

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK
MELALUI PERMAINAN TATA SUKU KATA
DI TK ANGKASA PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

**DWI SUJASFAR PUTRI
NIM: 2009/93957**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tata Suku Kata di TK Angkasa Padang
Nama : Dwi Sujasfar Putri
NIM : 2009/93957
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, 11 Agustus 2011
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

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

Saridewi, M.Pd.
NIP. 198405242008122004

Ketua Jurusan,

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tata Suku Kata Di TK Angkasa Padang

Nama : Dwi Sujasfar Putri
NIM : 2009/93957
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 10 Agustus 2011

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

- | | | |
|---------------|-------------------------------|----------|
| 1. Ketua | : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd | 1. _____ |
| 2. Sekretaris | : Saridewi, M.Pd | 2. _____ |
| 3. Anggota | : Drs. Indra Jaya, M.Pd | 3. _____ |
| 4. Anggota | : Rismareni Pransiska, M.Pd | 4. _____ |
| 5. Anggota | : Indra Yeni, S.Pd | 5. _____ |

ABSTRAK

Dwi Sujasfar Putri. 2011. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Tata Suku Kata di TK Angkasa Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Perkembangan membaca anak sangat penting untuk dilatih agar anak dapat menguasai kata, pemahaman dengan mendengar atau menyimak, serta berkomunikasi yang juga erat kaitannya dengan perkembangan pikiran anak nantinya akan tertuang melalui kata-kata yang akan diucapkan oleh anak jika bersosialisasi dengan lingkungannya. Penelitian ini menggambarkan pemahaman anak tentang suku kata dalam meningkatkan kemampuan membaca anak, sehingga dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah media dan alat peraga kurang bervariasi serta anak kurang tertarik dalam kegiatan membaca dan anak sulit memahami bentuk suku kata. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengembangkan kemampuan membaca anak di TK Angkasa Padang melalui permainan tata suku kata, dikelompok B5, setelah penelitian ini diharapkan peneliti dapat mengetahui cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Action Research*, subjek penelitian murid TK Angkasa Padang dengan jumlah murid 17 orang Tahun Ajaran 2010/2011, Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dalam II siklus. Kemampuan membaca anak pada siklus I umumnya rendah, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus I belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, indikator yang belum tercapai adalah menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, menyebutkan simbol-simbol, huruf vokal dan konsonan yang dikenal dilingkungan sekitar dan menghubungkan gambar/ benda dengan kata.

Berdasarkan hasil analisa, maka rencana pada siklus II direvisi kembali, dan pada siklus II kemampuan membaca anak terjadi peningkatan. Pada siklus I persentase nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 2% dan terjadi peningkatan pada siklus II dengan persentase rata-rata 78%. Hasil persentase nilai anak menunjukkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah tercapai sudah melebihi 75%. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca anak melalui permainan tata suku kata di TK Angkasa Padang meningkat, dan permainan tata suku kata dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca Anak Usia Dini usia 5–6 tahun.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil ‘ Alamin peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya kepada Peneliti, sehingga dapat terselesaikannya Skripsi yang diberi judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Tata Suku Kata di TK Angkasa Padang”.

Penulisan Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Studi S1 pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian Skripsi ini peneliti mendapatkan banyak bantuan dari pihak lain. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing I, sekaligus sebagai Ketua Jurusan PG-PAUD.
2. Ibu Saridewi, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan masukan demi terselesainya skripsi ini yang telah memberikan perhatian dan bimbingan yang penuh dengan susana damai, rileks dan gurauan yang menyegarkan, arahan dan nasehat ibu insya Allah akan menjadi pedoman bagi peneliti untuk jauh lebih baik di masa yang akan datang.
3. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS. Kons. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Pengajar serta Karyawan/Karyawati Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan waktu, ilmu, pikiran, dan bimbingan.
5. Khususnya buat keluarku (suami Joni Efendi dan tiga orang anak-anakku) yang telah memberikan bantuan moril dan materil serta tenaga dan waktu hingga selesainya skripsi ini.
6. Ibu kepala TK Angkasa yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

7. Semua teman dan sahabat yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga jasa dan budi baik serta bantuan yang telah diberikan kepada peneliti selama ini mendapat balasan dari Allah SWT. Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa karya ilmiah ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk perbaikan di masa yang akan datang.

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

Amin ya rabbal ‘ alamin

Padang, Juli 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR	ix
DAFTAR GRAFIK	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	5
F. Tujuan Penelitian.....	5
G. Manfaat Penelitian.....	5
H. Definisi Operasional	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	8
2. Hakikat Bahasa pada AUD	9
a. Pengertian Membaca	9
b. Tujuan Membaca	15
c. Metode-metode Membaca	17
d. Permasalahan Membaca Bagi Anak	18
3. Hakikat Bermain	20
a. Pengertian Bermain	22
b. Tujuan Bermain	24
c. Fungsi Bermain.....	25

