

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI
PERMAINAN MEMANCING HURUF BERGAMBAR
DI TK NEGERI PEMBINA AGAM**

NIKE PRANSISKA

ABSTRAK

Kemampuan membaca anak Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Basung masih rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok B2 yang berjumlah 20 orang anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui permainan memancing huruf bergambar peningkatan terhadap kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Basung.

Kata kunci: Membaca; Anak; Memancing Huruf Bergambar

Pendahuluan

Usia dini merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Sejalan dengan itu, pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang terdapat dalam jalur pendidikan sekolah. Tugas utama Taman Kanak-kanak adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap atau perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar.

Anak usia dini melakukan aktivitas berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, dan membaca, oleh karena itu tersebut dalam berbahasa ia perlu dibina dan dikembangkan terutama keterampilan membacanya.

Dengan membaca anak akan mendapatkan pengetahuan baru kecintaan terhadap tulisan perlu ditumbuhkan sedini mungkin pada anak dengan memberikan lingkungan yang kaya dengan bahasa, sehingga anak dapat mewujudkan kemampuan membacanya yang baik.

Membaca merupakan salah satu komponen dari keterampilan berbahasa, dimana dengan membaca kita dapat mengetahui luasnya ilmu pengetahuan. Membaca adalah proses

aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan. Kemampuan berbahasa merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar.

Menurut Achmad (2000: 5) “Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya”. Menurut Izzaty (2005:58) berpendapat bahwa “Bahasa adalah segala bentuk komunikasi dimana pikiran dan perasaan manusia disimbolisasikan agar dapat menyampaikan arti kepada orang lain”.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa: “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dimulai sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

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. Kecerdasan verbal linguistik itu sendiri berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan.

Sejalan dengan itu Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang PAUD Bab VI pasal 28 ayat 3 juga menjelaskan bahwa: “Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat”.

Untuk itu guru Taman Kanak-kanak hendaknya memahami karakter dan kemampuan yang dimiliki oleh anak usia dini karena kita sebagai seorang guru atau pendidik sekarang ini dihadapkan pada kenyataan di mana Taman Kanak-kanak masih kurang dalam menyediakan media pengajaran yang menarik bagi anak dalam mengembangkan kreativitas yang sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik, sehingga proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak tidak tercapai secara optimal. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya anak sekolah dasar yang belum siap untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah itu sendiri, terutama dalam membaca.

Pembelajaran membaca di Taman Kanak-kanak hendaknya dilaksanakan melalui kegiatan permainan dan menggunakan media yang dekat dengan anak sehingga dapat memotivasi anak dalam pembelajaran membaca, selain itu metode yang digunakan guru hendaknya bervariasi. Adapun biasanya media yang digunakan guru adalah hanya

memberikan media berupa lembaran kerja saja dan metode yang diberikan berupa pemberian tugas.

Berdasarkan pengalaman mengajar yang peneliti temui di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina pengenalan konsep membaca masih rendah. Hal ini terlihat dari masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf dan kata, anak hanya bisa menyebutkan hurufnya saja tetapi tidak mengenal bentuk hurufnya di sebabkan karena kegiatan yang dilakukan anak dalam pembelajaran membaca hanya menggunakan buku, lembaran kerja, menghubungkan gambar dan tulisan menggunakan pensil, anak akan merasa bahwa kegiatan membaca merupakan sesuatu yang tidak menyenangkan padahal minat membaca harus di tumbuhkan sejak awal.

Adapun alasan peneliti tertarik melakukan penelitian tersebut karena peneliti ingin meningkatkan kemampuan membaca anak sebab dengan adanya penggunaan huruf, tulisan dan gambar akan bisa membantu anak pandai membaca. Oleh karena itu, peneliti merancang sebuah pembelajaran melalui permainan yang menarik sesuai dengan prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak, karya yang peneliti buat berjudul: “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Memancing Kartu Huruf Bergambar di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Basung”.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas 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 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, di kelas sendiri dengan melibatkan anak didiknya, melalui tindakan yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi, guru akan memperoleh umpan baik yang sistematis mengenai apa yang selama ini dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar.

