

PENINGKATAN MEMBACA ANAK MELALUI PERMAINAN DADU KATA BERGAMBAR DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH NARAS PARIAMAN

WIWIT SYOFIANI

Abstrak

Perkembangan kemampuan membaca awal anak masih sangat rendah. Hal ini disebabkan guru kurang menggunakan metoda yang bervariasi Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan dadu kata bergambar di Taman Kanak Kanak Aisyiyah Naras Pariaman. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dan yang menjadi subjek adalah kelompok B1 TK Aisyiyah Naras Pariaman yang berjumlah 15 orang. Hasil rata-rata penelitian siklus I kemampuan membaca anak naik menjadi tinggi, pada siklus II kemampuan membaca anak sangat tinggi. Hal ini dapat disimpulkan bahwa permainan dadu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

Kata kunci: Membaca; permainan dadu, kata bergambar.

Pendahuluan

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini yang ada di jalur Pendidikan sekolah. Sebagaimana yang telah ditetapkan dalam Undang-Undang Dasar system Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 ayat 3 yang menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini pada pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak. Sesuai dengan Undang Undang Republik Indonesia tentang Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Bab II yang menjelaskan tujuan pendidikan yaitu “untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab”. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan tenaga pendidikan yang professional tenaga pendidik yang professional adalah guru yang dapat memahami perkembangan anak, membimbing anak, menyusun dan melaksanakan program pembelajaran, menguasai metode serta mampu menyediakan dan menguasai media pembelajaran. Melalui kegiatan pembelajaran diharapkan seluruh aspek-aspek pengembangan anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kurikulum Taman Kanak-Kanak tahun 2009, aspek-aspek yang harus dikembangkan adalah pengembangan

sosial, emosi, dan kemandirian. Pengembangan kemampuan dasar yang meliputi kemampuan bahasa kognitif, fisik motorik dan seni yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dasar yang diperlukan bagi anak untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya.

Untuk menambah pengetahuan anak, salah satu kemampuan yang harus dikembangkan adalah kemampuan berbahasa yaitu membaca, karena dengan berbahasa anak dapat memahami kata dan kalimat. Menghubungkan dan memahami bahwa ada hubungan antara bahasa lisan dan tulisan pra membaca awal. Cara-cara yang dapat dilakukan di Taman Kanak-kanak dalam persiapan membaca antara lain dengan menggunakan sarana pendukung berupa alat peraga atau alat permainan yang dapat digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran. Alat tersebut sekaligus dapat memakaikan informasi atau menghasilkan pengertian, memberi kesenangan serta mengembangkan imajinasi anak.

Adapun alasan ketertarikan penulis untuk meneliti aspek pengembangan bahasa salah satunya membaca adalah karena kemampuan membaca anak sangat penting dalam kehidupan sehari-hari agar anak dapat berkomunikasi, berinteraksi dengan lingkungannya, serta dengan kemampuan membaca anak dapat memperoleh berbagai pengetahuan dan juga penulis tertarik dengan permainan dadu ini adalah karena selama ini permainan dadu hanya menggunakan simbol titik dengan menggunakan angka dan disini penulis mencoba memodifikasi dadu tersebut menjadi dadu yang dapat mengembangkan kemampuan membaca awal anak. Dalam hal ini tiap penampang dadu tidak diberi titik tetapi diberi gambar dan kata yang menarik bagi anak, sehingga kegiatan yang dilakukan oleh anak mudah dipahami. Penulis berharap dengan permainan dadu ini anak dapat mengembangkan kemampuan pengembangan bahasa yaitu konsep huruf, kata dan membaca awal pada anak usia dini.