4. Perkembangan Membaca Anak	27
5. Alat Permainan	
a. Pengertian Alat Permainan	29
b. Kriteria-kriteria Alat Permainan	30
6. Permainan Tata Suku Kata	30
B. Penelitian yang Relevan.....	32
C. Kerangka Konseptual.....	33
D. Hipotesis Tindakan	34
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	35
B. Subjek Penelitian	36
C. Prosedur Penelitian.....	36
D. Instrumentasi	43
E. Teknik Pengumpulan Data	44
F. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	48
2. Deskripsi Siklus I.....	50
a. Perencanaan	50
b. Pelaksanaan	51
c. Observasi	56
d. Refleksi Siklus I.....	56
3. Deskripsi Siklus II	63
a. Perencanaan	63
b. Tindakan	64
c. Observasi.....	69
d. Refleksi Siklus II.....	69
B. Analisis Data	
1. Analisis Siklus I.....	76
2. Analisis Siklus II	77

C. Pembahasan	77
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	84
B. Implikasi	85
C. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Format Penilaian Anak.....	44
Tabel 2 Format Observasi	46
Tabel 3 Format wawancara Anak.....	47
Tabel 4 Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (sebelum Tindakan)	48
Tabel 5 Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan)	57
Tabel 6 Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan)	58
Tabel 7 Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan)	59
Tabel 8 Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan)	60
Tabel 9 Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan)	61
Tabel 10 Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan)	62
Tabel 11 Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan)	70
Tabel 12 Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan)	71

Tabel 13	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan)	72
Tabel 14	Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan)	73
Tabel 15	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan)	74
Tabel 16	Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan)	75
Tabel 17	Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Tata Suku Kata pada Pembelajaran (Kategori Sangat Tinggi)	80
Tabel 18	Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Tata Suku Kata pada Pembelajaran (Kategori Tinggi)	81
Tabel 19	Hasil Observasi Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Tata Suku Kata pada Pembelajaran (Kategori Rendah)	82

Daftar Bagan dan Gambar

	Halaman
1. Kerangka Konseptual	34
2. Siklus I	37
3. Siklus II	37
4. Foto Penelitian	87

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	49
Grafik 2 Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan)	58
Grafik 3 Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan)	60
Grafik 4 Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan)	62
Grafik 5 Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan)	71
Grafik 6 Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan)	73
Grafik 7 Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan)	75
Grafik 8 Persentase Perkembangan Kemampuan membaca Anak melalui Permainan Tata Suku Kata dalam Proses Pembelajaran (Kategori Sangat Tinggi)	81
Grafik 9 Persentase Perkembangan Kemampuan membaca Anak melalui Permainan Tata suku Kata dalam Proses Pembelajaran (Kategori Tinggi)	82

Grafik 10	Persentase Perkembangan Kemampuan membaca Anak melalui Permainan Tata Suku Kata dalam Proses Pembelajaran (Kategori Rendah)	83
-----------	---	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini adalah investasi yang amat besar bagi keluarga dan bangsa. Anak-anak merupakan generasi penerus keluarga sekaligus penerus bangsa. Dengan kata lain, masa depan bangsa sangat ditentukan oleh pendidikan yang diberikan kepada anak-anak. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini merupakan investasi bangsa yang sangat berharga sekaligus merupakan infra-struktur bagi pendidikan selanjutnya. Sebagaimana yang ditetapkan dalam Depdiknas No. 20 Tahun 2003 pada Bab IV Pasal 28 menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ditujukan pada anak semenjak lahir sampai anak berusia 6 tahun, rangsangan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani dan juga memiliki kesiapan dalam pendidikan selanjutnya.

Pendidikan untuk anak TK perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi perkembangan pembiasaan, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. Untuk menciptakan keterkaitan kegiatan satu dengan yang lainnya membutuhkan kreativitas guru dan dapat mengaplikasikan di dalam kelas dengan baik.

Guru harus mengetahui perkembangan dan kemampuan setiap anak, terutama di TK Angkasa Padang perkembangan bahasa anak dalam kegiatan membaca belum mencapai hasil yang diinginkan. Kemampuan bahasa anak sangat perlu dikembangkan. Karena bahasa adalah rangkaian bunyi yang

melambangkan pikiran, perasaan, dan sikap manusia. Dalam penggunaannya, lambang bunyi itu digunakan sesuai kaidah yang berlaku dalam bahasa tersebut. Rangkaian bunyi itu membentuk kata, kelompok kata, klausa, dan kalimat.

Dalam pengembangan bahasa kompetensi dasar yang akan dicapai adalah anak mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan salah satu hasil belajarnya adalah anak dapat mengenal bentuk tata suku kata dan serta membaca kata melalui gambar.

Hasil observasi awal yang peneliti lakukan terhadap proses pembelajaran melalui permainan tata suku kata di TK Angkasa Padang, pertama perkembangan membaca anak belum mencapai hasil yang maksimal. Antara lain: 1) Kurangnya pemahaman anak terhadap pengenalan huruf, 2) Anak kurang mampu membaca dalam bentuk suku kata, 3) Anak kurang mampu menyusun suku kata menjadi sebuah kata.

