

PERSETUJUAN PEMBIMBING

ARTIKEL

Judul : **Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Meja Putar di Taman Kanak – Kanak Tunas Baru Agam.**
Nama : Leni Zetri
NIM : 2010 / 57372
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan


Padang, September 2012

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,


Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd
NIP. 19600205 198403 2 004

Pembimbing II,


Dra. Indra Jaya, M.Pd
NIP. 19580505 198203 1 005

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI PERMAINAN MEJA PUTAR DI TAMAN KANAK – KANAK TUNAS BARU AGAM

Leni Zetri

Abstrak

Peningkatan kemampuan bahasa ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca awal anak, mengembangkan kemampuan mendengar, berkomunikasi (baik secara lisan maupun tulisan), menambah perbendaharaan kata anak dan melatih kemampuan membaca dan menulis awal anak dengan simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah dengan observasi, mencatat setiap kegiatan anak dari awal sampai akhir. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik persentase.

Kata Kunci : Kemampuan; Membaca; Melengkapi; Huruf; Permainan; Meja Putar;

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu jembatan untuk mewujudkan cita – cita nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, karena pendidikan memberikan bimbingan dan arahan kepada peserta didik untuk mencapai tingkat kedewasaan, berkembangnya kemampuan anak usia dini untuk menciptakan kemandirian dan kesejahteraan pada anak, supaya mandiri dan menampilkan individualitasnya sebagai manusia terdidik.

Taman Kanak - Kanak bentuk pendidikan anak usia dini yang ada di jalur pendidikan sekolah, ditetapkan dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 ayat 3, pendidikan anak usia dini pada pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan mempergunakan alat, karena alat permainan dapat membantu anak untuk memperoleh pengertian atau informasi, memahami suatu konsep dapat mengembangkan seluruh aspek pengembangan anak.

Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan tenaga pendidikan yang profesional. Tenaga pendidik yang profesional 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 TK tahun 2004, aspek – aspek pengembangan yang harus dikembangkan adalah: pengembangan pembiasaan yang meliputi moral dan agama, serta pengembangan sosial, emosi dan kemandirian.

Pada usia TK sangatlah sulit menanam konsep huruf dan konsep kata, pada usia ini anak perlu diberikan penguasaan bentuk – bentuk huruf saat membaca pada anak. Untuk menanamkan konsep tersebut maka penulis merancang suatu permainan yang dapat merangsang perkembangan membaca anak.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti temui di lapangan, tepatnya dalam proses pembelajaran, di mana guru sering mengabaikan kemampuan membaca yang kurang menarik bagi anak. Dan lebih menitik beratkan pada pengembangan intelektual anak, sehingga sering kita temui anak hanya pintar secara praktek. Namun kurangnya alat peraga yang di gunakan guru dalam kegiatan membaca sehingga sosial emosional anak tidak berkembang secara optimal. Upaya mengembangkan membaca anak ini dapat dilakukan dengan berbicara termasuk melalui kegiatan bercerita, membantu kemampuan berbicara dan menambah perbendaharaan kosa-kata yang akhirnya anak diharapkan dapat merangkai kata bagi seorang guru untuk dapat mengerti cara berpikir anak, menghargai pengalaman anak memahami bagaimana anak mengatasi suatu persoalan.

Penelitian ini akan dapat meningkatkan perkembangan berbahasa, sosial emosional, kognitif dan imajinasi anak, dengan menggunakan alat permainan meja putar. Melalui permainan ini diharapkan anak semakin tertarik dengan pembelajaran membaca.

Sebagai salah satu bagian dari pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, TK memiliki tugas mulia untuk mengembangkan berbagai kemampuan dasar peserta didik yang terkait dengan aspek sosial, emosional, fisik, kognitif, bahasa dan estetika. Kegiatan pembelajaran di TK diharapkan mampu memberikan rangsangan dan motivasi sehingga potensi peserta didik dapat berkembang secara optimal.

