

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN TABUNG KATA DI TK PKK IBUH
PAYAKUMBUH BARAT**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh:

**WARTINI
NIM : 2009/95771**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui
Permainan Tabung Kata di TK PKK IBUH Payakumbuh Barat
Nama : Wartini
NIM : 2009/95771
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 12 Juli 2011

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

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

Dr. Dadan Suryana
NIP. 19750503 200912 1 001

Ketua Jurusan,

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Tabung Kata di TK PKK Ibu Payakumbuh Barat

Nama : Wartini
NIM : 2009/ 95771
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Juli 2011

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	1.....
2. Sekretaris	Dr. Dadan Suryana	2.....
3. Anggota	Saridewi, M.Pd	3.....
4. Anggota	Rismareni Pransiska, M.Pd	4.....
5. Anggota	Indra Yeni, S.Pd	5.....

ABSTRAK

W a r t i n i 2011. Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Tabung Kata Di TK PKK IBUH Payakumbuh Barat, Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang

Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia TK adalah kemampuan berbahasa. Salah satu bentuk bahasa anak adalah membaca. Fenomena yang dialami pada TK PKK IBUH adalah masih banyak Anak Usia Dini belum mengenal huruf, belum mengenal suku kata dan belum mengenal kata. Selain itu anak kurang tertarik pada bacaan, kurangnya perencanaan guru dalam proses pembelajaran dan strategi guru yang kurang bervariasi dalam mengembangkan kemampuan membaca yang baik dan tepat serta kurang menariknya media dan alat peraga yang di gunakan guru. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan tabung kata.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu suatu penelitian yang dilakukan seorang guru di dalam kelasnya untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih optimal, dengan menggunakan subjek penelitian anak TK PKK IBUH Payakumbuh Barat khususnya anak kelompok B1 yang berjumlah 18 orang yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 8 orang perempuan.

Teknik pengumpulan dalam penelitian adalah teknik observasi/ pengamatan dan wawancara selama melakukan kegiatan dalam permainan tabung kata yang dianalisis dengan teknik persentase, sedangkan analisis data menggunakan model Hariadi dan Arikunto. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Hasil rata-rata persentase dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini melalui permainan tabung kata dapat dilihat sebelum tindakan 17%, pada siklus I 21% dan setelah siklus II 84%.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dari siklus I sampai siklus II dapat disimpulkan bahwa permainan tabung kata di TK PKK IBUH Payakumbuh Barat dapat meningkatkan kemampuan membaca Anak Usia Dini.

SURAT PERNYATAAN

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

Payakumbuh, Agustus 2011
Yang menyatakan,

WARTINI

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: “Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Ttabung Kata di TK PKK IBUH Payakumbuh Barat”. Tujuan penelitian skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penelitian skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah memberikan bantuan yang sangat berharga bagi peneliti, baik moril maupun materi. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I sekaligus merangkap sebagai Ketua Jurusan PG-PAUD FIP UNP
2. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku Dosen Pembimbing II
3. Ibuk Sari Dewi, M.Pd sebagai Penguji I, Ibuk Rismareni Pransiska, M.Pd sebagai Penguji II, Ibuk Indra Yeni, S.Pd sebagai Penguji III.
4. Prof. Dr. Firman, M.S.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen yang mengajar beserta staf Tata Usaha pada Jurusan PG-PAUD

6. Suami, anak, beserta kakak yang telah begitu banyak memberikan do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
7. Teman dan sahabat peneliti yang telah memberikan motivasi
8. Siswa anak didik TK PKK Ibu khususnya kelompok B1 yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini
9. 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 skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu peneliti bersikap terbuka untuk segala masukan berupa kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Juli 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5
H. Defenisi Operasional	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori	8
1. Hakikat Anak Usia Dini (AUD)	8

2. Hakikat Bahasa Anak Usia dini (AUD)	9
3. Konsep Membaca	13
a. Pengeti an Membaca	13
b. Tujuan Membaca	14
c. Manfaat Membaca	15
d. Kemampuan Membaca	17
1) Pengertian Kemampuan Membaca	17
2) Tujuan Meningkatkan Kemampuan Minat Baca	18
3) Cara Meningkatkan Kemampuan Minat baca	19
4. Perkembangan Kemampuan Membaca	23
5. Konsep Bermain	25
a. Pengertian Bermain	25
b. Karakteristik Bermain	27
c. Fungsi Bermain	27
d. Manfaat Bermain	29
e. Pengertian Alat Bermain	30
f. Cara Memilih Bahan dan Peralatan Bermain	31
6. Permainan Tabung Kata	32
B. Hipotesis Tindakan	39
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian	40
B. Subjek Penelitian	41
C. Objek Penelitian	41

D. Prosedur Penelitian	41
E. Instrumentasi	48
F. Teknik Pengumpulan Data	48
G. Teknik Analisa Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN	54
A. Deskripsi Data	54
1. Kondisi Awal	54
2. Deskripsi Siklus I	55
3. Deskripsi Siklus II.....	65
B. Analisis Data	97
1. Analisis Siklus I	97
2. Analisis Siklus II	100
C. Pembahasan	103
BAB V PENUTUP	109
A. Kesimpulan	109
B. Implikasi	110
C. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN-LAMPIRAN	114

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Format Penilaian	47
Tabel 3.2	Kemampuan Membaca Anak Usia Dini dalam Permainan Tabung Kata	52
Tabel 3.3	Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran	52
Tabel 3.4	Format Wawancara Anak	53
Tabel 4.1	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui	
Tabel 4.2	Permainan Tabung Kata Pada Kondisi Awal (sebelum tindakan) ..	62
Tabel 4.3	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tabung Kata Pada Kondisi Awal (setelah tindakan)	71
Tabel 4.4	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tabung Kata pada Pertemuan Pertama Siklus I.....	77
Tabel 4.5	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tabung Kata pada Pertemuan Kedua Siklus I	79
Tabel 4.6	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tabung Kata pada Pertemuan Ketiga Siklus I	81
Tabel 4.7	Hasil Wawancara Anak Pada Siklus I	84
Tabel 4.8	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tabung Kata Pertemuan I Siklus II	90
Tabel 4.9	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tabung Kata pada Pertemuan Kedua Siklus II	92
Tabel 4.10	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tabung Kata pada Pertemuan Ketiga Siklus II	94

Tabel 4.11 Hasil Wawancara Anak pada Siklus II.....	96
Tabel 4.12 Rekapitulasi Siklus I	98
Tabel 4.13 Rekapitulasi Siklus II	111

DAFTAR GAMBAR

Bagan 1	Kerangka Berfikir	39
Bagan 2	Siklus Penelitian Tindakan Kelas	42
Grafik 1	Persentase Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tabung Kata Pada Pertemuan 1, 2, dan 3 Siklus I	83
Grafik 2	Persentase Kemampuan Membaca Anak pada Pertemuan 1, 2, dan 3 Siklus II	95
Grafik 3	Peningkatan Hasil Wawancara Anak pada siklus I dan II	96

DAFTAR LAMPIRAN

Tabel 3.5	SATUAN KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS I PERTEMUAN I KELOMPOK B
Tabel 3.6	SATUAN KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS I PERTEMUAN II KELOMPOK B
Tabel 3.7	SATUAN KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS I PERTEMUAN III KELOMPOK B
Tabel 3.8	SATUAN KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS II PERTEMUAN I KELOMPOK B
Tabel 3.9	SATUAN KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS II PERTEMUAN II KELOMPOK B
Tabel 3.10	SATUAN KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS II PERTEMUAN III KELOMPOK B
Tabel 3.11	LEMBAR PENILAIAN
Tabel 3.12	KEGIATAN GURU DAN ANAK