Berdasarkan perumusan masalah dalam penelitian ini adalah terlihat bahwa kemampuan berbahasa anak dalam membaca masih kurang. Untuk pemecahan masalah tersebut maka, kemampuan membaca anak dapat ditingkatkan melalui permainan dadu kata bergambar di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Naras. Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca awal anak melalui permainan dadu kata bergambar di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Naras. Kemampuan membaca adalah merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dapat di pupuk sejak dini, yang mencakup kegiatan seperti mengenal huruf dan kata melalui rangsangan, baik menggunakan

media atau permainan. Dadu kata bergambar adalah kotak yang berbentuk kubus kecil yang terdiri dari 6 sisi dan setiap sisinya diberi kata dan gambar yang dapat digunakan untuk permainan mengenal huruf dan kata.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak Usia Dini berada pada rentangan usia 0-8 tahun. Proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perilaku yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak (Sujiono: 2009:6). Bahasa adalah sebagai fungsi dari komunikasi memungkinkan dua individu atau lebih mengekspresikan berbagai ide, arti, perasaan, dan pengalaman. Badudu dalam Dhieni (2005:18) antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginannya. Menurut Santrok dalam Dhieni (2005: 1.14) bahasa adalah suatu system symbol untuk berkomunikasi dengan orang lain. Sistem aturan bahasa terdiri dari fonologi, morfologi, sintaksis, semantic dan pragmatic, fonologi adalah studi tentang system bunyi-bunyian bahasa. Morfologi berkenaan dengan ketentuan-ketentuan pengkombinasian morfem. Morfem adalah rangkaian bunyi-bunyian terkecil yang memberi makna pada apa yang diucapkan dan didengarkan individu, sintaksis mencakup cara kata-kata dikombinasikan untuk membentuk ungkapan dan kalimat yang diterima, semantic mengacu kepada makna kata dan kalimat. Pragmatik adalah kemampuan untuk melibatkan diri dalam percakapan yang sesuai dengan maksud dan keinginan.

Membaca adalah kemampuan yang biasa dipelajari anak usia dini bila kemampuan ini di pupuk sejak dini, akan bermanfaat bagi kecerdasannya. Anak yang gemar membaca terbukti lebih cerdas dan mempunyai berbagai macam pengetahuan saat ia menjadi dewasa (Hasan. 2009:318) Membaca adalah merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptik. Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Jadi kegiatan membaca merupakan suatu kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata menghubungkannya dengan maknanya serta menarik kesimpulan mengenai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan (Dhieni : 2005:5.5). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca itu adalah kemampuan yang dipelajari sejak dini atau dipupuk sejak dini. anak yang gemar membaca lebih cerdas dan mempunyai berbagai macam pengetahuan saat ia menjadi

dewasa nantinya, membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif, dan membaca juga suatu kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti kegiatan huruf, kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Salah satu hal terpenting adalah memberikan kemampuan membaca pada anak dengan cara yang menyenangkan dan memberi pendekatan-pendekatan yang dilakukan seperti bermain karena bermain itu adalah cara belajar yang paling efektif. Dari pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah pemahaman tentang symbol yang melibatkan sebuah proses yang kompleks serta mempunyai arti positif.

Menurut Rahim (2007:11) mengemukakan tujuan membaca adalah : (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) Menginformasikan atau menolak prediksi, (8) Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajarinya tentang struktur teks, dan (9) menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik. Tujuan membaca adalah sebagai hiburan untuk mendapatkan informasi, agar citra diri meningkat, untuk melepaskan diri dari kenyataan mencari nilai-nilai keindahan kehidupan lainnya. Kata adalah kumpulan atau rangkaian daripada bunyi yang mengandung arti, dalam bentuk tulisan kata itu dinyatakan dengan susunan huruf. Huruf yang sudah dimengerti maksudnya atau artinya.

