.
- 2) Mengenal suara huruf awal dari nama-nama yang ada disekitarnya.
- 3) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf awal yang sama.
- 4) Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.
- 5) Membaca nama sendiri.
- 6) Menulis nama sendiri.

Jadi jelaslah bahwa membaca adalah suatu aktifitas yang melibatkan pemikiran dalam menangkap simbol-simbol berupa serangkaian huruf atau gambar.

Setiap perkembangan yang terjadi menunjukkan ciri-ciri dan karakteristik perilaku tertentu sebagai harapan yang harus dicapai dan dikuasai oleh anak. Jika seorang anak mampu mencapai tugas perkembangan pada periode tertentu menjadi dasar bagi penguasaan periode berikutnya.

Menurut Adhim (2004: 31) menyatakan bahwa kesiapan membaca anak dapat dirangsang dengan memberikan pengalaman pramembaca (*prereading experience*). Apabila sebelum usia dua tahun anak sudah mempunyai pengalaman pramembaca diharapkan pada usia TK anak sudah mencapai kesiapan membaca (*reading readiness*).

Selanjutnya Adhim (2004: 33) menyatakan:

Kesiapan membaca bahwa anak sudah mengenal huruf dan angka dengan baik sebelum ulang tahun kedua dan memiliki kesiapan membaca usia dua setengah tahun. Ini bisa dicapai karena mereka memperoleh pengalaman pra membaca sejak dini.

Adhim (2004: 33) juga menyatakan bahwa pengalaman membaca bisa diberikan semenjak anak lahir. Jadi cara anak belajar membaca adalah dengan mengajak anak berbicara. Membiasakan anak membaca, mengenal huruf, dan angka serta memahami isi bacaan

sebagaimana mengajarkan anak berbicara, tidak menunggu waktu yang tepat, tetapi dapat dimulai semenjak anak baru lahir sehingga akan terbentuk pola belajar yang kuat.

Menumbuhkembangkan membaca pada anak tidak terlepas dari kesadaran orang tua bahwa membaca adalah penting. Untuk itu sebagai orang tua harus menyadari bahwa membaca merupakan sesuatu yang penting dalam menjalankan aktifitas. Diantara tips meningkatkan minat baca anak bagi orang tua adalah seperti yang dikemukakan Anna (2005: 89) sebagai berikut:

- 1) Carilah buku yang disukai seperti novel, buku tentang hobi dan lainnya.
- 2) Menanamkan dalam pikiran bahwa membaca itu penting meskipun anak tidak menyukainya.
- 3) Letakkan buku ditempat yang mudah dilihat.
- 4) Dalam membaca buku dapat dilakukan secara meloncat-loncat.
- 5) Buat target berapa lama buku itu harus siap dibaca.

Berdasarkan cara di atas jelaslah cara menumbuhkembangkan minat membaca adalah dengan membentuk kesiapan membaca pada diri anak usia dini dan membaca merupakan hal penting dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak.

4. Hakekat Bermain

a. Pengertian Bermain

Para ahli pendidikan telah menemukan dalam riset yang dilakukan bertahun-tahun, bahwa cara mendidik anak yang efektif

adalah melalui bermain, karena bermain merupakan cara yang baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Menurut Anggani (1995: 1)

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Sedangkan menurut Seto (2004: 53)

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

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang sangat penting dilakukan anak dalam kehidupannya yang memberikan informasi dan kesenangan.

Selanjutnya menurut Anggani (1995: 9)

Anak dapat berkomunikasi dengan guru maupun temannya melalui bermain pemahaman tentang pengertian dasar yang diperoleh anak sambil bermain dan sasaran perkembangan anak mencakup perkembangan intelektual, sosial, moral dan lingkungan yang bersifat mendidik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain itu merupakan kegiatan yang terjadi dengan sendirinya secara spontan dan menimbulkan kesenangan bagi anak. Sehingga

kesenangan itu menjadi rangsangan untuk perkembangan bahasa, daya pikir, motorik, emosi, kreatifitas, dan sosial pada anak. Hal ini diperkuat pada Hurlock (1978: 6) bahwa bermain dapat menimbulkan kesenangan tanpa pertimbangan akhir.

b. Tujuan Bermain

Secara alami bermain bertujuan untuk memotivasi anak agar mengetahui sesuatu secara mendalam dan spontan anak dapat mengembangkan bahasanya. Dengan bermain anak juga dapat bereksperimen dan menemukan hal-hal yang baru baginya.