Salah satu kemampuan dasar yang harus dikembangkan adalah kemampuan bahasa. Peningkatan kemampuan bahasa ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mendengar, berkomunikasi (baik secara lisan maupun tulisan), menambah perbendaharaan kata anak dan melatih kemampuan membaca dan menulis awal dengan simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis.

Salah satu indikator dari capaian perkembangan bahasa yaitu (keaksaraan) yang tertera dalam kurikulum 2010 adalah “menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana

dengan simbol yang melambangkannya”. Kegiatan belajar tersebut dapat dilakukan anak melalui kegiatan bermain dengan menggunakan berbagai macam alat atau media. Fungsi alat atau media adalah untuk merangsang kemampuan berpikir anak supaya anak bisa mengenal berbagai macam pengetahuan. Dalam membangun pengetahuan kepada anak tidak terlepas dari peranan guru, yaitu guru sebagai model, teman bermain, sebagai motivator, serta sebagai fasilitator. Untuk itu agar tujuan belajar tersebut tercapai, maka dibutuhkan guru yang profesional dan kreatif.

Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilakukan oleh guru dalam rangka untuk memperbaiki cara dan metode guru serta alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran, demi tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Arikunto (2006:3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Di mana penelitian ini dilakukan langsung oleh peneliti sebagai guru kelas pada kelompok A dan dibantu oleh guru – guru TK Tunas Baru Garagahan. Pelaksanaan ini direncanakan memakan waktu 2 bulan dari bulan April sampai dengan bulan Mei 2012.

Dalam kondisi awal peneliti melakukan observasi tentang kegiatan pembelajaran yang sedang dilakukan atau yang akan diteliti, sebagai dasar untuk melakukan penelitian selama pelaksanaan di lapangan. Dari kondisi awal yang peneliti temukan adalah anak belum bisa memahami bahwa ada hubungan antara bahasa lisan dan tulisan (dengan simbol yang melambangkannya), anak tidak bisa membaca gambar yang memiliki kata sederhana dan belum bisa menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. Dalam observasi ini peneliti juga mengamati tentang cara atau metode dan alat yang digunakan guru dalam pembelajaran membaca awal masih kurang, sehingga kegiatan pembelajaran kurang menarik bagi anak. Untuk itu peneliti berupaya mengembangkan

kemampuan membaca awal anak melalui permainan meja putar di TK Tunas Baru Garagahan.

Siklus merupakan ciri khas penelitian tindakan kelas. Menurut Suhardjono (2006:74) Penelitian Tindakan Kelas terdiri atas rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus yaitu: a) perencanaan, b) pelaksanaan, c) pengamatan, dan d) refleksi.

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri atas rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus yaitu: a) perencanaan, b) pelaksanaan, c) pengamatan, dan d) refleksi.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah format observasi dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang dilakukan adalah, data yang telah dikumpulkan dari hasil observasi, diolah dengan teknik persentase yaitu dengan membandingkan data yang muncul dari keseluruhan anak yang hadir dikalikan 100%.

Pada perencanaan tindakan ini peneliti bersama guru membuat rencana tindakan yang akan dilakukan setelah melihat teknik pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran sebelumnya, yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan membaca awal anak. Kegiatan ini dimulai dengan merumuskan rancangan tindakan berupa model rencana pelaksanaan pembelajaran.

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada Siklus I didasarkan pada kemampuan membaca awal anak dalam membaca gambar sederhana dan penilaiannya dapat diperoleh kesimpulan bahwa pada Siklus I kemampuan membaca awal anak belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang telah ditetapkan. Hal ini terlihat dari

persentase rata-rata dari indikator yang telah ditetapkan yaitu, pada Pertemuan I nilai sangat tinggi dan nilai tinggi 49%. Pertemuan II nilai sangat tinggi dan nilai tinggi 59 dan nilai rendah 41%. Sedangkan pada pertemuan III nilai sangat tinggi dan nilai tinggi 64% dan nilai rendah 36%.

Dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa pada Siklus I Pertemuan I, II dan III kemampuan membaca awal anak dalam membaca gambar sederhana belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM).

Hasil penelitian yang diperoleh pada siklus II, jumlah anak yang memperoleh nilai rata-rata sangat tinggi meningkat dan mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang telah ditetapkan. Hal ini terlihat dari persentase rata-rata siklus II Pertemuan III yaitu mencapai 75%.

Dari hasil uraian di atas dapat dijelaskan bahwa menghubungkan gambar sederhana dengan simbol yang melambangkannya dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak di TK Tunas Baru Agam.

Peningkatan kemampuan membaca awal anak melalui permainan kartu gambar di TK Tunas Baru Agam setelah dilakukan penelitian mulai dari Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan.

Pembahasan

Hasil penelitian peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan meja putar di TK Tunas Baru Garagahan diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini.

Kondisi awal diperoleh gambaran kemampuan membaca anak masih rendah di mana sebagian anak di TK Tunas Baru Garagahan Lubuk Basung mengalami kesulitan ketika diadakan kegiatan pembelajaran pra membaca. Hal ini karena kurangnya pengelolaan kegiatan belajar sambil bermain sehingga pembelajaran tidak menyenangkan bagi anak.

Catron dan Alen dalam Musfiroh (2005:1) mengatakan bahwa:

Bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak berkembang secara optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Dalam kegiatan bermain memungkinkan anak belajar mengenal tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya dalam berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan sesuatu.

Untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal pada Siklus II peneliti menambah kartu-kartu gambar serta metode pembelajaran yang lebih menarik bagi anak dan membuat anak lebih tertarik dan termotivasi dalam melakukan kegiatan, sehingga terlihat peningkatan keberhasilan kegiatan membaca awal anak dalam membaca gambar yang memiliki kata sederhana. Berdasarkan tindakan penelitian Siklus I dan II dapat dijelaskan keberhasilan kegiatan membaca awal anak sebagai berikut: Anak dapat menyebutkan huruf-huruf yang membentuk kata pada gambar dengan nilai sangat tinggi 15% pada kondisi awal menjadi 25 % pada Siklus I dan 85% pada Siklus II. Anak dapat mencari kata sederhana sesuai dengan gambarnya dengan nilai sangat tinggi 15% pada kondisi awal menjadi 30% pada Siklus I dan 75% pada Siklus II.

Simpulan Dan Saran

Simpulan

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 meja putar, dan kartu huruf, kata dan gambar 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 meja putar dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.
5. Kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan meja putar.
6. Penggunaan alat permainan meja putar dalam pembelajaran pada anak.
7. Pelaksanaan permainan meja putar vokal dan konsonan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak terutama dalam hal mengenal huruf vokal dan huruf konsonan.
8. Pelaksanaan permainan meja putar, kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca anak terutama dalam hal membedakan suku kata awalan melalui gambar.
9. Pelaksanaan permainan meja putar, kartu huruf dan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak terutama dalam mengenal huruf antara bahasa lisan dengan tulisan.

Saran

Berdasarkan hasil temuan peneliti, maka penulis 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 memotivasi dan meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
4. Guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan meja putar dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
5. Diharapkan dapat menambah dan mengembangkan alat permainan meja putar untuk meningkatkan kemampuan membaca.
6. Diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan membaca anak melalui metode dan media yang lainnya.

Daftar Rujukan

- Anggani Sudono. 1995. *Alat – Alat Permainan dan Sumber Belajar di Taman Kanak*. Jakarta: Depdikbud
- Arikunto, Suharsimi, dkk, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Depdiknas. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di TK*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas, 2000, *Metode Pengembangan Kemampuan Bahasa*, Jakarta: Depdiknas.
- Takdiroatun Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Hartati. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- _____. 2000. *Alat – Alat Permainan dan Sumber Belajar di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: CV. Jepara.