Dalam kegiatan pembelajaran membaca, anak kurang tertarik karena anak tidak mengerti dengan apa yang dilihat dan dibacanya. Selama ini guru mengajarkan anak dalam bentuk kata-kata menjadi sebuah kalimat tanpa adanya gambar. Sehingga minat baca anak tidak bisa berkembang sesuai dengan tahap perkembangan anak itu sendiri. Apalagi dalam pembelajaran pengenalan bentuk suku kata.

Pembelajaran suku kata merupakan pembelajaran yang sulit bagi anak. Apalagi pembelajaran tersebut tidak bervariasi. Dalam permainan ini anak

dituntut untuk kenal dengan bentuk suku kata dan anak bisa membaca kata tersebut. Oleh karena itu supaya anak tertarik dalam kegiatan membaca guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, masih kurangnya guru menguasai metode yang ada. Guru lebih senang melaksanakan metode yang mudah dan tidak menggunakan alat peraga yang perlu persiapan sebelumnya. Selama ini metode yang digunakan guru adalah metode mengeja sehingga anak sulit memahami bacaan tersebut. Dengan metode tersebut anak kurang berminat dalam kegiatan membaca.

Selain kurangnya penguasaan metode peneliti juga melihat kurangnya penggunaan alat peraga yang sesuai dengan pembelajaran, sehingga anak kurang memahami dan meresapi apa yang disampaikan oleh guru. Contohnya saja guru mengajarkan anak membaca tanpa menggunakan gambar.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas maka peneliti mencoba merancang suatu permainan yang berjudul peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tata suku kata di TK Angkasa Padang yang mana alat permainan ini lebih peneliti fokuskan pada kegiatan pengembangan kemampuan dasar anak salah satunya kemampuan berbahasa anak.

Adapun peneliti memilih permainan tata suku kata ini sebagai alat pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan membacanya. Diharapkan permainan ini akan memudahkan anak untuk belajar membaca. Permainan ini menggunakan bermacam-macam gambar sesuai dengan tema dan potongan

suku kata yang ditulis pada karton. Anak akan menyusun suku kata tersebut menjadi sebuah kata sesuai dengan gambar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam permainan tata suku kata di TK Angkasa Padang sebagai berikut :

1. Kemampuan membaca anak di TK Angkasa belum maksimal
2. Anak kurang tertarik dalam kegiatan membaca
3. Anak sulit memahami bentuk suku kata
4. Metode yang digunakan guru dalam kegiatan membaca kurang tepat
5. Kurangnya alat pendukung untuk pembelajaran membaca

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Kemampuan membaca anak belum maksimal
2. Media yang digunakan kurang bervariasi sehingga kurang menarik

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalahan yang telah diuraikan di atas, terlihat bahwa pentingnya pengembangan kemampuan membaca anak pada anak TK, maka dapat dirumuskan sebagai berikut “Apakah dengan permainan tata suku

kata ini dapat mengembangkan kemampuan membaca anak di TK Angkasa Padang ?”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti merancang sebuah permainan tata suku kata di TK Angkasa Padang khususnya dikelompok B5 untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

F. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengembangkan kemampuan membaca anak di TK Angkasa Padang melalui permainan tata suku kata, dikelompok B5, setelah penelitian ini diharapkan peneliti dapat mengetahui cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca.

G. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi anak didik
 - a) Anak dapat mengenal bentuk suku kata
 - b) Anak dapat membaca

2. Bagi Guru

- a) Media permainan tata suku kata dapat diterapkan sebagai salah satu alternative pada pembelajaran membaca
- b) Dapat memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran melalui permainan tata suku kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak

3. Sekolah

Guru TK dapat memperbaiki proses pengembangan kemampuan membaca dengan menggunakan cara atau permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak

4. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan peneliti selanjutnya terutama dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.

H. Definisi Operasional

1. Perkembangan membaca anak

Membaca adalah suatu proses komunikasi antara pembaca dan penulis dengan bahasa tulis, pada dasarnya hakekat membaca ada tiga faktor, yakni afektif, kognitif, dan bahasa. Apabila ketiga aspek kemampuan di atas bisa berkembang secara maksimal, maka kemampuan membaca anak berkembang dengan baik. Kemampuan membaca merupakan sesuatu yang

vital dalam suatu masyarakat terpelajar. Namun anak-anak yang tidak memahami pentingnya belajar membaca tidak akan termotivasi untuk belajar. Belajar membaca merupakan usaha yang terus menerus dan anak-anak yang melihat tingginya nilai (*value*) membaca dalam kegiatan pribadinya akan lebih giat belajar. Melalui permainan ini tata suku kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

2. Permainan Tata Suku Kata

Tata suku kata merupakan media atau alat untuk membuat aktivitas pengenalan suku kata menjadi sebuah kata ini bisa diterima dengan baik. Melalui permainan tata suku kata ini diharapkan aktifitas suku kata menjadi sebuah kata anak dapat meningkat dan anak mulai bisa membaca.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Setiap anak lahir dengan potensi yang berbeda-beda memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri. Ada anak yang berbakat menari, musik, matematika, bahasa dan adapula yang berbakat olah raga. Menurut Ki Hadjar dalam (Slamet 2005: 6) merangkum semua potensi anak menjadi cipta, rasa, dan karsa.