Tujuan bermain menurut Depdiknas (2002: 56) adalah:

- 1) Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahuinya dengan pengetahuan yang sudah diperolehnya.
- 2) Melatih kemampuan berbahasa agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya.
- 3) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan rasa percaya diri.
- 4) Mengembangkan kemampuan sosial anak, seperti membina hubungan sosial dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat dan menyesuaikan diri dengan teman sebaya.

Dilihat secara sepintas bermain bertujuan untuk mendapatkan suatu kesenangan dan kepuasan pada diri anak sehingga anak dapat termotivasi untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dan secara spontan anak mampu untuk mengembangkan segala kemampuannya. Menurut Tedjasaputra (1995: 3) bahwa:

Belajar dengan bermain memberikan kesempatan pada anak memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi mempraktekkan bermacam-macam konsep serta pengetahuan yang tak terkira.

Sedangkan menurut Moeclichatoen (1999: 32) menyatakan tujuan dari bermain adalah: Dapat mengembangkan kreatifitas anak yaitu melakukan kegiatan-kegiatan yang mengembangkan kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah sebagai makna dari anak. Sehingga terjadi pembelajaran bagi anak dalam mengambil keputusan, memilih, mencoba, menentukan, berusaha mengeluarkan pendapat dan memecahkan masalah, mengerjakan dengan tuntas dan mengambil berbagai kepuasan diri.

c. Manfaat Bermain Bagi Anak

Menurut pedoman sarana bermain Depdiknas (2001: 18) manfaat bermain adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak
- 2) Mengaktifkan semua panca indera anak.
- 3) Meningkatkan kemandirian anak
- 4) Memenuhi keingintahuan anak
- 5) Memberikan kesempatan kepada anak melatih memecahkan masalah
- 6) Memberikan motifasi dan rangsangan anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen
- 7) Memberikan kegembiraan dan kesenangan pada anak

Menurut Mulyadi (2004: 61) manfaat dari bermain adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat edukatif, melalui permainan dengan alat-alat anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran, dan tekstur suatu benda
- 2) Manfaat kreatif, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreatifitas bereksperimen dengan gagasan baru baik pakai alat maupun tidak.
- 3) Pembentukan konsep diri melalui bermain anak dapat mengenali dirinya dan hubungan dengan orang lain dan dapat memperbandingkan kemampuannya dengan orang lain.

- 4) Manfaat sosial, bermain dengan teman sebaya membuat anak belajar membangun sesuatu hubungan sosial dengan anak lainnya yang belum dikenalnya dengan mengatasi persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.
- 5) Manfaat moral, bermain memberikan sumbangan yang sangat penting sebagai upaya memperkenalkan moral kepada anak.

Untuk memudahkan pemahaman dapat disimpulkan bahwa bermain mempunyai banyak manfaat, seperti yang dikemukakan oleh Tedjasaputra (1995: 11) bahwa bermain adalah:

- 1) Kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak
- 2) Kegiatan yang berguna membantu anak memahami dan mengungkapkan dunianya, baik dalam taraf berfikir maupun perasaan.
- 3) Kegiatan yang memberikan anak perasaan menguasai atau mampu mengendalikan hal-hal yang ada dalam dunianya.
- 4) Kegiatan yang tidak terikat realitas, sehingga anak dapat mengubah-ubah minatnya dimana hal ini juga penting dalam perkembangan pemahaman mereka.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain sangatlah penting dapat membantu perkembangan dan pertumbuhan anak dalam mencapai perkembangan yang optimal.

d. Karakteristik Bermain

Bermain dapat menjadi sarana penyalur energi yang sangat baik bagi anak. Ada 8 karakteristik bermain menurut Hartati (2005: 91) sebagai berikut:

- 1) Bermain dilakukan karena kesukarelaan, bukan paksaan.
- 2) Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, selalu menyenangkan, mengasikkan dan menggairahkan.
- 3) Bermain dilakukan tanpa iming-iming apapun, kegiatan bermain itu sudah menyenangkan

- 4) Bermain lebih mengutamakan aktifitas dari pada tujuan.
- 5) Bermain menuntut partisipasi aktif, baik fisik maupun psikis.
- 6) Bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan.
- 7) Bermain itu sifatnya spontan, sesuai dengan yang diinginkannya saat itu.
- 8) Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain.