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Format Penilaian	47
Tabel 3.2	Kemampuan Membaca Anak Usia Dini dalam Permainan Tabung Kata	52
Tabel 3.3	Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran	52
Tabel 3.4	Format Wawancara Anak	53
Tabel 4.1	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tabung Kata Pada Kondisi Awal (sebelum tindakan ...	54
Tabel 4.2	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tabung Kata pada Pertemuan Pertama Siklus I.....	58
Tabel 4.3	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tabung Kata pada Pertemuan Kedua Siklus I	60
Tabel 4.4	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tabung Kata pada Pertemuan Ketiga Siklus I	62
Tabel 4.5	Hasil Wawancara Anak Pada Siklus I	65
Tabel 4.6	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tabung Kata Pertemuan I Siklus II	70
Tabel 4.7	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tabung Kata pada Pertemuan Kedua Siklus II	72
Tabel 4.8	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tabung Kata pada Pertemuan Ketiga Siklus II	74
Tabel 4.9	Hasil Wawancara Anak pada Siklus II.....	76
Tabel 4.10	Rekapitulasi Siklus I	79
Tabel 4.11	Rekapitulasi Siklus II	82

DAFTAR GAMBAR

Bagan 1	Kerangka Berfikir.....	39
Bagan 2	Siklus Penelitian Tindakan Kelas	42
Grafik 1	Persentase Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tabung Kata pada Pertemuan 1, 2, dan 3 Siklus I	64
Grafik 2	Persentase Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tabung Kata pada Pertemuan 1, 2, dan 3 Siklus II	83
Grafik 3	Peningkatan Hasil Wawancara Anak pada siklus I dan II	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	SATUAN KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS I PERTEMUAN I KELOMPOK B
Lampiran II	SATUAN KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS I PERTEMUAN II KELOMPOK B
Lampiran III	SATUAN KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS I PERTEMUAN III KELOMPOK B
Lampiran IV	SATUAN KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS II PERTEMUAN I KELOMPOK B
Lampiran V	SATUAN KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS II PERTEMUAN II KELOMPOK B
Lampiran VI	SATUAN KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS II PERTEMUAN III KELOMPOK B
Lampiran VII	LEMBAR PENILAIAN
Lampiran VIII	KEGIATAN GURU DAN ANAK

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang bertujuan kepada anak dari lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya (UU No. 20 Tahun 2003)

Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan anak usia dini, tugas utama seorang guru, tidak lagi ditekankan untuk mengajar tetapi untuk membelajarkan. Yang dimaksud dengan membelajarkan adalah memberikan dorongan, bimbingan pada anak-anak agar sadar dan terarah dalam berkeinginan untuk belajar guna mendapatkan hasil seoptimal mungkin sesuai dengan keadaan dan kemampuan masing-masing.

Sesuai dengan perkembangan kemampuan dasar anak untuk bahasa mempunyai kompetensi dasar yaitu anak mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Menurut teori Howard Gardner dalam Amstrong (2003: 19) mendefenisikan *Multiple Intelligences* anak belajar kata-kata dan angka-angka melalui gambar, melalui kata, melalui diri sendiri, melalui alam dan mungkin juga melalui perenungan tentang hakikat sesuatu. Meskipun demikian, anak belajar pada umumnya melalui kombinasi dengan berbagai cara.

Pada lembaga Taman Kanak-kanak (TK), anak memperoleh kegiatan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan penuh dengan aktifitas bermain. Aktifitas bermain merupakan cara belajar bagi anak usia dini, anak belajar dalam kegiatan bermain yang menyenangkan. Guru dituntut menggunakan media dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan anak masih belum bisa berfikir secara abstrak, sehingga untuk kegiatan pembelajaran seperti membaca sangat diperlukan media pembelajaran seperti kepingan huruf, kartu kata bergambar dan lain-lain, pelaksanaannya dengan menggunakan metoda bermain.

Mengenalkan membaca pada anak adalah suatu keharusan, terutama mengenalkan huruf. Karena dengan mengenal huruf anak bisa mengenal suku kata, dengan mengenalkan suku kata anak bisa membentuk kata dan dengan mengenalkan kata akhirnya anak bisa membaca. Tapi 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.

Berdasarkan pengamatan peneliti di TK PKK IBUH, peneliti menemukan berbagai fenomena bahwa masih banyak Anak Usia Dini belum mengenal huruf, belum mengenal suku kata dan belum mengenal kata. Selain itu anak kurang tertarik pada bacaan, kurangnya perencanaan guru dalam proses pembelajaran dan strategi guru yang kurang bervariasi dalam mengembangkan kemampuan membaca yang baik dan tepat serta kurang menariknya media dan alat peraga yang di gunakan guru.

Untuk meningkatkan kemampuan membaca anak, anak harus dikenalkan dengan huruf *a* sampai dengan huruf *z*. Agar mempermudah anak mengenal huruf perlu sekali guru menggunakan media dan metoda yang tepat dalam pembelajaran, sehingga kemampuan dasar anak bisa berkembang dengan baik, terutama dalam pengembangan kemampuan bahasa. agar anak dapat berkomunikasi dengan lingkungannya.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti mencoba untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan cara Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan penelitian ini peneliti beri judul: "Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Tabung Kata di TK PKK IBUH Kota Payakumbuh Barat". Alasan peneliti meneliti hal tersebut karena dengan permainan tabung kata ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf dan mengenal suku kata dari suku kata-suku kata tersebut bila digabungkan membentuk sebuah kata. Dengan permainan tabung kata akan lebih menyenangkan bagi anak untuk belajar membaca dan anak tidak merasa bosan melakukan pembelajaran karena medianya berbentuk sebuah permainan, tanpa disadari anak sudah bisa mengenal huruf dan kata-kata. Dan guru benar-benar mempersiapkan peserta didik untuk siap melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam meningkatkan kemampuan membaca anak yakni sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf dan suku kata.
2. Kurangnya kemampuan anak dalam mengenal kata-kata.
3. Kurangnya respon guru dalam menciptakan alat permainan yang menarik bagi anak dalam pengajaran membaca.
4. Kurang menariknya media dan alat peraga yang di gunakan guru.
5. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan perkembangan anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah dalam penelitian ini, dikemukakan permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan anak dalam mengenal kata-kata.
2. Kurangnya respon guru dalam menciptakan alat permainan yang menarik bagi anak dalam pengajaran membaca
3. Kurang menariknya media dan alat peraga yang di gunakan guru.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka peneliti merumuskan masalah ini yaitu: “Apakah melalui permainan kata dengan tabung kata dengan kartu gambar binatang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK PKK IBUH?”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan pada perumusan masalah, maka pemecahan masalah dirancang melalui permainan tabung kata sebagai salah satu alternatif media edukatif yang menarik bagi anak dalam mengenal huruf dan kata sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membaca.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan tabung kata di TK PKK IBUH Payakumbuh Barat.
2. Untuk meningkatkan pengetahuan anak dalam mengenal huruf dan kata-kata.
3. Agar para pendidik dapat menemukan cara untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
4. Agar guru dapat menggunakan metode dan media yang bervariasi.