Berdasarkan teori dari Ilmu jiwa dalam Depdiknas (2000:21) memberikan pengertian bahwa suatu unsur (misalnya unsur huruf) akan mempunyai makna jika unsur tersebut bertalian atau berhubungan (berasosiasi) 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. Montessori dalam Depdiknas (2000:21) memperkenalkan permainan membaca dimulai dari unsur huruf. Permainan membaca Montessori dilakukan dengan menggunakan bantuan gambar pada setiap memperkenalkan huruf, misalnya huruf *a* disertai gambar ayam, angsa (jenis binatang) anggur, apel (buah-buahan). Dadu bergambar adalah 1 kubus kecil bersisi enam yang terbuat dari kayu pada setiap sisinya diberi gambar yang diatur sedemikian rupa.

Metode Penelitian

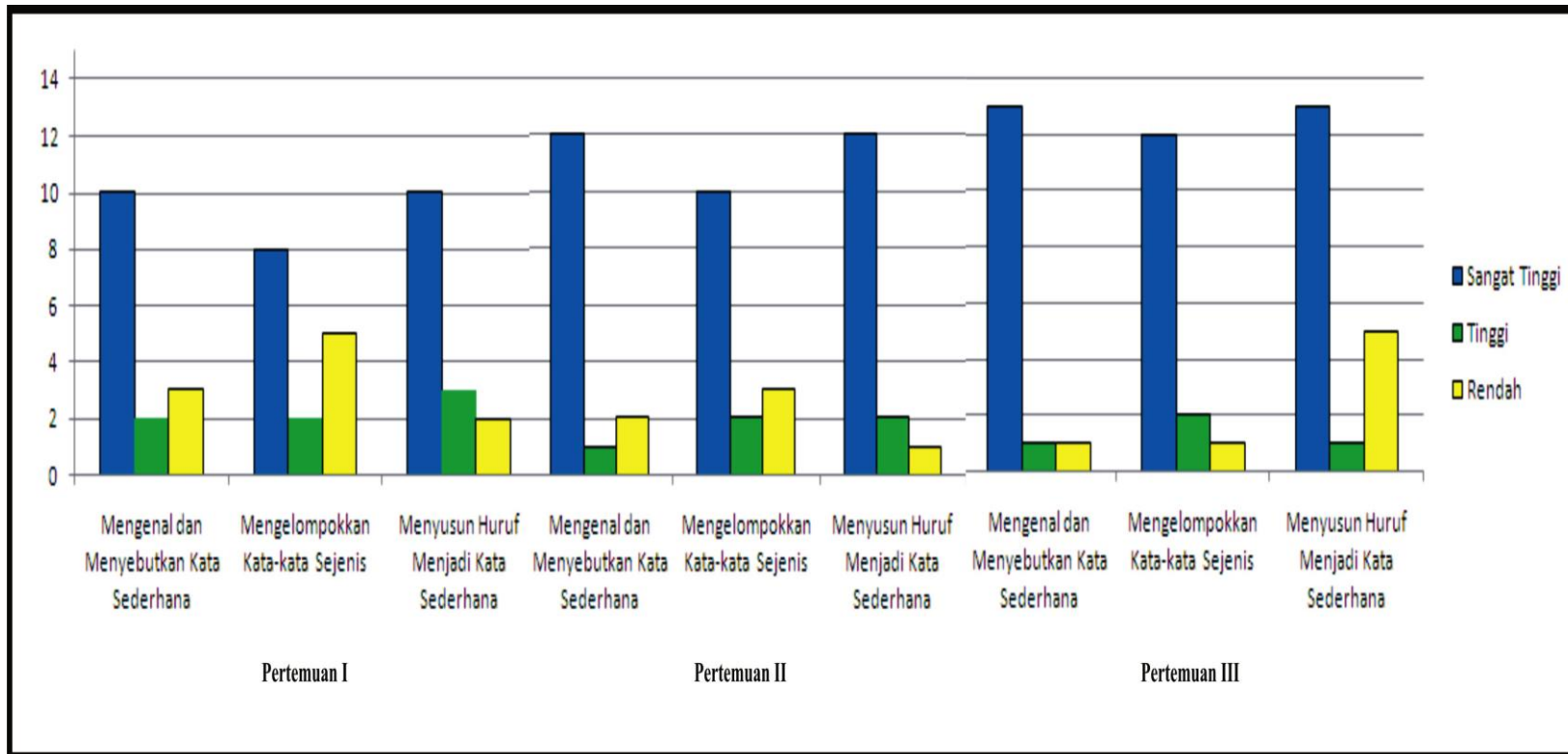
Jenis penelitian ini penelitian tindakan kelas (*Class room action research*). Menurut Agib (2006:13) PTK adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi di dalam kelas. Untuk dapat melakukan penelitian tindakan kelas guru hendaknya memahami permasalahan-permasalahan yang ada di dalam kelas sehari-hari yang ditemui sewaktu melaksanakan proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas dilakukan oleh guru di dalam kelas sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan guru merupakan suatu upaya perbaikan proses belajar dan guru tersebut juga mengembangkan kemampuan profesionalnya secara sistematis.