Bermain memungkinkan anak melatih kompetensinya dan menguasai keterampilan baru. Selain itu bermain juga memungkinkan anak mempelajari segala sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Oleh sebab itu bermain haruslah merupakan kegiatan yang menyenangkan dan bukan karena paksaan. Anak harus menentukan kegiatan bermain yang dilakukannya.

Bermain juga mempunyai beberapa karakteristik menurut Suryadi (2006: 7) menyatakan bahwa karakteristik bermain adalah:

- 1) Bermain menuntut pelaku aktif secara fisik dan mental.
- 2) Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasikkan, dan menggairahkan.
- 3) Bermain dilakukan bukan karena paksaan melainkan karena keinginan dari diri sendiri.
- 4) Dalam bermain individu bertindak laku secara spontan, sesuai dengan keinginannya.
- 5) Tanpa ada hal-hal lain, kegiatan bermain itu sendiri sudah sangat menyenangkan bagi pelaku.
- 6) Bebas membuat aturan sendiri sesuai kesepakatan antar pelaku
- 7) Makna dan kesan bermain sepenuhnya ditentukan pelaku

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat bermain huruf yang hilang dan dapat menunjang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak-kanak, bukan saja dalam perkembangan bahasa, fisik atau motorik maupun seni, namun juga berfungsi sebagai

pembentukan perilaku anak didik yang mencakup moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional dan kemandirian

5. Permainan Huruf Yang Hilang

Permainan huruf yang hilang menurut Hikmah dan Handayani (2004: 2) adalah suatu permainan yang bisa mengoptimalkan pengenalan membaca anak yang terdiri dari beberapa kepingan huruf yang dilengkapi gambar yang membentuk sebuah kata yang mana kata dibawah gambar belum lengkap hurufnya. Berdasarkan pendapat tersebut maka permainan huruf yang hilang yang peneliti rancang juga bisa mengoptimalkan pengenalan membaca anak. Permainan ini tidak hanya mengoptimalkan pengenalan membaca anak tetapi juga bias mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, motorik halus, sosialisasi anak, dan juga bisa mengembangkan emosi anak.

Dalam permainan ini anak diminta untuk melengkapi kata yang ada dibawah gambar buah-buahan dengan cara mencari huruf yang belum ada, permainan ini dilakukan anak secara berkelompok.



... n g g u r

a n g g u r



n e n a

n e n a s



p ... p ... y a

p e p a y a

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	K	l	m
n	o	p	q	r	s	T	u	v	w	x	y	z

Gambar 1. Permainan huruf yang hilang

6. Pengaruh Permainan Huruf yang Hilang Terhadap Pengenalan Baca Anak

a. Konsep Huruf

1) Munculnya Literasi Anak

Literasi secara sederhana dapat diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis secara bermakna sebagai kebutuhan untuk memahami lingkungannya. Nigel Hall dalam Yulsofriend, (2005: 162) menyatakan bahwa permulaan membaca dan menulis bukan dimulai sejak TK, tetapi jauh sebelum anak memasuki TK. Menurutnya anak sudah dilatih membaca dan menulis (literasi) sejak kecil dari lingkungannya.

Awal dari kemunculan literasi pada anak mengikuti kaidah berikut:

- a) Anak belajar mengontrol dan memanipulasi kemampuan literasinya sebagaimana ia belajar hal-hal yang lain. Menurut Halliday dalam Yulsofriend (2005: 164) bahwa perkembangan bahasa pada anak terjadi melalui usaha berkomunikasi dengan orang lain, baik sebagai penutur ataupun sebagai penerima.
- b) Perkembangan kemampuan secara literasi terjadi secara sistematis dan sikusial sebagai respon terhadap berbagai bentuk bahasa yang tertulis maupun bahasa sosial yang dialami anak dilingkungannya.