Membelajarkan anak usia dini gampang-gampang susah. Kadang kita memberikan fasilitas belajar yang mahal dan berharap anak belajar banyak, tetapi kenyataannya malah anak tidak belajar. Kadang dengan mainan yang sangat sederhana dan murah anak-anak sangat tertarik dan ingin tahu banyak tentang mainan itu dan mekanisme kerjanya. Bermain sambil belajar, dimana esensi bermain menjiwai setiap kegiatan pembelajaran amat penting bagi anak usia dini.

Pembelajaran anak usia dini menggunakan esensial bermain. Esensial bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, dan merdeka. Pembelajaran hendaknya disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta, dan tidak terpaksa. Guru memasukkan unsur-unsur edukatif dalam kegiatan bermain tersebut, sehingga anak secara tidak sadar telah belajar berbagai hal. Selain itu unyuk membelajarkan anak usia dini lingkungan perlu ditata agar kondusif untuk

belajar. Penataan lingkungan belajar dan fasilitas belajar untuk anak usia dini amat penting untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Terutama perkembangan bahasanya.

2. Hakikat Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa sebagai salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif dan sosio emosional. Bahasa adalah suatu system symbol untuk berkomunikasi yang meliputi *fonologi* (unit suara), *morfologi* (unit arti), *sintaksis* (tata bahasa), *semantic* (variasi arti) dan *pragmatic* (penggunaan), bahasa (Santrock, 1995). Dengan bahasa, anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran, maupun perasaannya pada orang lain.

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

a. Pengertian Membaca

Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalka tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berfikir, psikolinguistik dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menterjemahkan simbol tulis (huruf) kedalam

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

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

Menurut Burns, dkk (1996: 12) mengemukakan bahwa:

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

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

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

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

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

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

Membaca Menurut Klein, dkk. (Farida Rahim, 2005: 3), Pertama, membaca merupakan suatu proses. Maksudnya adalah informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna. Kedua, membaca adalah strategis. Pembaca yang efektif menggunakan berbagai strategi membaca yang sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengonstruksi makna ketika membaca. Strategi ini bervariasi sesuai dengan jenis teks dan tujuan membaca. Ketiga, membaca merupakan interaktif. Keterlibatan pembaca dengan teks tergantung pada konteks. Orang yang senang membaca suatu teks yang bermanfaat, akan

menemui beberapa tujuan yang ingin dicapainya, teks yang dibaca seseorang harus mudah dipahami (*readable*) sehingga terjadi interaksi antara pembaca dan teks.

Dijabar juga oleh Burns, dkk. (1996: 6) bahwa aktifitas membaca terdiri atas dua bagian, yaitu proses membaca dan produk membaca. Dalam proses membaca ada sembilan aspek yang jika berpadu dan berinteraksi secara harmonis akan menghasilkan komunikasi yang baik antara pembaca dan peneliti. Komunikasi antara pembaca dan penulis itu berasal dari pengkonstruksian makna yang dituangkan dalam teks dengan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Lebih lanjut Burns, dkk. (1996:8) mengemukakan sembilan proses membaca tersebut yaitu: (1) mengamati simbol-simbol tulisan, (2) menginterpretasikan apa yang diamati, (3) mengikuti urutan yang bersifat linier baris kata-kata yang tertulis, (4) menghubungkan kata-kata (dan maknanya) dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah dipunyai, (5) membuat referensi dan evaluasi materi yang dibaca, (6) mengingat apa yang dipelajari sebelumnya dan memasukkan gagasan-gagasan dan fakta-fakta baru, (7) membangun asosiasi, (8) menyikapi secara personal kegiatan/tugas membaca sesuai dengan interestnya, (9) mengumpulkan serta menata semua tanggapan indera untuk memahami materi yang dibaca.

1) Pengenalan Huruf

Dalam pengenalan membaca dan menulis di TK terdapat beberapa pendekatan yang dilakukan melalui berbagai bentuk permainan. Beberapa pendekatanyang dilakukan melalui berbagai bentik permainan. Beberapa

pendekatan yang dimaksud diantaranya adalah metode *sintesa* (Montessori), metode *global* (Decroly) dan metode *whole linguistic* (Vygotsky). Metode *sintesa* (Montessori) didasarkan atas teori asosiasi yang dikembangkannya dari ilmu unsur (ilmu jiwa mozaik).

Berdasarkan teori dari ilmu jiwa ini memberikan pengertian bahwa suatu unsur (misalnya unsur huruf) akan mempunyai makna jika unsur tersebut bertalian atau berhubungan (bersosialisasi) dengan unsur lain sehingga membentuk suatu arti. Unsur huruf tidak akan memiliki makna apa-apa kalau tidak bergabung (*sintesa*) dengan unsur (huruf) lain sehingga membentuk suatu kata, kalimat atau cerita yang bermakna. Atas dasar ini Montessori (2000:21) memperkenalkan permainan membaca dimulai dari unsur huruf. Permainan membaca Montessori dilakukan dengan menggunakan bantuan gambar pada setiap memperkenalkan huruf, misal huruf a disertai gambar ayam, angsa (jenis binatang) atau anggur, apel(buah-buahan).