G. Manfaat Penelitian

Meningkatkan minat baca anak melalui permainan kata dengan gambar binatang di TK PKK IBUH ini diharapkan dapat bermanfaat diantaranya:

1. Bagi anak:

Untuk meningkatkan minat baca anak.

2. Bagi guru:

Untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan alat permainan dan memilih metode yang tepat dan menarik bagi anak.

3. Bagi Lembaga Pendidikan:

Meningkatkan kualitas sekolah, sehingga para lulusan TK dapat melanjutkan pendidikan ke SD yang mereka inginkan.

4. Bagi peneliti:

Untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam meningkatkan minat baca anak, serta sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

5. Bagi masyarakat:

Bisa menjadi sumber bacaan bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan penelitian yang sama dengan aspek yang berbeda.

H. Defenisi Operasional

Sebagai panduan, perlu diungkapkan defenisi operasional tentang istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Kemampuan membaca anak adalah salah satu bagian dari kemampuan dasar anak dalam berbahasa yang akan dikembangkan oleh guru secara optimal melalui permainan.

2. Permainan tabung kata adalah permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dimana anak bisa mengenal huruf, suku kata, dan kata-kata. Melalui permainan tabung kata, anak bisa mengenal huruf a sampai z, anak bisa mengetahui suku kata seperti ba-bi-bu-be-bo, sehingga anak bisa membaca kata, contohnya sapi .

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 progrm 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.

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 makhluk 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 yang potensial
- m. Masa usia dini disebut sebagai masa *Golden Age*

Sedangkan karakteristik anak usia dini menurut Aisyiah (2007: 3)

adalah:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- b. Merupakan pribadi yang unik
- c. Suka berfantasi dan berimajinasi
- d. Masa paling potensial untuk belajar
- e. Menunjukkan sikap egosentris
- f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- g. Sebagai bagian dari mahluk sosial

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini itu adalah mahluk sosial yang unik dan kaya dengan potensinya. Yang tercakup di dalam berbagai program pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri.

2. Hakikat Bahasa Anak Usia dini (AUD)

a. Pengembangan Bahasa

Bahasa merupakan alat bantu manusia untuk melakukan komunikasi dan interaksi sosial. Dengan bahasa seseorang dapat menyampaikan pesan dan informasi, mengekspresikan pikiran dan perasaan pada orang lain. Melalui komunikasi anak akan mampu membentuk dan membangun suatu pemahaman pengetahuan baru

tentang berbagai hal. Hal ini menunjang kepercayaan diri anak dalam memasuki lingkungan yang baru.

Menurut Howard (Hildayani, 2005: 15) bahasa adalah ekspresi kemampuan manusia yang bersifat *innate* (bawaan). Sejak lahir kita telah dilengkapi dengan kapasitas untuk dapat menggunakan bahasa. Kemampuan menggunakan bahasa bersifat naluriah akan tetapi kapasitasnya pada setiap orang berbeda tergantung jenis bahasa spesifik apa yang mereka gunakan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak usia pra sekolah sangat pesat dan kemampuannya cukup baik. Periode merekam pada anak-anak sangat cepat sekali, hal ini diperoleh dari hasil belajar di lingkungannya. Apabila anak mendengar orang lain dalam berbicara dia akan menyimpan dalam memorinya sewaktu-waktu akan dikeluarkannya kembali dengan ekspresinya sendiri.

Menurut Gardner (dalam Taufik, 2007: 3) mengemukakan bahwa kemampuan bahasa memuat kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan, dalam berbagai bentuk yang berbeda untuk mengekspresikan gagasan-gagasannya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosa kata dan kemampuan berbicara diperoleh dari interaksi anak dengan orang sekitarnya. Melalui tabung kata

dengan gambar akan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa sehingga anak belajar memahami suatu arti dan dapat membaca secara utuh sesuai tingkat perkembangannya.

Sedangkan menurut Mahyuddin (2008: 121) mengemukakan bahwa kemampuan verbal linguistik berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan, dalam berbagai bentuk yang berbeda untuk mengekspresikan gagasan-gagasannya. Anak yang berbakat dalam kemampuan linguistik mempunyai keterampilan pendengaran yang amat berkembang dan menikmati bermain dengan bunyi bahasa bahkan mereka senang berpikir dalam kata-kata.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas tentang pengertian bahasa, maka dapat diambil kesimpulan bahwa bahasa itu merupakan segala bentuk komunikasi secara verbal dan non verbal dimana seseorang atau anak didik dapat mengekspresikan apa yang diinginkan oleh anak. Kemampuan verbal linguistik itu sendiri berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan.

b. Perkembangan Bahasa

Perkembangan merupakan pola gerakan atau perubahan secara bertahap yang terus berlanjut sepanjang siklus kehidupan manusia. Perubahan-perubahan dalam perkembangan merupakan hasil dari proses-proses biologis, kognitif, dan sosio-emosional yang saling

berkaitan. Perkembangan bahasa anak adalah terjadinya perubahan dalam mengekspresikan keinginan baik melalui ucapan maupun bahasa tubuh.

Menurut Suwondo (2000: 4) mengemukakan bahwa perkembangan bahasa terjadi secara alamiah, serta merta (spontan) dan tradisional telah terjadi sejak seorang anak dilahirkan dalam lingkungan tertentu. Proses berbahasa ditentukan oleh matangnya perkembangan bagian-bagian mulut, kontrol dari saluran nafas bagian atas, lidah, pergerakan bibir dan pengaturan mekanisme pernafasan. Satu hal yang memegang peranan penting adalah berkembangnya tabung pendengaran dan penglihatan yang normal. Adanya peningkatan perkembangan sistem syaraf pada anak, maka akan meningkat pula kemampuan anak dalam mengekspresikan bahasa.

Perkembangan bahasa anak berarti perkembangan penguasaan terhadap bahasa. Penguasaan bahasa adalah memahami dan mengerti serta mempunyai kemampuan untuk melahirkan bahasa tersebut. Melahirkan dalam pengertian mampu untuk mengeluarkan ide, pikiran, dan perasaannya dalam suatu bahasa. Memahami dalam arti bahwa seseorang mampu untuk menangkap ide, pikiran, atau perasaan orang lain yang disampaikan dengan menggunakan bahasa yang dimaksud (Maksan, 1995: 21).

Menurut Jamaris (2003: 27-28) mengemukakan aspek-aspek perkembangan bahasa anak usia dini, yaitu:

- a. Kosa kata: Kosa kata akan berkembang dengan pesat seiring dengan perkembangan anak dan pengalaman dalam berinteraksi.
- b. Sintak (tata bahasa): Tata bahasa yang dapat digunakan anak melalui bahasa lisan.
- c. Semantik: Semantik merupakan penggunaan kata sesuai dengan tujuannya. Anak dapat mengekspresikan keinginan sesuai apa yang dia rasakan.
- d. Fonem (bunyi kata): Anak sudah memiliki kemampuan untuk merangkai bunyi yang didengarnya menjadi satu kata yang mengandung arti.

Berdasarkan uraian di atas tentang perkembangan bahasa, maka perkembangan bahasa terjadi secara alamiah dan ditentukan oleh perkembangan bagian-bagian mulut dan perkembangan tabung pendengaran serta penglihatan yang normal. Selain itu perkembangan bahasa anak merupakan penguasaan bahasa anak dimana anak dapat mengeluarkan ide, pikiran, dan perasaannya dalam suatu bahasa.