Subjek Penelitian subjek dalam penelitian ini adalah Anak Usia Dini yang ada di Taman Kanak Negeri Pembina Lubuk Basung dengan jumlah siswa 20 orang, yang terdiri dari 9 orang anak laki-laki dan 11 orang anak perempuan. Mereka mempunyai tingkat

kemampuan yang bervariasi, baik kemampuan, afektif, psikomotor, kognitif, maupun latar belakang pendidikan dan ekonomi orang tua.

Prosedur Penelitian mengacu pada teori Arikunto (2006:16) menyatakan bahwa secara garis besar penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam 4 tahapan yaitu : (1) perencanaan (2) pelaksanaan (3) pengamatan (4) refleksi)

Prosedur pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II, setelah selesai siklus I dilanjutkan dengan siklus II, siklus II sangat ditentukan oleh Indikator keberhasilan pada siklus I tiap-tiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan.

Secara ringkas keempat tahapan dalam masing-masing siklus dapat digunakan sebagai berikut : Perencanaan merupakan langkah awal dari empat tahap penelitian tindakan kelas. Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang beberapa hal yang berkaitan langsung dengan persiapan penelitian. Peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut: Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar, menentukan tema, menyiapkan sumber belajar atau media, menentukan tujuan pembelajaran, membuat Rancangan Kegiatan Harian (RKH), mengembangkan format evaluasi dan observasi pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan merupakan uraian tentang tahap-tahap yang akan dilakukan oleh peneliti/guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dengan langkah-langkah tiga langkah, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

Observasi peneliti lakukan secara bersama dengan bantuan teman sejawat di lokal B2. Menurut *Meldon* dalam Mahyuddin, (2009:19) bahwa observasi adalah pengamatan mendalam tentang diri anak yang difokuskan pada aspek bermain, bahasa, perilaku, atau aspek-aspek perkembangan lainnya. Dalam mengobservasi penulis juga melakukan pencatatan (*recording*) adalah proses mendokumentasikan kegiatan atau perilaku yang teramati.

Refleksi merupakan kegiatan mengingat dan merenungkan hasil yang dicatat dalam lembar observasi berdasarkan hasil evaluasi. Dari catatan tersebut diadakan refleksi, apabila ditemukan kelemahan dimana belum mencapai hasil belajar yang maksimal pada siklus I, maka akan diperbaiki dan lebih disempurnakan pada siklus II.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan instrumen penelitian, yaitu: Format Observasi, pedoman observasi untuk mengecek kegiatan yang dilakukan berdasarkan indikator yang dilakukan sebelumnya. Aspek yang diamati melalui pedoman ini adalah

yang berkaitan tentang proses belajar mengajar. Dokumentasi, berupa format penilaian dan kamera yang digunakan untuk merekam pembelajaran yang sedang berlangsung, dokumentasi berupa gambar dan foto.

Cara yang peneliti lakukan untuk mendapat data tersebut adalah: Data tentang kegiatan anak selama proses belajar mengajar berlangsung penulis peroleh dengan jalan mengamati langsung kegiatan anak selama penulis menyajikan pelajaran. Hal-hal yang penulis amati adalah sebagai berikut: Kegiatan anak dalam mengikuti proses pembelajaran, misalnya: tanya jawab antar guru dengan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan anak dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, misalnya kesungguhan anak dalam mengerjakan tugas. Hasil belajar anak dapat dilihat dari proses belajar mengajar yang berlangsung.