Subjek penelitian ini adalah kelompok B1, di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Busthanul Athfal Naras dengan jumlah murid lima belas orang, terdiri dari 9 laki-laki dan 6 perempuan. Teknik pengumpulan data adalah : a) data yang didapat dari kegiatan anak yang diamati selama proses belajar berlangsung dilakukan melalui observasi dan hasilnya ditulis dalam lembaran observasi dan Rencana Kegiatan Harian, b) dokumentasi, berupa kamera untuk merekam pembelajaran yang sedang berlangsung, dan c) wawancara, dilakukan untuk tanggapan keaktifan anak terhadap kegiatan setelah pembelajaran berlangsung. Data yang dianalisis dengan menggunakan rumus untuk mengukur meningkatnya kreatifitas anak menurut Haryadi (2009:24) sebagai berikut : $P = \frac{F}{N} \times 100\%$.Keterangan : P = Angka Presentase, F = Frekuensi Aktivitas siswa, N = Jumlah anak dalam satu kelas. Sedangkan untuk menentukan bahwa aktifitas anak meningkat maka interpresentasi aktifitas belajar anak. Arikunto (2006:241) adalah sebagai berikut: 1) 76% s/d 100% = Sangat Tinggi (ST), 2) 40% s/d 75% = Tinggi (T), dan 3) 0% s/d 40% = Rendah (R).

Hasil

Tabel.1: Hasil Rekapitulasi Perbandingan Tingkat Pencapaian Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Kata Bergambar Pada Siklus II Pertemuan 1,2 dan 3

No.	Aspek yang dinilai	Pertemuan I						Pertemuan II						Pertemuan III					
		ST		T		R		ST		T		R		ST		T		R	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Mengenal dan Menyebutkan Kata Sederhana	10	66,6	2	13,3	3	20	12	80	1	6,6	2	13,3	13	86,6	1	6,6	1	6,6
2	Mengelompokkan Kata-kata Sejenis	8	53,3	2	13,3	5	33,3	10	66,6	2	13,3	3	20	12	80	2	13,3	1	6,6
3	Menyusun huruf menjadi kata sederhana	10	66,6	3	20	2	13,3	12	80	2	13,3	1	6,6	13	86,6	1	6,6	1	6,6
	Total	28	186,5	7	46,6	10	66,6	34	226,6	5	33,2	6	39,9	38	253,2	4	26,5	3	19,8
	Mean %	62,1		15,5		22,2		75,5		11,1		13,3		84,4		8,8		6,6	



Grafik 1: Hasil Rekapitulasi Perbandingan Tingkat Pencapaian Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Kata Bergambar Pada Siklus II Pertemuan 1,2 dan 3

Deskripsi hasil yang diperoleh pada siklus II pertemuan 1 adalah: Aspek *pertama*, yaitu mengenal dan menyebutkan kata sederhana, anak yang kategori sangat tinggi 10 orang dengan persentase 66,6%, anak yang kategori tinggi 2 orang dengan persentase 13,3%, anak yang kategori rendah 3 orang dengan kategori 20%. Aspek *kedua* yaitu mengelompokkan kata-kata sejenis, anak yang kategori sangat tinggi 8 orang dengan persentase 53,3%, anak yang tinggi 2 orang dengan persentase 13,3%, anak yang rendah 5 orang dengan persentase 33,3%. Aspek *ketiga* yaitu menyusun huruf menjadi kata sederhana, anak yang kategori yang sangat tinggi 10 orang dengan persentase 66,6%, anak yang tinggi 3 orang dengan persentase 20%, anak yang rendah 2 orang dengan persentase 13,3%.