- c) Membaca dan menulis merupakan kemampuan kognitif dan sosial yang melibatkan strategis yang luas untuk memperoleh makna
- d) Kebanyakan anak mulai membaca dan menulis jauh sebelum mereka masuk TK. Anak juga belajar berbagai simbol baik dalam bentuk gambar maupun tulisan yang merupakan awal dari belajar membaca dan menulis.
- e) Literasi merupakan fenomena dan sangat dipengaruhi oleh faktor kultural. Dengan demikian literasi masyarakat dimana keberadaan anak sangat mempengaruhi terhadap perkembangan kemampuan literasi anak. Dalam keluarga yang suka membaca dan kaya akan bahan bacaan, anak akan lebih cepat mampu membaca dan suka membaca

2) Pengenalan Huruf dan Membaca Permulaan.

Pembelajaran di TK difokuskan pada tiga bidang dasar (*basic*) yaitu membaca, menulis dan berhitung. Sekarang kegiatan pembelajaran di TK tidak sekedar untuk mengembangkan 3 bidang dasar tersebut tetapi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak secara menyeluruh. Mempelajari perkembangan bahasa biasanya ditujukan pada rangkaian perkembangan dan faktor-faktor yang mempengaruhi pemerolehan bahasa sejak usia bayi dan dalam kehidupan selanjutnya.

Membaca permulaan, merangkai huruf dan meletakkannya juga bukan merupakan persoalan yang mudah bagi anak. Anak TK yang mengenal huruf lebih cenderung memiliki kemampuan membaca lebih baik.

Dalam membicarakan perkembangan bahasa terdapat tiga kondisi yang perlu dibicarakan yaitu:

- a) Adanya perbedaan antara bahasa dan kemampuan berbicara, bahasa biasanya dipahami sebagai sistem tata bahasa yang rumit dan bersifat sematik, sedangkan kemampuan bicara terdiri dari ungkapan dalam bentuk kata-kata.
- b) Terdapat 2 daerah pertumbuhan bahasa yang bersifat pengertian *receptive* dan pernyataan ekspresif. Bahasa pengertian menunjukkan kemampuan anak untuk memahami dan berlaku terhadap komunikasi yang ditunjukkan kepada anak tersebut. Bahasa ekspresif merupakan ciptaan bahasa yang dikomunikasikan kepada orang lain.
- c) Komunikasi diri atau bicara dalam hati. Anak akan bicara dengan dirinya sendiri apabila berkhayal, pada saat merencanakan, menyelesaikan masalah dan menyetarakan gerakan mereka.

b. Konsep Membaca

Membaca merupakan proses berfikir untuk dapat memahami bacaan, sebagaimana Sultan (2004: 2) menyatakan membaca adalah

sebagai kegiatan menyelusuri, memahami, hingga mengeksplorasi sebagai simbol. Simbol dapat berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu bacaan atau gambar. Pada dasarnya membaca tidak hanya sekadar mengeluarkan bunyi-bunyi bahasa atau mencari arti kata-kata sulit dalam suatu teks, akan tetapi membaca melibatkan pemahaman dan memahami apa yang dibaca.

Adapun didalam Depdiknas (2000: 6) ada lima tahapan perkembangan kemampuan membaca pada anak yaitu:

a) Tahap fantasi (*magical stage*)

Tahap fantasi anak mulai belajar menggunakan buku, mulai berfikir bahwa buku itu penting, melihat atau membolakbalikan buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya.

b) Tahap pembentukan konsep diri

Tahap pembentukan konsep diri, anak memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku, menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok dengan tulisan.

c) Tahap membaca gambar (*bridging reading stage*)

Tahap membaca gambar, anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan artinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis, dapat

mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalkan serta sudah mengenal abjad.

d) Tahap pengenalan bacaan (*take – of reader stage*)

Anak mulai menggunakan tiga sistem syaraf (graphonic, sematik, dan syntactic) secara bersama-sama. Anak tertarik pada bacaan, mulai mengamati kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti pada kotak susu dan pasta gigi.

e) Tahap membaca lancer (*independent reader stage*)

Tahap membaca lancer anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas. Menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalnya, dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan. Bahan-bahan yang berhubungan secara langsung dengan pengalaman anak semakin mudah dibaca.