Data yang diperoleh dari hasil observasi belajar mengajar akan dianalisis, setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan merupakan sebagian bahan untuk menentukan tindakan berikutnya:

Data yang dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Hariyadi (2009:24), sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase aktivitas yang diperlukan
 F : Frekuensi aktivitas yang dilakukan anak
 N : Jumlah anak dalam satu kelas

Untuk menentukan kemampuan membaca anak meningkat maka interpretasi aktivitas belajar anak adalah sebagai berikut: Arikunto (2006: 241) 1. 81% - 100% : sangat tinggi (ST) dengan kriteria bekerja mandiri tanpa kesalahan atau anak sudah dikatakan mampu, 61% - 80% : tinggi (T) dengan kriteria mandiri tapi masih ada kesalahan atau berarti anak masih berkembang, 3. 21% - 60% : rendah (R) dengan kriteria anak bekerja masih banyak kesalahan dan masih perlu bimbingan aktivitas dikatakan meningkat jika persentase hasil kegiatan dari pengamatan sebelumnya.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila adanya peningkatan kemampuan anak melalui permainan memancing huruf bergambar dilandasi dengan beberapa hal seperti:

75% anak mampu melakukan permainan memancing huruf bergambar dengan kriteria penilaian ST (sangat tinggi), 2. 75% anak aktif melakukan permainan memancing huruf bergambar.

Hasil

Setelah peneliti melakukan di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Basung, pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan ditemukan bahwa kemampuan membaca anak kelompok B 2 sangat rendah karena masih sedikit anak yang mampu membaca sederhana. Kenyataan ini terlihat ketika peneliti melakukan sebuah kegiatan belajar membaca dengan menggunakan buku cara cepat belajar membaca. Terlihat bahwa kegiatan yang dilakukan dirasakan sebagai hal yang membosankan dan tidak menarik bagi anak, hal ini disebabkan karena kegiatan belajar membaca dengan memakai buku cara cepat belajar membaca sangat minim sekali menggunakan alat peraga dan kegiatan bermain.

Hasil observasi kemampuan membaca anak melalui permainan memancing huruf bergambar pada kondisi awal (sebelum tindakan) yaitu : Aspek perkembangan 1, anak dapat bermain kartu huruf, anak yang memiliki nilai sangat tinggi 2 orang dengan persentase 10%, anak yang memiliki nilai tinggi 2 orang dengan persentase 10% dan anak yang memiliki nilai rendah 16 orang dengan persentase 80%.

Aspek perkembangan 2, anak dapat mencari kartu gambar sesuai huruf, anak yang memiliki nilai sangat tinggi 3 orang dengan persentase 15%, anak yang memiliki nilai tinggi 4 orang persentase 20% dan anak yang memiliki nilai rendah 13 orang dengan persentase 65%. Aspek perkembangan 3, anak dapat menyusun kata sesuai huruf dan kartu gambar, anak yang memiliki nilai sangat tinggi 2 orang dengan persentase 10%, anak yang memiliki nilai tinggi 4 orang persentase 20% dan anak yang memiliki nilai rendah 14 orang dengan persentase 70%.

Aspek perkembangan 4, anak dapat menyebutkan kata sesuai gambar, anak yang memiliki nilai sangat tinggi 1 orang dengan persentase 5%, anak yang memiliki nilai tinggi 5 orang dengan persentase 15% dan anak yang memiliki nilai rendah 16 orang dengan persentase 80%.

Siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, pertemuan pertama dilaksanakan hari Rabu 04 April 2012, pertemuan kedua hari Selasa 13 April 2012 dan pertemuan ketiga hari Rabu 18 April 2012.

Hasil observasi permainan memancing huruf bergambar pada kategori sangat tinggi dapat diuraikan sebagai berikut : Aspek 1, anak yang masuk kategori sangat tinggi dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga menunjukkan kecenderungan bertambah dengan rincian sangat tinggi 4, 5 dan 7 orang dengan persentase 20%, 25%, dan 35%. Aspek 2, anak yang masuk kategori sangat tinggi dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga menunjukkan kecenderungan bertambah dengan rincian sangat tinggi 4, 6, dan 8 orang dengan persentase 20%, 30%, dan 40%.

Aspek 3, anak yang masuk kategori sangat tinggi dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga menunjukkan kecenderungan bertambah dengan rincian sangat tinggi 3, 4, dan 5 orang dengan persentase 15%, 20%, dan 25%. Aspek 4, anak yang masuk kategori sangat tinggi dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga menunjukkan kecenderungan bertambah dengan rincian sangat tinggi 2, 3, dan 4 orang dengan persentase 10%, 15%, dan 20%

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dari keempat aspek penilaian dari permainan memancing huruf bergambar untuk kategori sangat tinggi menunjukkan kecenderungan perubahan kearah yang positif yaitu pengembangan kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Basung meningkat.