3. Konsep membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan. Dalam kegiatan membaca, pembaca memproses informasi dari teks yang dibaca untuk memperoleh makna.

Menurut Burns (Adhim, 2004: 25) mengemukakan bahwa 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 Mountain (Rahim, 2007: 2) menyebutkan bahwa membaca merupakan sebagai proses berfikir, membaca mencakup

aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif.

Selanjutnya Klein (Rahim, 2007: 3) menyatakan membaca bahwa membaca merupakan suatu proses, merupakan strategi dan interaktif.

Dalam hal ini peneliti juga dapat mengambil kesimpulan 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 pembaca dapat menemukan makna tulisan dan memperoleh informasi sebagai proses transmisi pemikiran untuk mengembangkan intelektualitas dan pembelajaran sepanjang hayat.

b. Tujuan Membaca

Membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan suatu tujuan cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Menurut Blanton (Rahim, 2007: 11) menyatakan tujuan membaca adalah:

- 1) Kesenangan
- 2) Menyempunakan pembacaan nyaring
- 3) Menggunakan strategi tertentu
- 4) Memperbaharui pengetahuan tentang suatu topik
- 5) Mengkaitkan informasi baru dengan yang telah diketahui
- 6) Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis
- 7) Mengkonfirmasi atau menolak prediksi
- 8) Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan

mempelajari tentang struktur teks, menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

Sedangkan menurut Waples (Laodesyamri, 2010:

10) mengemukakan tujuan membaca adalah:

- 1) Mendapat tabung 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.

Dalam hal ini peneliti juga dapat mengambil kesimpulan bahwa tujuan membaca akan mempengaruhi pemerolehan pemahaman bacaan. Artinya, semakin kuat tujuan seorang dalam membaca maka semakin tinggi pula kemampuan orang itu dalam memahami bacaannya.

c. Manfaat Membaca

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya masyarakat yang gemar membaca. Masyarakat yang gemar membaca akan memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang dapat meningkatkan kemampuannya sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa mendatang.

Menurut Al-Qarni (2009: 1) mengungkapkan tentang banyaknya manfaat membaca, yaitu:

- 1) Membaca menghilangkan kecemasan dan ke Gundahan.
- 2) Ketika sibuk membaca, seseorang terhalang masuk ke dalam kebodohan
- 3) Kebiasaan membaca membuat orang terlalu sibuk untuk bisa berhubungan dengan orang-orang malas dan tidak mau bekerja.
- 4) Dengan sering membaca, orang bisa mengembangkan keluwesan dan kefasihan dalam bertutur kata.
- 5) Membaca membantu mengembangkan pemikiran dan menjernihkan cara berpikir.
- 6) Membaca meningkatkan pengetahuan seseorang dan meningkatkan memori dan pemahaman.
- 7) Dengan membaca, orang mengambil manfaat dari pengalaman orang lain: kearifan orang bijaksana dan pemahaman para sarjana.
- 8) Dengan sering membaca, orang mengembangkan kemampuannya; baik untuk mendapat dan memproses ilmu pengetahuan maupun untuk mempelajari berbagai disiplin ilmu dan aplikasinya dalam hidup.
- 9) Membaca membantu seseorang untuk menyegarkan pemikirannya dari keruwetan dan menyelamatkan waktunya agar tidak sia-sia.
- 10) Dengan sering membaca, orang bisa menguasai banyak kata dan mempelajari berbagai tipe dan model kalimat; lebih lanjut lagi ia bisa meningkatkan kemampuannya untuk menyerap konsep dan untuk memahami apa yang tertulis “diantara baris demi baris” (memahami apa yang tersirat).

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.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa: walaupun informasi bisa ditemukan dari media lain seperti televise dan radio, namun peran pembaca tak dapat digantikan sepenuhnya. Membaca tetap memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-

hari, karena tidak semua informasi bisa didapatkan dari media televisi dan radio.

d. Kemampuan membaca

1) Pengertian Kemampuan Minat Baca Anak

Jika ingin membangkitkan kemampuan minat baca yang sangat kuat pada anak-anak, tidak bisa tidak kita harus menggerakkan mereka untuk menemukan sesuatu yang berarti bagi hidup mereka sendiri melalui membaca.

Menurut Rahim (2006: 28) minat baca ialah keinginan yang kuat serta usaha-usaha seseorang untuk membaca.

Crow (Unila, 2009: 1) menyatakan bahwa minat baca merupakan kemampuan seseorang untuk menangkap makna yang terkandung dalam tulisan sehingga memberikan pengalaman emosi yang didapat akibat dari bentuk perhatian yang mendalam terhadap makna bacaan.

Sedangkan menurut Jensen (Unila, 2009: 1) minat baca dapat dijelaskan sebagai sebuah motivasi intrinsik untuk menyalurkan ide dan gagasan atau transmisi pemikiran yang berpengaruh positif untuk menambah proses pengayaan pribadi, mengembangkan intelektualitas, membantu mengerti permasalahan orang lain dan mengembangkan konsep diri sebagai sebuah proses pembelajaran dapat diingat dalam jangka waktu yang lama.

Dari berbagai definisi kemampuan membaca diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan membaca merupakan aktivitas yang dilakukan dengan penuh ketekunan dan cendrung menetap dalam rangka membangun pola komunikasi dengan diri sendiri agar pembaca dapat menemukan makna tulisan dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pembelajaran sepanjang hayat, serta dilakukan dengan penuh kesadaran dan mendatangkan perasaan senang, suka dan gembira.

2) Tujuan Meningkatkan Kemampuan Minat Baca

Membangkitkan kemampuan baca pada anak sangat bermanfaat untuk merangsang munculnya minat terhadap bidang-bidang terkait. Menurut Jurnal Pendidikan Penabur (2004: 116) tujuan meningkatkan minat baca adalah untuk:

- a) Mendorong minat dan kebiasaan membaca agar tercipta masyarakat yang berbudaya membaca.
- b) Meningkatkan layanan perpustakaan.
- c) Menciptakan masyarakat informasi yang siap berperan serta dalam semua aspek pemsusunan.
- d) Memiliki pengetahuan yang terkini.
- e) Meningkatkan pengetahuan berfikir.

Sedangkan Leonhardt (2010: 2), menyatakan ada sepuluh alasan mengapa harus meningkatkan minat baca pada anak, yaitu:

- a) Anak-anak harus gemar membaca agar dapat membaca dengan baik.
- b) Anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi.
- c) Membaca akan memberikan wawasan yang lebih beragam sehingga belajar apa pun terasa lebih mudah.

- d) Di tingkat SMU, hanya anak-anak yang gemar membaca yang unggul dalam berbagai pelajaran dan ujian.
- e) Kemampuan membaca dapat mengatasi rasa tidak percaya diri anak terhadap kemampuan akademiknya karena akan mampu menyelesaikan tugas hanya dengan sedikit waktu.
- f) Minat membaca anak akan memberikan beragam perspektif pada anak melalui beragam pandangan dari para peneliti sehingga anak terbiasa memandang suatu masalah dari berbagai sisi.
- g) Membaca membantu anak memiliki rasa saying, karena anak akan menemukan beragam pola kehidupan dan cara menyelesaikan masalah tersebut secara wajar.
- h) Anak yang gemar membaca dihadapkan pada dunia yang penuh dengan kemungkinan dan kesempatan.
- i) Anak yang gemar membaca akan mampu mengembangkan pola berpikir kreatif dalam diri mereka.
- j) Kecintaan membaca adalah salah satu kebahagiaan utama dalam hidup, karena membaca merupakan rekreasi jiwa.

Bedasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa semangkin kuat minat baca anak, insyaallah akan memunculkan minat belajar yang tinggi, serta minat terhadap masalah-masalah yang sering mereka baca.

3) Cara Meningkatkan Kemampuan Minat Baca Anak

Untuk meningkatkan kemampuan minat baca anak perlu dilakukan berbagai upaya agar minat baca tersebut dapat tumbuh sejak anak usia sekolah atau bahkan sejak dini. Sehingga anak dapat membaca buku secara lancar.

Menurut Akbar (2008: 40) ada beberapa cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan minat baca anak:

- a) Diperkenalkan sejak dini pada bacaan bergambar dengan gambar yang menarik.
- b) Untuk usia 1-3 tahun dimulai dengan membacakan cerita yang pendek dan dengan suara serta nama yang jelas.
- c) Mengajar membaca lebih efektif dengan cara bermain, dalam suasana yang informal.
- d) Melibatkan anak dalam kegiatan sehari-hari di rumah yang mengharuskan anak menggunakan kemampuan membacanya.
- e) Ajaklah anak lebih sering ke perpustakaan dan masukkanlah mereka menjadi anggota perpustakaan.
- f) Sediakanlah satu pojok di rumah untuk menyimpan buku-buku atau majalah.

Sedangkan menurut Karyono (2009: 2) upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat baca anak adalah:

- a) Proses pembelajaran di sekolah harus dapat mengarahkan kepada peserta didik untuk rajin membaca buku dengan memanfaatkan literatur yang ada di perpustakaan atau sumber belajar lainnya.
- b) Menekan harga buku bacaan maupun buku pelajaran agar terjangkau oleh daya beli masyarakat
- c) Buku bacaan dikemas dengan gambar-gambar yang menarik
- d) Menciptakan lingkungan yang kondusif bagi tumbuhnya minat baca anak-anak
- e) Menumbuhkan minat baca sejak dini
- f) Meningkatkan frekuensi pameran buku di setiap kota/kabupaten dengan melibatkan penerbit, LSM, perpustakaan, masyarakat pecinta buku, Depdiknas, dan sekolah-sekolah.
- g) Di rumah orang tua memberikan contoh membaca untuk anak-anaknya

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa untuk meningkatkan minat baca anak banyak upaya yang bisa kita lakukan diantaranya menyediakan

waktu dan perhatian untuk membimbing anak dalam membaca serta menyediakan buku-buku yang mempunyai gambar-gambar menarik.

Awal dari munculnya kemampuan literasi pada anak mengikuti kaidah berikut :

- a) Membaca dan menulis merupakan kemampuan kemampuan kognitif dan sosial yang melibatkan strategi yang luas untuk memperoleh makna.
- b) Kebanyakan anak memulai 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.
- c) Perkembangan kemampuan literasi terjadi secara sistematis dan sikluensial sebagai respon terhadap berbagai bentuk bahasa yang tertulis maupun bahasa sosial yang dialami anak dari lingkungannya.
- d) Anak belajar mengontrol dan memanipulasi kemampuan literasinya sebagaimana ia belajar hal-hal yang lainnya. Menurut Halliday (2005 : 164) menyatakan bahwa perkembangan bahasa pada anak terjadi melalui usaha berkomunikasi dengan orang lain, baik sebagai penutur atau sebagai penerima.
- e) Literasi merupakan fenomena sosial dan sangat di pengaruhi faktor kultural. Dengan demikian literasi masyarakat dimana

anak berada sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan literasi anak. Dalam keluarga yang suka membaca dan kaya akan bahan bacaan, anak akan lebih cepat mampu membaca dan suka membaca.

Pada mulanya pembelajaran di TK di fokuskan pada tiga bidang dasar (*basic*) yang membaca, menulis, dan berhitung. Sekarang kegiatan pembelajaran di TK tidak sekedar untuk mengembangkan tiga bidang dasar tetapi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak secara menyeluruh (*the whole ehild development*). Mempelajari perkembangan bahasa di tujukan pada rangkaian dan percepatan perkembangan dan faktor-faktor yang mempengaruhi pemerolehan bahasa sejak usia bayi dan dalam kehidupan selanjutnya.

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

Dalam membicarakan perkembangan bahasa terdapat tiga kondisi yang perlu di bicarakan, yaitu :

- a) Adanya perbedaan antara bahasa dan kemampuan berbicara, bahasa biasanya dipahami sebagai sistem tata bahasa yang rumit dan bersifat senantik, sedangkan kemampuan bicara terdiri dari ungkapan dalam bentuk kata-kata.

- b) Terdapat dua daerah pertumbuhan bahasa yaitu bahasa yang bersifat pengertian reseptif (*understanding*) dan pernyataan ekspresif (*producing*). Bahasa pengertian (misalnya mendengarkan dan membaca) menunjukkan kemampuan anak untuk memahami dan berlaku terhadap komunikasi yang ditunjukkan kepada anak tersebut. Bahasa ekspresif (bicara dan tulisan) menunjukkan ciptaan bahasa yang di komunikasikan kepada orang lain.
- c) Komunikasi diri atau bicara dalam hati. Anak akan berbicara dengan dirinya sendiri apabila berkhayal, pada saat merencanakan menyelesaikan masalah dan menyasikan gerakan mereka.

4. Perkembangan Kemampuan Membaca

Menurut Vigostky (Nurbiana 2008 : 9.5) tentang prinsip-prinsip ZPD (*zone proximal development*) yaitu zona yang berkaitan dengan perubahan dari potensi yang di miliki anak menjadi kemampuan aktual.

Menurut pandangan Pestalozzi, pada tahun-tahun pertama kelahiran seorang anak, potensi utama yang harus menjadi prioritas pengembangan adalah AVM (*Auditory , Visual dan Memory*). Pengembangan AVM dapat dilakukan melalui pembelajaran suara, bentuk, dan bilangan. Melalui pengembangan AVM tersebut fungsi sel-sel syaraf akan berkembang nyang kemudian dapat mengembangkan potensi-potensi lainnya seperti imajinasi, kreatifitas, intelegensi, bakat, dan minat. Dalam kelompok

pengembangan auditory pengembangan perbendaharaan kosa kata anak dan kemampuan berkomunikasi harus secara khusus mendapatkan perhatian intensif dalam pengembangan anak usia dini.