Cara mengembangkan pengenalan baca anak di TK dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan yang menarik bagi anak. Menurut Dectoly dalam Depdiknas (2000: 14) menyatakan bahwa memperkenalkan membaca pada anak dimulai dengan mengenalkan kalimat, kata, suku kata, dan huruf yang dilakukan melalui permainan.

Menurut Tampubolon (1991: 2) kesiapan membaca tergantung kepada tingkat kematangan seorang anak yang memungkinkan belajar membaca tanpa suatu akibat negatif.

Kematangan seorang anak meliputi fisik, mental, linguistik (bahasa) dan sosial.

Selanjutnya menurut Steinberg dalam Tampubolon (1991:

43) prinsip pokok pengajaran membaca dini adalah:

- 1) Materi bacaan harus terdiri dari kata-kata frase, kalimat yang bermakna terutama dari segi pengalaman anak.
- 2) Membaca didasarkan pada kemampuan memahami bahasa lisan dan kemampuan berbicara.
- 3) Membaca bukan mengajarkan aspek-aspek bahasa atau konsep-konsep.
- 4) Membaca tidak harus tergantung pada pengajaran menulis.
- 5) Pengajaran membaca harus menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas kegiatan membaca melalui permainan huruf yang hilang mengoptimalkan minat baca anak. Kognitif dan motorik anak juga dapat dikembangkan dalam menggunakan alat-alat permainan, sehingga naluri anak dapat terpenuhi.

B. Penelitian Yang Relevan

Bedasarkan penelitian yang sebelumnya, peneliti merasa penelitian yang peneliti lakukan sangat relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Reni Warlina (2008) dengan judul “Upaya Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Melalui Permainan Kotak Pintar di Tk. Aisyah Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota”. Penelitian juga telah dilakukan oleh Kiki Wulandari

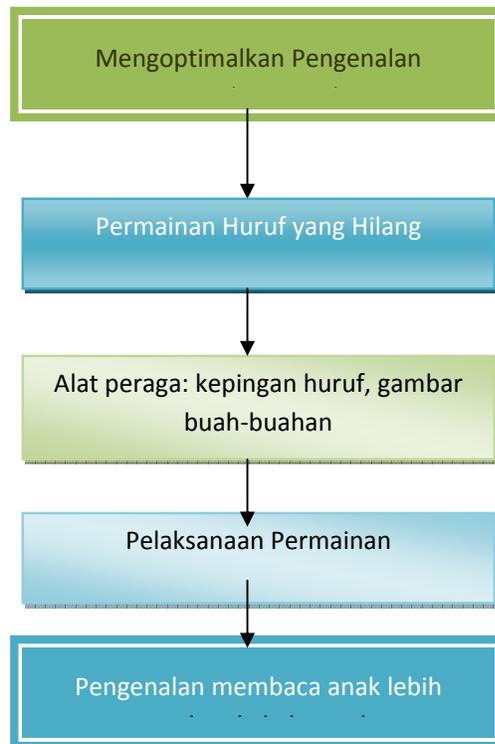
(2008) dengan judul “Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini, Melalui Buku Cerita Bergambar di Tk. Aisyiah 14 Ampang Kabupaten Damas Raya”, begitu juga dengan Yesi Damayanti (2008) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar, Dengan Menggunakan Clemek di TK. Asyiah Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota”.

Dengan hasil penelitian disetiap siklus menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca anak.

C. Kerangka Konseptual

Strategi pembelajaran membaca untuk anak usia dini melalui kegiatan permainan huruf yang hilang merupakan salah satu kegiatan permainan yang disukai oleh anak. Alat permainan ini sangat disukai anak karena anak akan bermain dengan menggunakan huruf abjad dan gambar buah-buahan. Pada gambar buah-buahan ada kata yang mana hurufnya tidak lengkap.