Berbeda dengan Montessori, Decroly justru mengembangkan permainan membaca pada anak dengan metode *global*. Metode ini didasarkan pada teori *gestalt* yang dikembangkan dari ilmu jiwa *gestalt* (ilmu jiwa keseluruhan). Keseluruhan memiliki makna yang lebih dahulu dibandingkan unsur.

Jadi melalui pengenalan huruf, konsonan serta serva vocal anak bisa belajar membaca serta mengetahui bentuk huruf. Supaya kegiatan membaca untuk anak usia dini menjadi menarik dan meningkatkan minat anak, maka

penulis menciptakan suatu permainan tata suku kata. Yang mana permainan ini penulis fokuskan pada kemampuan membaca anak.

2) Konsonan dan Vokal

Pradipta, Syafaat and Hidayatno, Achmad and Ajulian, Ajub (2011) Aplikasi Pengenalan Ucapan Berdasarkan Suku Kata Konsonan-Vokal Menggunakan *Algoritma Hidden Markov Model*. memperkenalkan huruf vokal kepada murid, diikuti dengan pengenalan huruf konsonan, pembentukan suku kata perkataan tambahan berdasarkan suku kata o Aplikasi rumus/prinsip pengenalan apabila kita mendengar dengan suku kata ideal untuk suku ini, yakni, semua fitur yang ada pada konsonan /b/ maupun pada vokal /a/. Aplikasi Psikolinguistik dalam Pengenalan. Bahasa Melayu di Malaysia (BM) diakui perkataan yang berasaskan kehadiran vokal. Suku kata kata tertutup kerana diakhiri dengan konsonan.

Beberapa jenis suku kata: 1 Muhamad, Widiyanto (2008) Aplikasi Pengenalan Ucapan Sebagai Penekanan Derau secara Adaptif pada Pengenalan Ucapan Kata Hidayatno, Achmad (2011) pengenalan ucapan vocal bahasa Pengenalan Statistik khusus berdasarkan pemahaman bahawa segmentasi huruf konsonan dan vokal yang menghasilkan sesepatah perkataan. Aplikasi huruf vokal dan konsonan) , suku kata Pradipta, Syafaat and Hidayatno, Achmad and Ajulian, Ajub (2011) Aplikasi Pengenalan Ucapan Berdasarkan Suku Kata Konsonan-Vokal Menggunakan *Algoritma Hidden Markov Model*.

Dengan aplikasi ucapan suara vokal serta sembilan belas konsonan ucapan)”. Sebuah sistem TTS dapat mengucapkan kata apapun, dan kosa katanya tidak terbatas. Berdasarkan secara digital berdasarkan representasi sistem ucapan manusia maka dihasilkan ucapan. Untuk menghasilkan sintesa ucapan, vokal dan konsonan fonem-fonem vokal dan fonem ucapan kata

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa anak mulai belajar membaca dari pengenalan huruf, konsonan dan vokal. Kemudian anak belajar menggabungkan dari beberapa suku kata sehingga menjadi sebuah kata. melalui permainan tata suku kata diharapkan kemampuan membaca anak dapat meningkat sesuai dengan tahap perkembangan anak.

b. Tujuan Membaca

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

Menurut Farida Rahim dalam buku karangannya pengajaran membaca disekolah dasar (2007:11) menyatakan bahwa tujuan membaca mencakup:

1. Kesenangan
2. Menyempurnakan membaca nyaring
3. Menggunakan strategi tertentu

4. Memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik
5. Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya
6. Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis
7. Mengkonfirmasi atau menolak prediksi
8. Menampilkan suatu eksperimen atau mengiplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks
9. Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca dapat memberikan kesenangan terhadap anak itu sendiri. Serta melalui membaca anak dapat mengiplikasikan informasi yang diperoleh dari beberapa teks dalam beberapa cara lain.

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

1. Mendeteksi/melacak kemampuan awal membaa dan menulis anak.
- Perbedaan individual anak sebagai hasil pengaruh (intervensi) yang berbeda dalam keluarga akan terbawa dalam suasana proses belajar mengajar di TK. Ada sebagian anak mungkin memiliki keunggulan dalam mengena bacaan dan tulisan lebih awal sehingga memiliki kapasitas yang lebih dalam pengenalan membaca dan menulis.

3. Mengembangkan kemampuan menyimak, menyimpulkan dan mengkomunikasikan berbagai hal melalui berbagai bentuk gambar dan permainan.
4. Melatih kelenturan motorik halus anak melalui berbagai bentuk permainan oleh tangan dalam rangka mempersiapkan anak mampu membaca dan menulis

Dengan adanya tujuan membaca menurut para ahli diatas diharapkan kemampuan membaca anak melalui permainan tata suku kata dapat berkembang sesuai dengan apa yang diharapkan.

c. Metode-Metode Membaca

Menurut Firnamawaty (2004: 7) menyatakan bahwa berdasarkan cara penyampaianya, membaca terbagi dalam tiga kelompok antara lain:

1) Simultan

Mengajarkan anak secara langsung, yaitu seluruh kata atau kalimat dengan system “lihat dan ucapkan”. Gagasan yang mendasari metode ini adalah membentuk hubungan antara yang dilihat dan diingat anak dengan yang didengarnya sehingga membentuk satu rangkai kaitan mental seperti yang dilakukan orang dewasa ketika membaca.

a. “membaca” gambar

Pada metode ini disajikan suatu gambar dan kata yang menunjukkan gambar tersebut. Cara ini menggunakan pendekatan permainan,

misalnya mengenalkan bahwa suatu gambar “kucing” berhubungan dengan huruf-huruf “kucing”.

b. Kartu kata (doman)

Menggunakan kartu kata yang ukuran hurufnya besar. Kartu kata ini diperlihatkan kepada anak disertai dengan bacaannya.

c. Membaca”keseluruhan”, kemudian “bagian”

Memperkenalkan kalimat lengkap terlebih dahulu, kemudian dipilah-pilah menjadi kata, suku kata dan huruf.

Contoh:

ini baju

ini baju

i ni ba ju

i-n-i b-a-j-u

2) Eklektik

Cara ini merupakan pencampuran cara sekuensial dan simultan.

Pencampurannya sesuai kebutuhan anak karena setiap anak merupakan individu yang unik dan memiliki karakteristik yang berbeda, termasuk dalam hal membaca.

d. Permasalahan Membaca Bagi Anak

Anak belajar dan mengenal bahasa pertama kali berasal dari lingkungan keluarga. Orang tua memegang peranan penting dalam hal tersebut. Orang tua memberikan makna lisan pada benda-benda disekitarnya. Namun sayangnya

orang tua sekarang kurang memahami arti serta peran suara manusia dalam pengembangan intelektual anak. Keberhasilan anak di sekolah pada dasarnya dapat ditentukan oleh apa yang anak itu kerjakan di rumah. Untuk itu doronglah rasa ingin tahu anak tersebut dengan dilatih sering berbicara misalnya dengan menjawab pertanyaan yang tidak ada habisnya. Dalam penggunaan metode pengajaran yang kurang tepat dapat menimbulkan permasalahan bagi proses pembelajaran membaca sianak, materi-materi yang diajarkan belum sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa. Guru kurang memahami keinginan siswa.

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

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

Selama ini taman kanak-kanak didefinisikan sebagai tempat untuk mempersiapkan anak-anak memasuki masa sekolah yang dimulai di jenjang sekolah dasar. Kegiatan yang dilakukan di taman kanak-kanak pun hanyalah bermain dengan mempergunakan alat-alat bermain edukatif. Pelajaran membaca, menulis, dan berhitung tidak diperkenankan di tingkat taman kanak-kanak, kecuali hanya pengenalan huruf-huruf dan angka-angka, itu pun dilakukan setelah anak-anak memasuki TK B. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah diatas peneliti sengaja membuat bentuk permainan tata suku kata. Anak belajar sambil bermain dengan menggunakan contoh kata dan gambar

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

3. Hakikat Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Filsuf Yunani, Plato, merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika

melalui situasi bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak

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

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

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

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

Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan anak-anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya baik pengalaman dengan dirinya sendiri, dengan orang lain maupun dengan lingkungan sekitarnya. Bermain merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan anak baik fisik maupun psikisnya. Oleh karena itu kegiatan bermain harus benar-benar di pahami oleh guru.

a. Pengertian Bermain

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

Beberapa pengertian bermain menurut para ahli:

1. Menurut Hurlock dalam Musfiroh (2005: 2) Bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan, dalam kultur mana pun. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi

kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

2. Moeslichatoen (2004:32) menegaskan Bermain juga merupakan tuntunan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup.
3. Isenberg & Jalongo, 1993 dan NAEYC (*National Association for the Education of Young children* dan ACEI (*Association for Childhood Education International*) 2005:13 menegaskan :

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

4. Menurut pendapat Sudono (2000:1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan suatu pengertian atau memberikan informasi dan kesenangan untuk mengembangkan imajinasi anak.

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

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

b. Tujuan Bermain

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

Dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain menurut Muslichatoen adalah :

1. Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK.

Melalui bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar seperti merayap, berlari, meloncat, melempar dan sebagainya.

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

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

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

c. Fungsi Bermain

Salah satu fungsi bermain adalah sebagai bentuk penyesuaian diri, membantu anak menguasai kecemasan dan konflik kepribadiannya. Bermain

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

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

- 1) Meniru apa yang dilakukan orang dewasa. Contohnya meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit, dan sebagainya.
- 2) Dapat melakukan berbagai peran dalam kehidupan nyata
- 3) Mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata
- 4) Dapat menyalurkan perasaan yang kuat
- 5) Melepaskan dorongan- dorongan yang tidak dapat diterima
- 6) Untuk kilas balik peran- peran yang biasa dilakukan
- 7) Mencerminkan pertumbuhan
- 8) Memecahkan masalah serta mencoba berbagai penyelesaian masalah

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

Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir abstrak. Proses ini terjadi ketika anak bermain peran dan bermain pura-pura. Hal ini dikutip dari Vygotsky bahwa :“Anak sebenarnya belum mampu berfikir abstrak”.