Deskripsi yang diperoleh pada siklus II pertemuan 2 adalah: Aspek *pertama*, mengenal dan menyebutkan kata sederhana, anak yang kategori sangat tinggi 12 orang dengan persentase 80%, anak yang tinggi 1 orang dengan persentase 6,6%, anak yang kategori rendah 2 orang dengan persentase 13,3%. Aspek *kedua* yaitu mengelompokkan kata-kata sejenis, anak yang kategori sangat tinggi 10 orang dengan persentase 66,6%, anak yang tinggi 2 orang dengan persentase 13,3%, anak yang rendah 3 orang dengan persentase 20%. Aspek *ketiga* yaitu menyusun huruf menjadi kata, anak yang sangat tinggi 12 orang dengan persentase 80%, anak yang tinggi 2 orang dengan persentase 13,3%, anak yang kategori rendah 1 orang dengan persentase 6,6%.

Deskripsi hasil yang diperoleh pada siklus II pertemuan ke 3 adalah: Aspek *pertama* yaitu mengenal dan menyebutkan kata sederhana, anak yang kategori yang sangat tinggi 13 orang dengan persentase 86,6%, anak yang tinggi 1 orang dengan persentase 6,6%, anak yang kategori rendah 1 orang dengan persentase 6,6%. Aspek *kedua* yaitu mengelompokkan kata-kata sejenis, anak yang sangat tinggi 12 orang dengan persentase 80%, anak yang kategori tinggi 2 orang dengan persentase 13,3%, anak yang rendah 1 orang dengan persentase 6,6%. Aspek *ketiga* yaitu menyusun huruf menjadi kata sederhana, anak yang kategori sangat tinggi 13 orang dengan persentase 86,6%, anak yang tinggi 1 orang dengan persentase 6,6%, anak yang rendah 1 orang dengan persentase 6,6%.

Pembahasan

Hasil penelitian peningkatan kemampuan membaca awal anak melalui permainan dadu kata bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyah Naras kota Pariaman. Adapun pembahasan ini untuk memperjelas dan memperdalam kajian dalam penelitian ini. Pada

aspek yang pertama anak dapat mengenal dan menyebutkan kata sederhana dapat dilihat pada persentase analisa data pada kondisi awal persentasennya rendah, pada siklus I menjadi meningkat dan meningkat lagi pada siklus II. Sesuai dengan pendapat Bronson dalam (Musfiroh, 2005:84) menyatakan bahwa anak usia 4 tahun menunjukkan minat aktivitas literasi mengeja huruf dan bunyi, menciplak huruf, aktivitas lain yang berkaitan dengan buku. Jadi melalui kegiatan permainan dadu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dimulai anak senang dengan huruf yang berwarna-warni. Pada aspek kedua anak dapat mengelompokkan kata-kata sejenis, pada kondisi awal sebelum tindakan perkembangan membaca anak rendah, pada siklus I terjadi sedikit peningkatan dan lebih meningkat lagi pada siklus II. Sesuai dengan pendapat Dhieni (2005: 31) mengatakan bahwa Anak usia 4-5 tahun memperkaya kosa kata melalui pengulangan. Mereka sering mengulang kosa kata yang baru dan unik sekalipun mungkin belum memahami artinya.