Pembelajaran yang sesuai dengan tahapan dalam kegiatan membaca dan penggunaan permainan huruf yang hilang maka diharapkan pemahaman membaca anak kelas B₁ TK Indah Jelita meningkat.



Gambar 2: Bagan Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Penelitian permainan huruf yang hilang dapat mengoptimalkan kesiapan membaca anak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian. Upaya mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang, maka kesimpulan yang dapat di kemukakan adalah :

1. PAUD merupakan upaya pembinaan yang dilakukan kepada anak dari usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.
2. Bahasa merupakan bentuk alat berkomunikasi dengan orang lain.
3. Membaca sebagai proses perkembangan keterampilan, mendefenisikan membaca sebagai proses pemerolehan makna dari cetakan.
4. Bermain bertujuan mengembangkan kreatifitas anak yaitu melakukan kegiatan-kegiatan yang mengembangkan kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru.
5. Selama proses pembelajaran berlangsung penilaian untuk anak dapat dilakukan dengan baik.
6. Penggunaan permainan huruf yang hilang dapat megoptimalkan pengenalan membaca anak.
7. Untuk mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang membuat anak aktif dan senang dalam melakukan kegiatan.

8. Melalui permainan Huruf yang hilang maka pengenalan tentang huruf kepada anak akan semakin meningkat.
9. Dengan bentuk dan warna yang menarik dapat meningkatkan keingintahuan anak, aktif dan sabar melakukan kegiatan.
10. Anak dapat mengembangkan kemampuan bahasa melalui permainan huruf yang hilang yang menarik serta melengkapi kata yang hurufnya tidak lengkap.
11. Melalui kegiatan mengoptimalkan pengenalan membaca anak melalui permainan huruf yang hilang dapat meningkatkan sosialisasi anak.

B. Implikasi

Permainan huruf yang hilang memberikan manfaat bagi anak terutama dalam mengoptimalkan kemampuan membaca anak. Karena melalui bermain dapat mengembangkan kreatifitas anak serta dapat membuat anak merasa senang dalam melakukan pembelajaran membaca. Kegiatan bermain juga dapat mengembangkan sosialisasi anak

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa mendatang adalah :

1. Guru harus memahami peserta didik dan memberikan kesempatan pada anak untuk mencobakan berbagai aktifitas yang dapat mengoptimalkan pengenalan membaca anak.
2. Dalam penggunaan media, diperlukan bahan-bahan yang menarik minat anak terhadap pemahaman konsep huruf serta meningkatkan kemampuan membaca anak.
3. Para peneliti di sarankan agar lebih mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhim. 2004. *Membuat Anak Gila Membaca*. Bandung, Mizan Media Utama.
- Al-Qarni, Aidh. 2010. *La Tahzan*. Jakarta : Qisthi Press.
- Aisyah. 2007. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Akbar, Reni. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Grasindo
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Azhim, Syakir Abdul. 2002. *Membimbing Anak Terampil Berbahasa*. Jakarta: Gema Insani.
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian untuk Meningkatkan Kualitas pembelajaran Padang: LPTK UNP*
- Damayanti, Yesi. (2008). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar, Dengan Menggunakan Clemek di TK. Asyiah Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota*. Universitas Negeri Padang.
- Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Suka Bina Press.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2008. *Psiko-Linguistik*. Jakarta: Yayasan Obor
- Depdiknas. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis*. Jakarta: Depdiknas
- . 2001. *Diklatik Metodik Di TK*. Jakarta: Depdiknas
- . 2002. *Pengelolaan Kelompok Bermain*. Jakarta: Depdiknas
- . 2010. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Dwi, Adi K. 2001. *Kamus Bahasa Indonesia* . Jakarta: Fajar Mulya.
- Firnawati, Sultan. 2004. *Langkah Praktis Membuat Anak Maniak Membaca*, Jakarta: Puspa Swara.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Haryadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya