

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI PERMAINAN TATA BALOK GAMBAR DI TK NEGERI PEMBINA AGAM

HERMAWITA

ABSTRAK

Kemampuan Anak Mengenal huruf masih rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan tata balok gambar Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Teknik yang digunakan observasi, selanjutnya diolah dengan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca anak. dari siklus I sampai Siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan tata balok gambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

Kata Kunci: Membaca; Anak Usia Dini; Permainan Tata Balok Gambar

Pendahuluan

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang terdapat dalam jalur pendidikan formal. Pendidikan prasekolah ini merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak. tugas utama TK adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan sikap, prilaku, ketrampilan, dan intelektual dalam segi umur. Anak TK memang sama, namun setiap anak mempunyai karakteristik sendiri, setiap anak bersifat unik, keunikan ini dapat terjadi baik dalam segi fisik maupun psikis. Sesuai Undang-Undang Pendidikan Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 tentang Pendidikan Nasional bahwa; “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki Pendidikan yang lebih lanjut “.

TK berada pada jalur pendidikan formal, sebagai yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 bahwa penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK)/Raudhatul Atfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program urutan anak usia 4-6 tahun.

Dalam kurikulum berbasis kompetensi dinyatakan bahwa dalam rangka meletakkan dasar kearah perkembangan bahasa, fisik/motorik, emosional, seni. Hendaknya dapat memahami karakter dan kemampuan yang dikuasai anak usia dini. Seperti yang kita ketahui bahwa kegiatan anak di TK mempunyai prinsip bermain sambil belajar belajar seraya bermain.

Dengan melalui bermain anak dapat mengetahui dan dapat dikatakan kehidupan mereka adalah bermain. Bermain adalah awal timbulnya kreativitas karena dalam kegiatan yang menyenangkan, anak dapat menemukan ide-idenya serta menggunakan daya khayalnya sehingga anak memiliki untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan.

Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan mementingkan proses dari pada hasil akhir. untuk menambah pengetahuan anak, salah satu

kemampuan yang harus dikembangkan adalah kemampuan membaca, karena dengan membaca anak dapat memahami kata, dan kalimat.

Menghubungkan dan memahami ada hubungan antara bahasa lisan dan tulisan pra-membaca awal. Pada TK sangatlah sulit untuk menanamkan konsep huruf dan konsep kata, pada hal pada usia ini anak perlu diberikan pengenalan huruf dan konsep membaca karena akan memasuki SD. Akibatnya TK tidak lagi menjadi tempat bermain bersosialisasi dan mendapatkan teman yang banyak melainkan beralih fungsi menjadi sekolah “Taman Kanak-kanak” dalam rangka menyekolahkan anak-anak secara dini dan instan.

Cara-cara yang dilakukan di TK 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 dapat memberikan informasi atau menghasilkan pengertian, memberikan rasa senang serta dapat mengembangkan imajinasi anak.

Namun kenyataannya, berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan terlihat masih rendahnya kemampuan membaca anak, dalam mengenal tulisan dengan yang melambangkannya, hal ini terlihat banyak anak yang mencontoh pekerjaan temannya yang sudah bisa baca. Permasalahan ini disebabkan oleh beberapa faktor yang terjadi, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor dari dalam diri anak bisa terjadi karena adanya rasa malas, dan tidak tertariknya pada saat pengenalan membaca berlangsung. Selain itu media yang digunakan untuk pembelajaran juga kurang menarik dan kurang bervariasi. Guru selalu menggunakan lembaran kerja dalam pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa perlu melakukan upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran maka peneliti membuat suatu permainan, melalui permainan Tata Balok Gambar di TK Negeri Pembina Lubuk Basung. Dengan permainan ini peneliti berharap dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dengan baik. Permainan ini dapat mengembangkan konsep kata, warna serta bahasa pada anak.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka beberapa faktor yang menjadi masalah dalam penelitian di identifikasikan sebagai berikut:

- a. Pengenalan konsep huruf dan kata pada anak masih rendah

- b. Anak merasa bosan terhadap pembelajaran yang diberikan guru, karena media yang digunakan kurang bervariasi
- c. Pembelajaran yang diberikan guru selalu berupa lembaran kerja

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas maka penulis membatasi permasalahan ini sebagai berikut: Pengenalan konsep huruf dan kata dalam membaca masih rendah di TK Negeri Pembina

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka pemecahan masalah dapat dilakukan dalam permainan tata balok gambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. di TK Negeri Pembina Lubuk Basung.

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk menemukan terjadinya peningkatan kemampuan membaca dengan menggunakan media gambar secara khusus penelitian ini dapat menjadi ajuan guru dalam pengelolaan strategi pembelajaran di TK Negeri Pembina Lubuk Basung.

Peningkatan kemampuan membaca adalah kemampuan anak dalam mengenal huruf dan mengenal tulisan dengan simbol yang melambangkannya pada permainan Tata Balok Gambar.

Permainan tata balok adalah suatu permainan yang di rancang untuk mengembangkan kemampuan membaca anak, Dalam permainan ini anak dapat mengenal macam-macam huruf, kata dan gambar, misalnya gambar ayam tulisannya ayam, gambar ikan tulisannya ikan dan selanjutnya.

Pada permainan Tata Balok Gambar ini, indikator yang akan di capai yaitu: membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana, melakukan 2-3 perintah secara berurutan dengan benar, menghubungkan dan menyebut tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkan.

Metodelogi Penelitian

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas dan dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu pembelajaran dan mencoba hal-hal baru dibidang pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis, refleksi terhadap berbagai aksi atau tindakan yang dilakukan oleh guru/ pelaku mulai dari perencanaan sampai dengan penelitian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan.

Penelitian Tindakan Kelas juga dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu praktek pembelajaran yang dilakukan guru demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian guru dapat melaksanakan kegiatan ini setelah meneliti kegiatan-kegiatan sendiri, dikelasnya sendiri dengan melibatkan anak didiknya, melalui tindakan yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi, guru akan memperoleh umpan balik yang sistematis mengenai apa yang selama ini dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar.

Subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok A di TK Negeri Pembina Lubuk Basung Propinsi Sumatra Barat, dengan jumlah murid 20 orang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 6 anak perempuan. Adapun penelitian dalam membaca masih kurang. Penelitian merupakan guru di kelompok A

Instrumentasi dalam penelitian ini antara lain :

- a. Format observasi, pedoman instrumentasi untuk mengecek kegiatan yang akan dilakukan berdasarkan indikator yang digunakan. Aspek yang diamati melalui pedoman ini adalah yang berkaitan dengan proses pembelajaran.
- b. Format wawancara, dilakukan untuk tanggapan keaktifan anak terhadap kegiatan setelah pembelajaran berlangsung.
- c. Format dokumentasi, berupa kamera untuk memotret kegiatan yang dilakukan anak.
- d. Format penelitian hasil belajar siswa, format ini berisi tentang penilaian yang telah dilaksanakan selama proses kegiatan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan format penilaian hasil belajar siswa, atas dasar konsep tersebut, maka keempat teknik pengumpulan data diatas digunakan dalam penelitian ini.

- a. Teknik Observasi

Observasi menurut sugiyono (2008:203) merupakan proses-proses pengamatan. Observasi dilakukan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Pengamatan itu

digunakan karena berbagai alasan. Observasi dilakukan dalam penelitian ini untuk mengamati perilaku atau kegiatan guru dan siswa dalam Pelaksanaan kegiatan.

b. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi menurut Arikunto (2006:231) Yaitu “ mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya”. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa pemotretan hasil kerja anak.

Hasil pengamatan dari lembar observasi. Data yang akan dianalisis dalam persentase diukur dengan menggunakan rumus untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan tata balok gambar

Hasil

Prosedur penelitian ini dilakukan 2 siklus yaitu:

Siklus 1 dan II dengan 3 pertemuan . tahap pertama ada 3 yaitu : perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

1. Analisis Siklus I

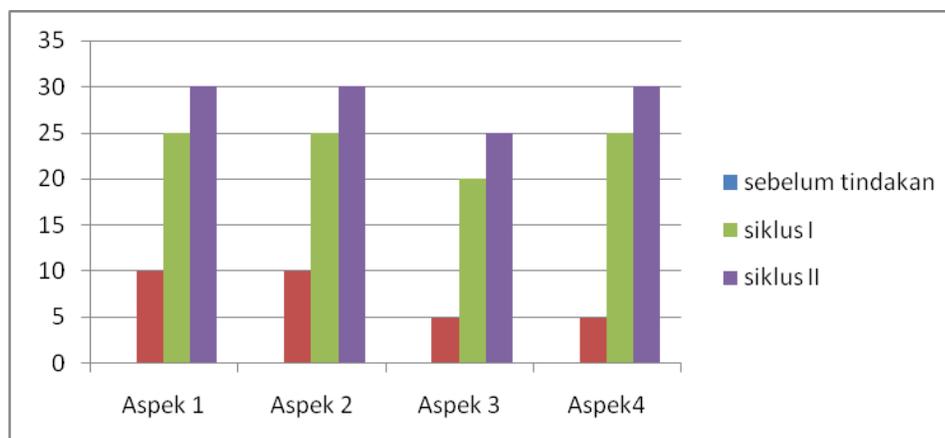
Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I didasarkan pada kemampuan membaca anak dapat diperoleh kesimpulan bahwa siklus I belum mencapai criteria ketuntasan minimal(KKM) yang telah ditetapkan. Hal ini terlihat dari persentase rata-rata anak dari indicator yang telah ditetapkan yaitu pertemuan I nilai sangat tinggi, nilai tinggi, dan nilai rendah. Dalam hal ini berarti kemampuan membaca anak belum optimal dalam meningkatkan kemampuan membaca.

2. Analisis Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus II jumlah anak yang memperoleh rata-rata tinggi sangat meningkat dan mencapai kriteria ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Hal ini terlihat dari persentase rata-rata pertemuan III siklus II yaitu 81%. Ini berarti kemampuan membaca diTK Negeri Pembina Lubuk Basung melebihi criteria ketuntasan Minimal (KKM) 75%.

Tabel Persentase Perkembangan Kemampuan Membaca Anak Pada Proses Pembelajaran (kategori Sangat Tinggi)

No	Aspek	Sebelum tindakan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Anak mampu menemukan gambar dibalok	10	25	50	Naik
2	Anak mampu mencari hurufhuruf yang ada didalam kartu gambar	10	25	45	Naik
3	Anak mampu menyusun huruf-huruf yang ada didalam kartu gambar menjadi kata	5	20	45	Naik
4	Anak mampu menyebutkan huruf-huruf yang ada dikartu huruf menjadi kata	5	25	50	Naik
Nilai rata-rata		8	24	23	Naik



Grafik Perkembangan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tata Balok Gambar Pada Proses Pembelajaran (Kategori Sangat Tinggi)

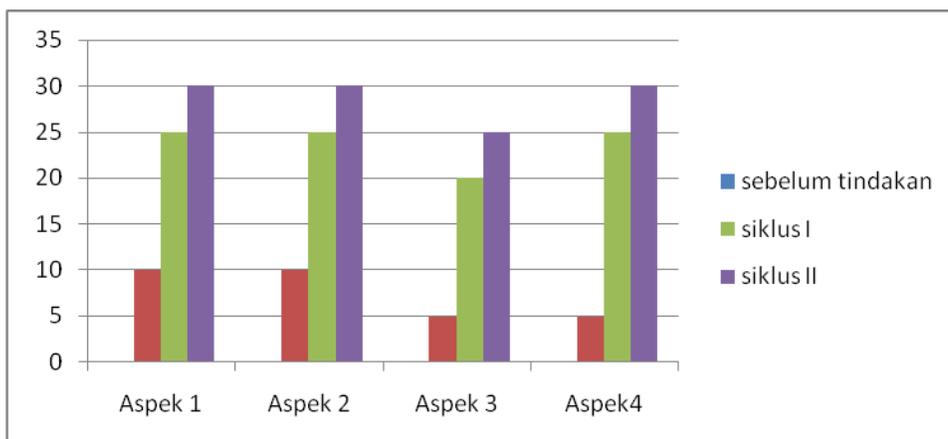
Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata persentase anak dalam kemampuan membaca dengan nilai sangat tinggi sudah nampak mengalami peningkatan dimana sebelum melaksanakan tindakan nilai rata-rata persentasenya 8% pada siklus I, 24% sedangkan pada siklus II nilai rata-rata persentasenya 23%.

Pembahasan

Permainan tata balok gambar untuk meningkatkan kemampuan membaca anak, oleh sebab itu peneliti memodifikasi permainan membaca dengan menggunakan kartu gambar. Sedangkan menurut Jazuli (2011:1) membaca merupakan salah satu fungsi tertinggi otak manusia. Secara teoritis, membaca adalah suatu proses rumit yang melibatkan aktivitas auditif (Pendengaran) dan visual (Penglihatan) untuk memperoleh makna dari simbol berupa huruf atau kata.