Bredenkamp & Copple (Musfiroh 2005:19) berpendapat bahwa Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Bermain menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Mereka saling berbicara mengeluarkan pendapat bernegosiasi dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan yang muncul, terlebih- lebih kegiatan bermain peran. Kegiatan bermain peran memiliki manfaat yang sangat besar terutama untuk menunjang perkembangan bahasa dan berbahasa anak.

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

3. Perkembangan Membaca Anak

Membaca Menurut Klein, dkk. (Rahim, 2005: 3), Pertama, membaca merupakan suatu proses. Maksudnya adalah informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna. Kedua, membaca adalah strategis. Pembaca yang

efektif menggunakan berbagai strategi membaca yang sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengonstruksi makna ketika membaca. Strategi ini bervariasi sesuai dengan jenis teks dan tujuan membaca. Ketiga, membaca merupakan interaktif. Keterlibatan pembaca dengan teks tergantung pada konteks.

Keberhasilan pembelajaran membaca pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kemampuan seorang guru dalam menyajikan proses kegiatan belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Dengan adanya proses pembelajaran yang menarik yang dilakukan dengan banyak aktivitas maka anak akan lebih menyukai pembelajaran yang berlangsung.

Pada anak usia 2-3 tahun, anak-anak pada usia ini memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi. Pada usia ini, guru bisa memberikan buku dengan jumlah kata dan kalimat yang lebih banyak. Pada saat anak membaca buku, sebaiknya kita juga ikut menemani. Terkadang ada kata-kata atau kalimat yang belum dipahami anak. Saat itulah, mereka akan secara kritis bertanya dan menuntut penjelasan sampai mereka bisa mengerti.

Sedangkan pada usia 4-5 tahun kita bisa mencoba memperkenalkan buku anak berbagai jenis. Kemampuan membaca yang semakin tinggi menjadi modal untuk membaca buku-buku dengan halaman yang lebih banyak teks dari pada gambar. Kita bisa memberikan buku anak yang berbahasa *bilingual* (biasanya Indonesia-Inggris). Dengan begitu, selain kemampuan membaca, anak juga akan bisa mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris.

Kemampuan anak untuk menguasai kosa kata tergantung pada tahap perkembangannya. Anak dapat menggunakan pikirannya dengan menggunakan kosa kata yang diketahuinya. Begitu juga dengan pembelajaran disekolah. Apabila guru memahami konsep pembelajaran untuk anak usia dini dan menggunakan berbagai teknik dan metode belajar yang bervariasi, maka kegiatan membaca untuk anak usia dini akan lebih menarik.

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

3. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Menurut Mudjito (2006: 3) menyatakan bahwa:

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

Alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak ketika bermain dengan alat tersebut anak akan mendapatkan masukan pengetahuan untuk diingat, membantu memahami konsep-konsep

secara alamiah tanpa dipaksakan. Anak belajar dan menyerap apa saja yang ditemukan dilingkungannya. Alat peraga merupakan kebutuhan pokok bagi anak untuk mengembangkan diri menyangkut seluruh aspek perkembangannya.

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

b. Kriteria-kriteria Alat Permainan

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

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

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

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

- 1) Sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaannya
- 2) Alat permainan dapat memberikan pengertian atau menjelaskan suatu konsep tertentu

- 3) Dapat mendorong kreativitas anak serta memberikan kesempatan kepada anak bereksperimen dan bereksplorasi (menemukan sendiri)
- 4) Alat bermain harus memenuhi unsur kebenaran ukuran, ketelitian dan kejelasan
- 5) Alat permainan tidak membahayakan anak
- 6) Alat permainan hendaknya menarik, menyenangkan dan tidak membosankan
- 7) Alat permainan hendaknya memenuhi unsur keindahan dalam bentuk ataupun warna, kombinasi warnanya, serta rapi dalam pembuatannya
- 8) Alat bermain harus dapat digunakan baik, oleh guru maupun anak

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

5. Permainan Tata Suku Kata

Permainan tata suku kata ini mengasah kecerdasan bahasa melalui permainan menata suku kata menjadi sebuah kata. Permainan tata suku kata diadakan dalam bentuk perlombaan setiap kelompok yang terdiri dari 3 orang anak. Sebelum permainan ini dimulai terlebih dahulu guru menjelaskan bagaimana cara melakukan permainan tata suku kata. Permainan ini terdiri dari tiga kotak, yang mana kotak pertama berisikan gambar yang ada tulisan

dan kartu kata. Kotak kedua tersedia gambar dan kata yang terpisah. Selanjutnya pada kotak ketiga ada gambar dan suku kata. Adapun langkah-langkah permainan ini antara lain pada kotak pertama anak mengambil kata bergambar dan mencocokkan dengan kartu kata. Pada kotak kedua anak mengambil gambar dan kartu kata. Selanjutnya pada kotak ketiga anak mengambil gambar dan suku kata lalu anak menata suku kata tersebut sesuai dengan contoh kotak pertama dan kedua.