Hasil observasi permainan memancing huruf bergambar pada kategori tinggi dapat diuraikan sebagai berikut : Aspek 1, anak yang masuk kategori tinggi dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga menunjukkan kecenderungan menurun dengan rincian sangat tinggi 5, 7, dan 6 orang dengan persentase 25%, 35%, dan 30%. Aspek 2, anak yang masuk kategori tinggi dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga menunjukkan kecenderungan menurun dengan rincian sangat tinggi 6, 8, dan 7 orang dengan persentase 30%, 40%, dan 35%

Aspek 3, anak yang masuk kategori tinggi dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga menunjukkan kecenderungan menurun dengan rincian sangat tinggi 6, 4, dan 8 orang dengan persentase 30%, 20%, dan 40%. Aspek 4, anak yang masuk kategori tinggi dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga menunjukkan kecenderungan menurun dengan rincian sangat tinggi 5, 7, dan 7 orang dengan persentase 25%, 35%, dan 35%

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dari keempat aspek penilaian dari permainan memancing huruf bergambar untuk kategori tinggi menunjukkan

kecenderungan perubahan kearah yang positif yaitu pengembangan kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Basung meningkat.

Selanjutnya rata-rata hasil observasi permainan memancing huruf bergambar pada kategori rendah dapat diuraikan sebagai berikut : Aspek 1, anak yang masuk kategori rendah dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga menunjukkan kecenderungan menurun dengan rincian sangat tinggi 11, 8, dan 7 orang dengan persentase 55%, 40%, dan 35%. Aspek 2, anak yang masuk kategori rendah dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga menunjukkan kecenderungan menurun dengan rincian sangat tinggi 10, 6, dan 5 orang dengan persentase 55%, 30%, dan 25%. Aspek 3, anak yang masuk kategori rendah dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga menunjukkan kecenderungan menurun dengan rincian sangat tinggi 11, 9, dan 7 orang dengan persentase 55%, 45%, dan 35%. Aspek 4, anak yang masuk kategori rendah dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga menunjukkan kecenderungan menurun dengan rincian sangat tinggi 13, 10, dan 9 orang dengan persentase 65%, 50%, dan 45%.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dari keempat aspek penilaian dari permainan memancing huruf bergambar untuk kategori rendah menunjukkan kecenderungan perubahan kearah yang positif yaitu pengembangan kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Basung meningkat.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I sudah sesuai dengan perencanaan, berdasarkan hasil pengamatan maka dampak dari kegiatan pembelajaran pengembangan kemampuan membaca anak sudah cukup berhasil. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan membaca anak dalam permainan memancing huruf bergambar meningkat yaitu : Kemampuan membaca dalam memancing kartu huruf, anak yang mampu pada pertemuan pertama 45%, pada pertemuan kedua 60%, dan pada pertemuan ketiga meningkat menjadi 65%. Kemampuan anak dalam mencari gambar sesuai huruf, anak yang mampu pada pertemuan pertama 50%, pertemuan kedua 70%, dan pada pertemuan ketiga meningkat menjadi 75%.

Kemampuan anak dalam menyusun kata sesuai huruf dan kartu gambar yang didapat, anak yang mampu pada pertemuan pertama 45%, pertemuan kedua 60% dan pada pertemuan ketiga meningkat menjadi 65%. Kemampuan anak dalam menyebutkan kata sesuai kartu gambar yang disusunnya, anak yang mampu pada pertemuan pertama 35%, pertemuan kedua 40%, dan pada pertemuan ketiga meningkat menjadi 55%.

Secara rata-rata kemampuan membaca anak Taman Kanak-kanak Negeri Pembina sudah menunjukkan kemajuan dari 44% pada pertemuan pertama naik menjadi 59% pada pertemuan kedua, naik lagi menjadi 71% pada pertemuan ketiga, sedangkan kriteria ketuntasan minimal yaitu 75%. Maka dari itu dilakukan upaya yang sudah-sudah agar kemampuan membaca anak dapat meningkat pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus berikutnya.

Pada Siklus I Aspek 2 sudah mencapai KKM namun masih ada 5 orang anak yang belum mencapai KKM. Namun Aspek 1,3 dan 4 juga belum mencapai KKM. Oleh sebab itu penelitian dilanjutkan ke Siklus II.

Proses pembelajaran pada siklus II ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Sabtu 28 April 2012, pertemuan kedua pada hari Rabu 03 Mei 2012.

Hasil observasi siklus II pada aspek pertama, anak dapat memancing kartu huruf, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi pada pertemuan pertama berjumlah 8 orang dengan persentase 40%, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 11 orang dengan persentase 55%. Untuk nilai tinggi pada pertemuan pertama berjumlah 7 orang dengan persentase 35%, pada pertemuan kedua berjumlah 5 orang dengan persentase 25%. Sedangkan anak yang mendapatkan nilai rendah mengalami penurunan, jika pada pertemuan pertama jumlah anak yang mendapat nilai rendah 5 orang dengan persentase 25%, maka pada pertemuan kedua turun menjadi 4 orang dengan persentase 20%.

Aspek kedua, anak dapat mencari gambar sesuai huruf yang dipancing, yang memperoleh nilai sangat tinggi pada pertemuan pertama berjumlah 9 orang dengan persentase 45%, pada pertemuan kedua 12 orang dengan persentase 60%. Untuk nilai tinggi pada pertemuan pertama 7 orang dengan persentase 35%, pertemuan kedua 4 orang dengan persentase 20%. Sedangkan anak yang mendapatkan nilai rendah berjumlah 4 orang dengan persentase 20%, pada pertemuan kedua 4 orang dengan persentase 20%.

Aspek ketiga, anak dapat menyusun kata sesuai huruf dan kartu gambar yang didapat, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi pada pertemuan pertama berjumlah 7 orang dengan persentase 35%, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 12 orang dengan persentase 60%. Untuk nilai tinggi pertemuan pertama berjumlah 7 orang dengan persentase 35%, pertemuan kedua 7 orang dengan persentase 35%. Sedangkan anak yang mendapat nilai rendah mengalami penurunan. Jika pada pertemuan pertama jumlah anak mendapat

nilai rendah 6 orang dengan persentase 30%, maka pada pertemuan kedua 3 orang dengan persentase 15%.

Aspek keempat, anak dapat menyebutkan kata sesuai kartu gambar yang disusunnya yang memperoleh nilai sangat tinggi pada pertemuan pertama berjumlah 8 orang dengan persentase 40%, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 11 orang dengan persentase 55%. Untuk nilai tinggi pertemuan pertama 8 orang dengan persentase 40%, pertemuan kedua 5 orang dengan persentase 25%. Sedangkan anak yang mendapatkan nilai rendah berjumlah 4 orang dengan persentase 20%, maka pada pertemuan kedua berjumlah 4 orang dengan persentase 20%.

Secara keseluruhan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan memancing huruf bergambar pada Pertemuan kedua Siklus II, dari 20 orang sebesar 81% terjadi peningkatan 5% dari pertemuan pertama sebesar 76%.

Dengan demikian penelitian pada Siklus II ini tidak dilanjutkan ke pertemuan ketiga karena pada pertemuan kedua Ketuntasan Kriteria Minimal 75% yang diharapkan sudah tercapai.

Pencapaian hasil penelitian pada siklus I dan siklus II peneliti berkeyakinan bahwa penggunaan alat permainan memancing huruf bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok B2 Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Basung.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan memancing, maka dibagian ini dikemukakan pembahasan mengenai observasi yang telah dilakukan. Pada kondisi awal sebagian besar anak di kelompok B 2 kemampuan membaca anak masih rendah. Hal ini disebabkan karena metode yang kurang menarik, kurangnya pengolahan kegiatan belajar sambil bermain dan media yang tidak menarik sehingga kemampuan membaca anak dalam mengenal huruf dan menghubungkan kata dengan gambar masih rendah.