Di dalam pengembangan kosa kata tersebut, anak menggunakan *fast mappang* yaitu suatu proses dimana anak menyerap arti kata baru setelah mendengarkan satu atau dua kali dalam percakapan. Sedangkan aspek ketiga, anak dapat menyusun huruf menjadi kata sederhana, pada kondisi awal sebelum tindakan kemampuan membaca anak masih rendah, pada siklus I kemampuan membaca anak setelah tindakan naik menjadi tinggi dan pada siklus II lebih meningkat lagi menjadi sangat tinggi.

Jadi melalui kegiatan permainan dadu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, karena anak secara tidak langsung sudah mengenal huruf-huruf yang akan disusun walaupun masih belum sempurna. Berdasarkan ketiga aspek yang telah diteliti dan melihat persentase dari masing-masing aspek yang terjadi peningkatan signifikan maka dapat diambil kesimpulan bahwa melalui kegiatan permainan dadu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak usia dini pada Taman Kanak-Kanak Aisyiyah kota Pariaman.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab I sampai bab IV, maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut : a) Permainan dadu kata bergambar dapat meningkatkan dan kemampuan membaca anak kelompok B I di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Naras Kota Pariaman. b) Kegiatan kemampuan membaca merupakan suatu kegiatan yang terpadu, yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal dan menyebutkan kata sederhana, mengelompokkan kata-kata sejenis, menyusun huruf menjadi kata sederhana. c) Kemampuan membaca anak di pupuk sejak usia dini, akan bermanfaat bagi kecedrasannya. Anak yang gemar membaca terbukti lebih cerdas dan mempunyai berbagai macam pengetahuan saat ia menjadi dewasa. Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. d) Permainan dadu kata bergambar adalah satu kubus kecil yang mana pada setiap sisi di beri gambar dan kata, dan kartu kata bergambar. e) Dengan melalui permainan dadu kata bergambar dapat menumbuhkan minat membaca anak, rasa ingin tahu anak dan menambah pengetahuan diwaktu membaca. Ini dapat dilihat dari peningkatan pada siklus I dan siklus II yaitu pada aspek *pertama* kemampuan anak mengenal dan menyebut kata sederhana sebelum tindakan anak yang sangat tinggi 2 orang dengan persentase 13,3%, pada siklus I, 8 orang dengan persentase 53,3%, dan siklus II, 13 orang dengan persentase 86,6%. Pada aspek *kedua*, mengelompokkan kata-kata sejenis sebelum tindakan anak yang sangat tinggi 2 orang dengan persentase 13,3%, pada siklus I, 6 orang dengan persentase 40%, dan siklus II, 12 orang dengan persentase 80%. Aspek *ketiga*, anak menyusun huruf menjadi kata sederhana, sebelum tindakan yang sangat tinggi 1 orang dengan persentase 6,6%, siklus I, 7 orang dengan persentase 46,6%, dan siklus II, 13 orang dengan persentase 86,6%.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut : 1) Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran. 2) Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran, dengan begitu anak tidak akan merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal. 3) Pihak TK sebaiknya menyediakan media dan alat-alat untuk mengembangkan kemampuan membaca anak. 4) Kepala Dinas Kota Pariaman sangat diharapkan memberikan perhatian yang besar untuk meningkatkan kemampuan membaca di Taman

Kanak-kanak Aisyiah Kota Pariaman pada umumnya Kecamatan Pariaman Utara. 5) Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat mengembangkan kemampuan membaca anak melalui metode dan media pembelajaran yang lainnya. 6) Bagi pembaca diharapkan menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

Daftar Rujukan

- Agib. Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Widya
- Arikunto. Suharsimi. 2006. *Instrumen Penelitian*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar
- Dhieni Nurbiana. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hasan. Maimunah. 2009, *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: DIVA Press
- Haryadi. Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Karya
- Musfiroh. Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Rahim. Farida. 2007. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sujiono. Yuliani Nuraini 2009 *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- UU. Sisdiknas 2003. *UU RI No. 20 Tahun 2003*. Jakarta : Sinar Grafika