Menurut Brewer (Nurbiana 2008 : 5.12) kemampuan membaca pada anak berkembang dalam Lima tahap pengembangan kemampuan membaca pada anak yaitu :

a. Tahap Magis (*Magical Stage*)

Pada tahap ini, anak belajar memahami fungsi dari bacaan , mulai menyukai bacaan, menganggap bahwa bacaan itu penting, sering menyimpan bacaan yang di sukai dan membawanya kemana ia mau. Anak usia 2 tahun biasanya sudah memperlihatkan tahap ini.

b. Tahap Konsep Diri (*Self-Concept stage*)

Pada tahap ini, anak memandang dirinya sudah dapat membaca (padahal belum). Anak sering berpura-pura membaca buku. Ia sering menerangkan isi atau gambar dalam buku yang ia sukai kepada anak lain seakan ia sudah dapat membaca. Anak usia 3 tahun biasanya sudah mencapai tahap ini.

c. Tahap Membaca Peralihan (*Bridging Reader Stage*)

Anak mulai mengingat tabung atau kata yang sering ia jumpai, misalnya dari buku cerita yang sering diceritakan oleh orang tuanya. Ia dapat menceritakan kembali alur cerita dalam buku sebagai mana yang diceritakan orang tuanya padanya. Ia juga mulai tertarik tentang jenis-

jenis tabung dalam alphabet. Anak usia 4 tahun biasanya sudah mencapai tahap ini.

d. Tahap Membaca Lanjut (*Take-off Reader Stage*)

Anak mulai sadar akan fungsi bacaan dan cara membacanya. Ia mulai tertarik dengan berbagai tabung atau bacaan yang ada di lingkungannya (*environmentalprint*). Misalnya, anak mulai mengeja dan membaca kata dalam papan iklan yang ada gambarnya.

e. Tahap Membaca Mandiri (*Independent Reader*)

Anak mulai dapat membaca secara sendiri. Ia mulai sering membaca buku sendirian. Ia juga mencoba memahami makna dari apa yang ia baca. Ia mencoba menghubungkan apa yang ia baca dengan pengalamannya. Anak usia 6-7 tahun biasanya sudah dapat mencapai tahap membaca mandiri.

5. Konsep bermain

a. Pengertian Bermain

Bagi anak-anak, menurut para ahli, bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting karena mereka, bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi.

Menurut Allen dalam Musfiroh, (2005 : 2) menyatakan:

Bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang secara optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya.

Sedangkan Hurlock dalam Musfiroh, (2005 : 2) berpendapat bahwa:

Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya dan dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Lain halnya menurut Santoso dalam kamitini, (2005: 47) menyatakan:

Bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan tabung atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi bermain ada yang dapat dilakukan sendiri dan ada pula yang dapat dilakukan secara berkelompok.

Menurut Sudono dalam kamitini, (2005: 2) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan tabung yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Lain lagi dengan Gordon dalam Moeslichatoen, (2004: 32) mengemukakan, apapun batasan yang diberikan tentang pengertian bermain, bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberi kegembiraan dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah, suatu dunia anak-anak.

Dari teori-teori di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak, baik disengaja ataupun tidak dengan alat maupun tanpa mempergunakan alat, yang

dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dan dapat mengembangkan berbagai potensi yang ada pada diri anak sehingga anak memiliki berbagai pengalaman hidup. Kegiatan bermain dapat dilakukan sendiri-sendiri ataupun secara berkelompok dan lebih mengutamakan cara bermain dari pada hasil yang diperoleh.

b. Karakteristik Bermain.

Bermain memiliki ciri-ciri yang khas yang membedakan dari kegiatan lain. Selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi yang sangat baik bagi anak-anak.

Adapun karakteristik menurut Hartati (2005 : 91) yakni:

- 1) Bermain dilakukan karena kesukarelaan, bukan paksaan.
- 2) Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, selalu menyenangkan, mengasyikkan dan menggairahkan.
- 3) Bermain dilakukan tanpa "iming-iming" apapun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan.
- 4) Bermain lebih mengutamakan aktifitas dari pada tujuan. Tujuan bermain adalah aktifitas itu sendiri.
- 5) Bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun secara psikis.
- 6) Bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan. Anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya.
- 7) Bermain itu sifatnya spontan, sesuai dengan yang diinginkannya saat itu.
- 8) Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan sipelaku, yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain.

c. Fungsi Bermain

Menurut Dworetzky dalam Moeslichatoen, (2004 : 24) mengemukakan bahwa fungsi bermain dan interaksi dalam permainan

mempunyai peranan penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak, perkembangan bahasa disiplin, moral, kreatifitas dan perkembangan anak.

Sedangkan Santrock dalam Kamtini, (2005 : 53) menjelaskan beberapa fungsi bermain yaitu pada saat sekarang ini anak terus menerus menerima pengalaman yang sangat menekan dalam hidupnya. Bermain menjadi semakin penting dengan kondisi tersebut. Bermain dapat meningkatkan interaksi anak dengan teman sebaya, meredakan ketegangan, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan eksplorasi anak akan berperilaku tertentu.

Ada 8 fungsi bermain menurut Goldenson dalam Moslichatoen (2005: 27) yaitu:

- 1) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa, seperti dokter mengobati orang sakit.
- 2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata, seperti guru mengajar di kelas.
- 3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata, seperti ibu memandikan adik.
- 4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, dsb.
- 5) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima, seperti berperan sebagai pencuri.
- 6) Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi.
- 7) Mencerminkan pertumbuhan misalnya semakin gemuk badannya.
- 8) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti pesta ulang tahun.

d. Manfaat Bermain

Dengan mengetahui manfaat bermain diharapkan bisa memunculkan gagasan-gagasan untuk dapat melakukan cara-cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak, yaitu aspek fisik, motorik, sosial, emosi, kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan, keterampilan olah raga dan menari.

Menurut pengikut Vygotsky bermain mempengaruhi perkembangan anak melalui tiga cara:

- 1) Bermain menciptakan *Zone of Proximal development (ZPD)* pada anak, yakni wilayah yang menghubungkan antara kemampuan aktual anak dan kemampuan potensi anak.
- 2) Bermain memfasilitasi separasi (pemisahan) pikiran dari objek dan ahli. Dalam bermain anak lebih menuruti apa yang ada dalam pikirannya dari pada apa yang ada dalam realita.
- 3) Bermain mengembangkan penguasaan diri anak.

Manfaat bermain bagi anak yaitu:

- 1) Aspek fisik, anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan gerakan-gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki, dan mata).
- 2) Aspek emosi dan kepribadian dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya dan juga dapat membantu mengekspresikan dan mengurangi rasa takut.

- 3) Aspek sosial, dengan bermain dapat meningkatkan kompetensi sosial anak dengan teman sebaya, orang dewasa dan lingkungan sekitarnya.
- 4) Bermain dapat mendorong anak untuk berpikir kreatif, karena di dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai.
- 5) Dengan bermain anak dapat mengenali dirinya sendiri.
- 6) Bermain dapat membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi.
- 7) Bermain akan dapat memperlancar proses perkembangan anak selanjutnya.

e. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan adalah sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat untuk mencapai maksud dan tujuannya. Alat permainan yang dimaksud adalah benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat berlangsung dengan lancar, teratur, efektif dan efisiensi sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

Menurut Eliyawati (2005 : 62) menyatakan alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya.

Agar alat permainan dapat digunakan sebagaimana mestinya dan tidak berbahaya bagi anak, maka orang tua, pengasuh atau guru TK perlu mengetahui kesesuaian alat permainan yang akan digunakan dengan tingkat kematangan anak.

Sedangkan Sudono (2000: 7) menyatakan bahwa alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang , mengelompokkan , memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mencetak , menyempurnakan suatu desain / menyusun sesuai dengan bentuk utuhnya.

f. Cara Memilih Bahan dan Peralatan Bermain.

Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam memilih bahan dan peralatan bermain menurut Browne dalam Moeslichaton, (2004 : 51-52) yaitu:

- 1) Memilih bahan untuk kegiatan bermain yang mengundang perhatian semua anak, yakni bahan-bahan yang dapat memuaskan kebutuhan , menarik minat dan yang menyentuh perasaan anak.
- 2) Memilih bahan yang multi guna yang dapat memenuhi , bermakna tujuan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak.
- 3) Memilih bahan yang dapat memperluas kesempatan anak untuk menggunakannya dengan berbagai cara.
- 4) Memilih bahan harus sesuai dengan filsafat dan nafas kurikulum yang dianut.
- 5) Memilih bahan mencerminkan karakteristik tingkat usia kelompok anak.
- 6) Memilih bahan mencerminkan karakteristik tingkat usia kelompok anak.

- 7) Memilih bahan dan peralatan yang tahan lama.
- 8) Memilih bahan yang dapat dipergunakan secara fleksibel dan serbaguna.
- 9) Memilih bahan yang mudah dirawat dan diperbaiki.
- 10) Memilih bahan yang mencerminkan peningkatan budaya kelompok.
- 11) Memilih bahan yang tidak membedakan jenis kelamin dan tidak meniru-niru.

6. Permainan tabung kata

Gambar-gambar binatang umumnya sangat disukai oleh anak-anak karena bentuk dan katanya sangat menarik. Permainan kata dengan tabung kata dengan gambar binatang dapat digunakan untuk membantu anak mengenal bentuk, kata dan tabung.

Permainan kata dengan tabung kata ini dibuat dari bambu yang sudah dilobangi. Permainan ini juga menggunakan kartu gambar yang berisi gambar binatang dan kepingan tabung abjad. Disini anak diminta mencocokkan kata yang ada pada kartu gambar dan kemudian memasukkan ke tabung kata. Dengan demikian anak kenal dengan tabung yang dapat memotivasi anak untuk belajar membaca.

Dalam permainan ini selain mengenalkan membaca pada anak juga dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang jenis binatang serta juga diharapkan dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak lainnya. Permainan ini dilakukan oleh 4 orang anak secara berkelompok.

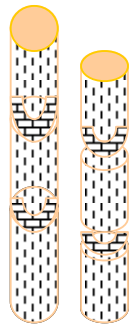
Tujuan dari metode permainan ini adalah melatih kemampuan otak kanan untuk menyusun kata pada tabung kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini. Permainan kata dengan tabung kata dengan bermacam kartu gambar binatang ini disukai oleh anak karena metode yang digunakan yaitu dengan metode praktek langsung dan demonstrasi.



a. Bahan dan tabung yang digunakan

1) bahan

- a. triplek
- b. kayu reng
- c. kayu profil
- d. karton
- e. plastik bening
- f. amplas
- g. cat
- h. thinner
- i. paku
- j. Bambu



2) Tabung

- a. Pensil
- b. Gunting
- c. Meteran
- d. Gergaji
- e. Palu
- f. Kuas

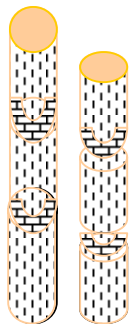
b. Prosedur dan Cara Pembuatan.

Tabung permainan ini peneliti buat rangkap dua yang bertujuan agar anak dapat berkompetisi dalam menyusun tabung sesuai dengan gambar secara cepat dan tepat.

Adapun cara pembuatannya adalah :

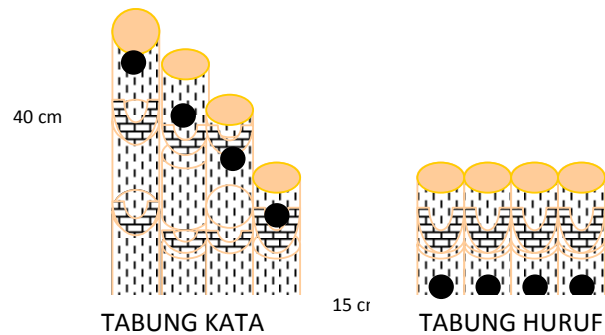
1) Pemotongan Bambu

- a. Bambu dipotong dengan ukuran 15 cm



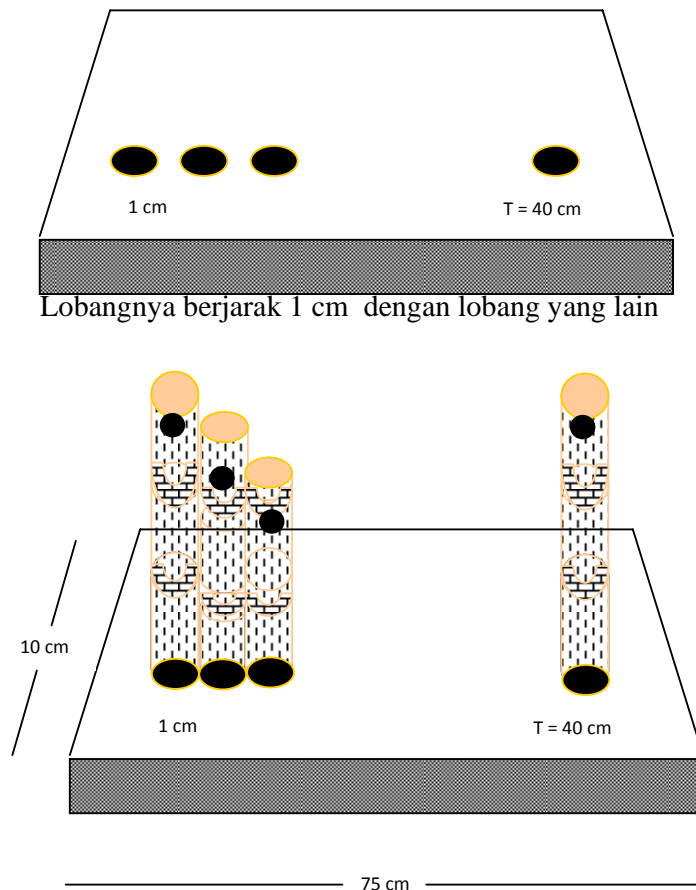
b. Pengukuran balok dengan ukuran 75 CM dan 60 CM

- Kalau untuk penyusunan kata 15 cm
- Kalau untuk angka dari yang rendah sampai yang tinggi jarak 1 cm

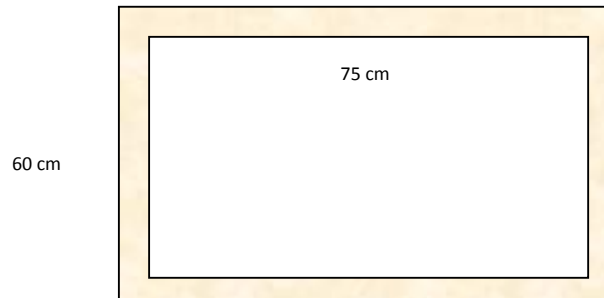


2) Pemotongan kayu reng untuk pembuatan kotak letak tabungnya

a. Kotak tempat tabung berukuran 75 cm x 5 cm

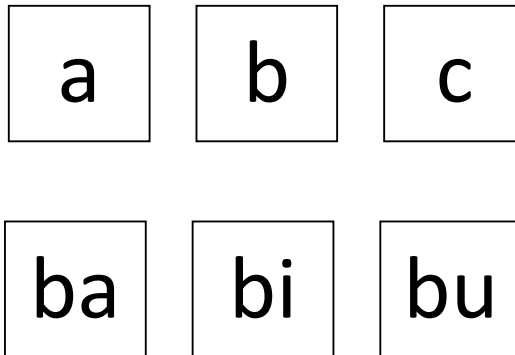


3) Pemotongan kayu triplek

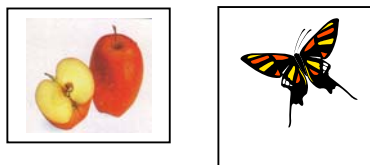


4) Setelah selesai dipotong, kemudian triplek, kayu reng dan kayu profil diampelas agar permukaannya halus dan siap untuk diberi cat dasar

5) Pembuatan tabung A sampai Z dan suku kata dengan memakai plastik transparan



6) Pembuatan gambar pada papan triplek yang telah diberi cat dasar biru



- 7) Pembuatan gambar pada papan triplek
- 8) pembuatan papan atau triplek tabung kata
 - a) Pasangan kayu tempat gambar



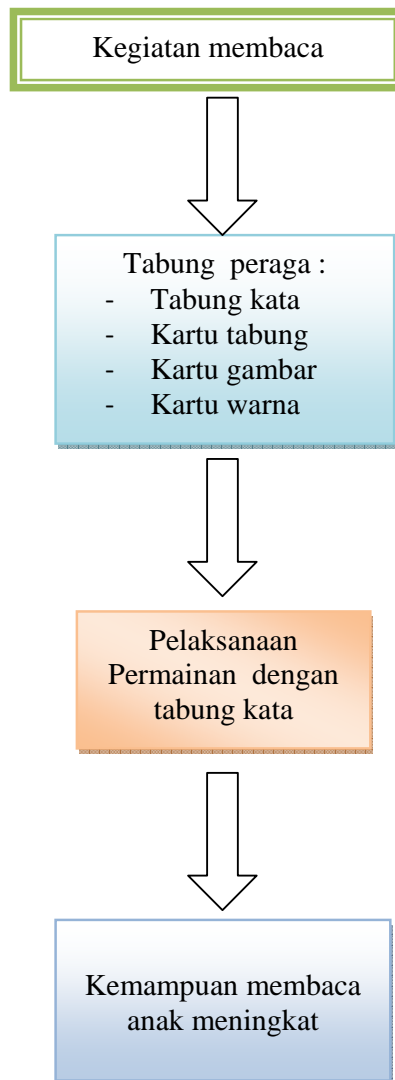
- b) Pemasangan kotak tempat tabung kata

Langkah-langkah permainan kata melalui tabung kata, yaitu:

- a. Sebelum kegiatan terlebih dahulu guru mengatur posisi duduk anak. Guru mengucapkan salam kepada anak, lalu membimbing anak membaca do'a sebelum belajar. Setelah membaca do'a kemudian dilanjutkan dengan membaca surat Al-Fatihah dan Al-Ikhlas.
- b. Setelah selesai berdo'a, guru menjelaskan dan memperkenalkan tabung permainan kata melalui tabung kata dengan cara tanya jawab pada anak tentang apa saja yang ada di dalam gambar kartu tabung serta menghitung berapa jumlah tabung semuanya, kemudian guru menerangkan cara bermain yang ada di dalam permainan kata melalui tabung kata yaitu berupa kartu gambar, tabung dan tabung kata .guru

mengajak salah satu anak untuk meletakkan kartu kata tersebut di kantong yang telah disediakan.

- c. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk memainkan tabung permainan tersebut.
- d. Guru memberikan motivasi pada anak yang kurang mampu atau mengalami hambatan dalam menyelesaikan permainan ini.
- e. Guru memberikan pujian pada anak yang mampu menyelesaikan permainan dengan baik.
- f. Guru mengadakan evaluasi dan tanya jawab tentang permainan yang dilaksanakan anak.



BAGAN II KERANGKA BERFIKIR

B. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah terjadinya peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan dengan tabung kata dengan kartu gambar di TK PKK IBUH Kota Payakumbuh.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam peneliti ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tabung kata sebagai berikut :

1. Perkembangan kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun sangat cepat.
2. Kegiatan menyusun, memperhatikan, dan membentuk susunan melatih kemampuan membaca anak dalam mengenal bentuk, ukuran dan kata.
3. Melalui permainan tabung kata di TK PKK IBUH kecamatan payakumbuh barat pada kelompok B dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini.
4. Kemampuan membaca anak di TK PKK IBUH kecamatan payakumbuh barat kelompok B setelah permainan tabung kata menunjukkan hasil yang sangat baik terbukti pada siklus I mencapai 40,67% ternyata pada siklus II mencapai 94% berarti permainan tabung kata merupakan strategi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
5. Setelah diadakan siklus II terhadap kemampuan membaca anak terlihat meningkatnya indikator kemampuan membaca. Terbukti pada siklus I kemampuan membaca anak dengan menggunakan permainan tabung kata baru mencapai 40,67% dan pada siklus II telah mencapai 94% berarti ini mengalami peningkatan sebesar 47,3%.

B. Implikasi

Permainan tabung kata dan kartu gambar telah berhasil meningkatkan kemampuan membaca anak. Sehingga terjadipeningkatan disetiap indikatornya terutama pada anak mengenal huruf, suku kata,kartu kata gambar dan membaca. Hal ini diperkuat oleh teorinyaMulyati (2008:4.4) mengemukakan bahwa membaca merupakan suatu proses decoding yakni merubah kode-kode atau lambing verbal yang berupa rangkaian huruf-huruf menjadi bunyi-bunyi bahasa yang dapat dipahami.

C. Saran

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

1. Hendaknya guru dapat menerapkan permainan tabung kata di TK PKK IBUH kecamatan payakumbuh barat dapat digunakan dan diterapkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.
2. Sehubungan dengan permainan tabung kata dapat meningkatkan kemampuan membaca sebaiknya guru yang mengajar di TK PKK IBUH kecamatan payakumbuh barat perlu memahami kebutuhan dari masalah anak dalam belajar sambil bermain.
3. Kepada pihak TK PKK IBUH kecamatan payakumbuh barat hendaknya dapat melengkapi media untuk meningkatkan kemampuan membaca anak seperti permainan tabung kata.

4. Khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses pembelajaran disekolah.
5. Untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan membaca anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana yang kreatif dan menyenangkan.
6. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan yang dapat merangsang anak agar lebih tertarik dengan permainan tabung kata.
7. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhim, Faudzil. 2004. *Membuat Anak Gila Membaca*, Jakarta : Mizan Media Utama
- Aidh Abdullah Al Qarni, 2009. *Banyaknya Manfaat Membaca*. Jakarta: Pustaka Al- Kautsar
- Arikunto, Suharsimi. 1989. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Departemen Pendidikan Nasional. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Depdiknas
- _____. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003*. Jakarta : Depdiknas
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Hildayani Rini, 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Depdiknas
- Hartati Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Kamtini, 2005, *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Depdiknas
- Mahyuddin, Nenny. 2008. *Asesmen Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press.
- Masitoh. 2005. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : PT.Rineka Cipta
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Mulyati, Yeti, dkk. 2008. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: UT
- Musfiroh Tadkirotun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Depdiknas
- Nazir, Moh. 2003, *Metode Penelitian*, Jakarta : Ghalia Indonesia