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II terlihat peningkatan yang sangat baik, dimana tingkatan penelitian siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilannya untuk kemampuan membaca anak sebagai berikut : Kemampuan membaca melalui permainan memancing huruf bergambar mengalami peningkatan yaitu dimana anak sudah mengalami kemajuan dalam mengenal huruf dan

menghubungkan gambar dengan kata. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada siklus II sudah membawa hasil yang baik bagi anak dan guru

Berdasarkan keterangan di atas terjadinya peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan memancing huruf bergambar di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Basung pada siklus I dan siklus II, hal ini disebabkan karena guru memberikan pembelajaran melalui permainan dan memakai metode yang menarik dan disukai anak sehingga pembelajaran menyenangkan serta anak termotivasi untuk belajar membaca.

Menurut kamus Bahasa Indonesia, metode dapat diartikan sebagai cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud atau cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.

Satu hal yang harus disadari guru bahwa setiap metode pembelajaran selalu mempunyai kekuatan dan sekaligus kelemahan oleh karena itu merupakan langkah cerdas jika dalam pembelajaran guru menggabungkan beberapa metode pembelajaran sehingga dapat saling melengkapi.

Memperhatikan tahap-tahap perkembangan keterampilan membaca anak di atas maka guru dapat menentukan metode-metode yang terbaik dalam pengajaran membaca kepada anak, agar anak memiliki keterampilan membaca tersebut. Menurut Rahim (2007 : 3) menyatakan bahwa membaca adalah suatu proses informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna.

Menurut teori Montessori dalam Depdiknas (2000 : 21) memperkenalkan permainan membaca dimulai dari unsure huruf. Permainan membaca Montessori dilakukan dengan menggunakan bantuan gambar pada setiap memperkenalkan huruf misalnya disertai gambar apel, anggur (jenis buah-buahan) ayam, angsa (jenis binatang).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah peneliti laksanakan dengan menggunakan alat permainan memancing huruf dapat meningkatkan perkembangan kemampuan membaca anak melalui permainan memancing kartu huruf bergambar di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Basung terjadi peningkatan mulai dari kondisi awal, siklus I, dan siklus II.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Rendahnya kemampuan membaca anak dalam mengenal huruf, agar tujuan kemampuan membaca anak dapat tercapai maka dipilih media yang menarik dan metode yang bervariasi, membaca adalah suatu proses dan memahami apa yang tertulis, serta proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan. Untuk itu keterampilan membaca sangat perlu diberikan kepada anak sejak dini, Melalui permainan memancing huruf dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II, Pemilihan dan penggunaan alat permainan memancing huruf bergambar dalam pembelajaran pada anak kelompok B 2 Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Basung dapat meningkatkan sikap positif pada anak, pelaksanaan permainan memancing huruf bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak terutama dalam menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya,

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun dari kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang: Kepada guru Taman Kanak-kanak diharapkan dapat menggunakan permainan kartu huruf dan kartu kata dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak, Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan, untuk meningkatkan kreatifitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Basung hendaknya dapat melengkapi alat permainan huruf bergambar, permainan memancing huruf bergambar diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan membaca anak pada Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Basung, Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan membaca anak melalui metode dan media lainnya, bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan, bagi anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif

Daftar Rujukan

- Achmad.2000. *Permainan Membaca dan Menulis TK*. Jakarta : Depdiknas
- Arikunto, Suharsimi.2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Depdiknas. 2000. *Metode Pengembangan Kemampuan Berbahasa*. Bandung : Departemen Pendidikan Nasional
- Depdiknas. 2003. *Undang – undang RI*. Jakarta : Depdiknas
- Hariyadi, Mohammad.2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya
- Izzaty, Rita Eka.2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Mahyuddin, Nenny.2008. *Asesmen Anak Usia Dini*. Padang : UNP Press
- Rahim Farida.2007. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Undang – Undang RI No. 20 th 2003.2010. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jogjakarta : Bandung