Melalui permainan ini dapat menambah wawasan anak dan mengenal apa yang belum mereka kenal. Melalui permainan tata suku kata ini anak dapat mempelajari hal yang baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, tekstur suatu benda, semakin besar anak mengembangkan keterampilan baru dalam permainan maka semakin membantu perkembangan diri anak.

Permainan ini dirancang supaya anak merasa tertarik dan senang dalam proses pembelajaran. Sehingga pemahaman anak terhadap pengenalan suku kata dan membaca bisa berkembang dengan baik.

B. Penelitian yang Relevan

1. Yusnimar (2011), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “upaya meningkatkan pengenalan konsep membaca anak usia dini melalui bermain kartu gambar di TK Negeri Pembina Padang”, menemukan bahwa pengenalan konsep membaca anak usia dini meningkat melalui permainan kartu bergambar.

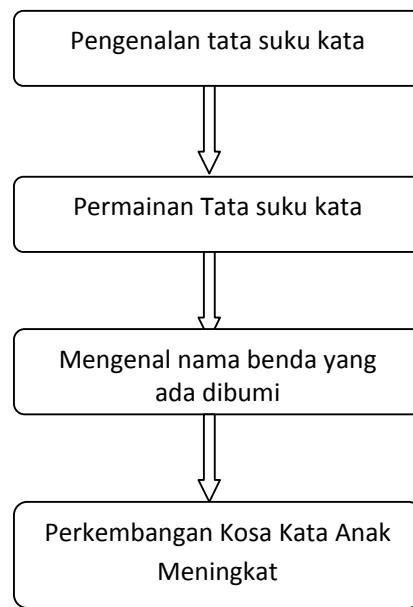
2. Aulia Rahmah (2008), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul Meningkatkan minat baca anak usia dini melalui permainan kartu bergambar dengan Metode Cantol Raudhoh di TK Negeri 2 Padang, menemukan bahwa terdapat peningkatan minat baca anak melalui permainan kartu bergambar.

C. Kerangka Konseptual

Untuk meningkatkan aktivitas belajar anak harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan, karena pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan aktifitas belajar pengenalan tata suku kata melalui permainan. Aktifitas permainan ini sangat berpengaruh besar terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak, dan juga berfungsi untuk masa depan anak nantinya.

Untuk peningkatan pengenalan anak terhadap tata suku kata yang dilakukan dengan permainan tata suku kata menjadi sebuah kata ini diharapkan dapat menambah kosa kata anak dan wawasan anak. Didalam permainan ini guru memperlihatkan contoh kata yang sudah bergambar sesuai dengan tema serta potongan suku kata yang akan disusun menjadi sebuah kata.

Maka disini akan terlihat perkembangan membaca anak dengan menyebutkan kata satu persatu berdasarkan gambar tersebut.



Bagan I
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Permainan tata suku kata dapat meningkatkan kemampuan membaca Anak Usia Dini”

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Agar tujuan pengembangan membaca dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan membaca serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.
2. Membelajarkan anak membaca dengan menggunakan permainan tata suku kata akan dapat menumbuhkan minat baca dan rasa keingintahuan anak.
3. Permainan dan berbagai media pembelajaran memegang peranan sangat penting untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi membaca anak.
4. Melalui permainan tata suku kata dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata bagi perkembangan membaca anak, seperti yang kita temui dilapangan anak yang belum bisa membaca sama sekali akhirnya kemampuan membacanya meningkat setelah dilakukan permainan tata suku kata. Untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II. Jumlah persentase

kemampuan membaca anak melalui permainan tata suku kata mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75% pada Siklus II.

5. Kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan tata suku kata pada anak kelompok B5 TK Angkasa Padang.
6. Pelaksanaan permainan tata suku kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak terutama dalam hal menyusun suku kata serta membacanya.

B. Implikasi

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

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

C. Saran

Berdasarkan hasil temuan peneliti, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif;
2. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan.
3. Untuk memotifasi dan meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
4. Guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan tata suku kata dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
5. Diharapkan dapat menambah dan mengembangkan alat permainan tata suku kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak pada TK Angkasa Padang.
6. Diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan membaca anak melalui metode dan media yang lainnya.
7. Diharapkan pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- As-Sirjani, Raghib. 2007. *Spiritual Reading*. Solo: Aqwam.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. FIP: UNP.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum TK*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2003. *Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Citra Umbara.
- Dhieni, Nurdiana. 2009. *Metodologi Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Elizar, Rusdinar. 2005. *Pengelolaan Kelas Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mahyuddin, Nenny. 2008. *Asesmen Anak Usia Dini*. Padang: UNP.
- Moeslitichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Malang: Dirjen Dikti Depdikbud.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Mudjito. 2006. *Panduan Bimbingan di TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- _____. 2006. *Pedoman Pembuatan dan Pemanfaatan Alat Peraga di TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Prayitno, Elida. 2005. *Perkembangan Anak Usia Dini dan SD*. Padang: Angkasa Raya.