Pada bagian ini dikemukakan pembahasan mengenai hasil observasi upaya peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tata balok gambar di TK Negeri Pembina Lubuk Basung. Berdasarkan kondisi awal, sebagian besar anak di kelompok A mengalami kesulitan dalam membaca kata pada gambar.

Dampak yang ditimbulkan dari pembelajaran yang tidak menggunakan media, kemampuan membaca anak tidak berkembang dengan baik, pada kondisi awal, dari total anak berjumlah 20 orang, setelah diadakan siklus I dan siklus II, terlihat peningkatan yang sangat baik, keberhasilan kemampuan membaca anak melalui permainan tata balok gambar.



Grafik Persentase Perkembangan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tata Balok Gambar Pada Proses Pembelajaran (Kategori Sangat Tinggi)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata persentase anak dalam kemampuan membaca dengan nilai sangat tinggi sudah nampak mengalami peningkatan dimana sebelum melaksanakan tindakan nilai rata-rata persentasenya 8% pada siklus I, 24% sedangkan pada siklus II nilai rata-rata persentasenya 23%.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan pada bab-bab sebelumnya sebagai berikut :

1. TK adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan sikap, perilaku, ketrampilan, dan intelektual dalam segi umur. Namun setiap anak mempunyai karakteristik sendiri setiap anak bersifat unik, keunikan ini dapat terjadi baik dalam segi fisik maupun psikis.
2. Kemampuan membaca merupakan salah satu fungsi tertinggi otak manusia. Secara teoritis, membaca adalah suatu proses rumit yang melibatkan aktifitas auditorif

(pendengaran) dan visual (penglihatan) untuk memperoleh huruf dan kata. Namun anak-anak yang tidak memahami pentingnya belajar membaca tidak akan termotivasi untuk belajar. Padahal pada usia ini anak perlu diberikan pengenalan huruf dan konsep membaca karena anak akan memasuki SD.

3. Melalui metode membaca dapat meningkatkan kemampuan membaca anak pada kel A TK Negeri Pembina.
4. Melalui TK banyak kemampuan anak dapat berkembang dan pengetahuan anakpun meningkat, karena dengan masuk TK anak dapat mengembang segala potensi yang ada.
5. Sikap anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sudah nampak dan dalam kegiatan membaca anak sudah ada peningkatan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Permainan tata balok gambar dapat dijadikan salah satu bentuk permainan alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak, baik dilakukan oleh guru disekolah.
2. Agar pembelajaran lebih menarik perhatian dan minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.
3. Kepada pihak TK Negeri Pembina hendaknya dapat melengkapi media permainan yang lain untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
4. Dalam pengelolaan pembelajaran seorang guru harus mampu menciptakan strategi pembelajaran dalam memberikan materi pelajaran agar anak tidak bosan sehingga tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan yang diharapkan.
5. Bagi peneliti dapat melanjutkan penelitian tentang meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan yang berbeda dengan konsep yang sama.
6. Bagi para pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan dan untuk menambah wawasan.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Aisyah, Siti. 2007. *Pembelajaran Terpadu*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Depdiknas. 2000. *Metode Pengembangan Kemampuan Berbahasa*. Jakarta. Dirjen.
- _____. 2000. *Permainan membaca dan menulis di TK*. Jakarta.
- Eliyawati, cucu. 2005. *Pengembangan Pemilihan dan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Herawati, Netti. 2005. *Buku Anak Usia Dini*.
- Izzati, Rita Eka. 2005. *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia Dini TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Jazuli, dkk. 2008. *Cara Praktis Belajar Membaca Untuk Anak*. PT Kawan Pustaka Jakarta.
- Jamaris, Martin. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Dini*. Taman Kanak-kanak. Jakarta: PPS Universitas Negeri Jakarta.
- Kemdiknas, 2010. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Bahasa di Taman Kanak-kanak*. “bercerita”. Jakarta.
- Montolulu, 2005. *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta: Unverstas Terbuka.
- Mulyati, Yetti. 2009. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munandar, Utami. 2001. *Psikologi Perkembangan Pribadi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2005. *Bercerita Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Sumbar Belajar TK*. Jakarta. Depdiknas.
- Sarjono, 2005. *Terapi Wicara*. Jakarta
- Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf, Syamsu. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.