

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI
PERMAINAN PIRING HURUF DI RAUDHATUL ATHFAL
DARMA WANITA PADANG**

ARTIKEL

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh :
DEWI PURNAMA SARI
NIM. 57302/2010**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

ARTIKEL

Judul : **Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piring Huruf di Raudhatul Athfal Darma Wanita Padang.**

Nama : Dewi Purnama Sari

NIM : 57302/2010

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2012

Disetujui Oleh,

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Elise Muryanti, S.Pd
NIP. 19741220 200012 2 002

KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI PERMAINAN PIRING HURUF DI RAUDHATUL ATHFAL DARMA WANITA PADANG

Dewi Purnama Sari

abstrak

Penelitian ini membahas masalah rendahnya penguasaan anak usia dini dalam mengenal dan mengingat bentuk-bentuk huruf dalam rangkaian kata. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan membaca anak dengan melalui permainan piring huruf di RA DW Persatuan Kemenag Kota Padang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian anak kelompok B1 RA DW Persatuan Kemenag Kota Padang tahun pelajaran 2011/2012 sebanyak 14 orang. Hasil dari penelitian ini yaitu kemampuan membaca anak meningkat dalam hal mengenal bentuk huruf, meniru 4-5 urutan kata dan mengingat simbol yang melambangkannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan piring huruf dapat menarik minat anak dalam mengenal bentuk huruf dan juga dapat merangsang intelektual anak.

KATA KUNCI : Membaca ; Permainan Piring Huruf

PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang berusia 4-6 tahun. Anak usia Taman Kanak - kanak merupakan anak yang suka bermain. Kegiatan anak usia dini pada prinsipnya dilakukan dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dengan demikian anak dapat mengetahui dan mendapatkan dari dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya sekitarnya .

Pendidikan anak usia dini yang di selenggarakan dalam lembaga formal dan non formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK) dan Raudatul Athfal (RA), dimana Pemerintah menganjurkan pendidikan anak usia dini di laksanakan pada anak usia 0-6 tahun yang terdapat di dalam pasal 28 peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 17 tahun 2010, menyatakan bahwa (1) pendidikan anak usia dini diselenggarakan melalui jalur pendidikan dasar;(2) pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal

dan informal ; (3) pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak – kanak (TK) Raudatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat; (4) pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk kelompok bermain (KB). Taman Penitipan Anak (TPA) Atau bentuk lain yang sederajat; (5) pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan . Menurut pasal 1 ayat 4 peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 17 tahun 2010, secara spesifik menangani anak- anak 4-6 tahun. Disamping itu peraturan Menteri Pendidikan Nasional Anak Usia Dini, telah memberikan rambu- rambu penyelenggaraan pendidikan anak usia dini agar sejalan dengan standar pelayanan minimum yang diamanatkan Undang- undang termasuk di antaranya penyelenggaraan pendidikan Taman Kanak- kanak.

Untuk dapat melakukan pendidikan pada anak usia dini di Taman Kanak- kanak dan Raudatul Athfal membutuhkan guru-guru yang terlatih, profesional, kreatif dan selalu berkarya untuk membuat berbagai alat bermain yang dibutuhkan Taman Kanak – kanak. Selain itu guru dituntut dapat membuat alat bermain yang dapat merangsang fisik atau psikis anak dan juga dapat mengembangkan kemampuan membaca anak TK.

Masalah yang dihadapi di RA DW Persatuan Kemenag Kota Padang adalah kurangnya minat anak dalam membaca karena masih rendahnya penguasaan anak dalam mengenal dan mengingat huruf-huruf, hal ini terlihat dalam proses belajar mengajar terlihat bahwa anak belum bisa mengenal bentuk-bentuk huruf sedangkan anak dapat menyebutkan nama-nama huruf melalui nyanyian. Apabila ditanya secara satu persatu pada anak maka anak tidak pandai menjawabnya, anak lebih suka diam atau menggelengkan kepalanya. Untuk menarik minat anak dalam belajar membaca maka guru memberikan suatu permainan yang berbentuk piring huruf dimana permainan ini dapat merangsang dan memotivasi anak dalam belajar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menuntaskan masalah pembelajaran yaitu permasalahan rendahnya penguasaan anak dalam mengenal bentuk huruf di Raudatul Athfal Darma Wanita Persatuan Kemenag Kota Padang.

Kegiatan membaca di taman kanak – kanak biasanya di berikan dalam bentuk gambar yang ada tulisan di bawahnya, agar anak dapat mengingat dan mengenali huruf- huruf yang ada pada gambar. Menurut Jamaris (2009: 168) Membaca merupakan salah satu kegiatan yang

bersifat kompleks karena kegiatan ini melibatkan kemampuan dalam mengingat simbol-simbol grafis dalam rangkaian kata dan kalimat yang mengandung makna. Secara umum membaca juga merupakan suatu perangkat bagi manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Di sisi lain, membaca merupakan salah satu profesi dan keahlian yang bisa diperoleh guna merealisasikan dan mengaktualisasikan keberhasilan, kesuksesan, dan kesenangan bagi setiap individu manusia di sepanjang hidupnya.

Dhieni (2006:5.5) mengemukakan bahwa membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Selanjutnya Klein dalam Rahim, (2005:3) mengemukakan bahwa definisi membaca mencakup (1) membaca merupakan suatu proses, (2) membaca adalah strategis, dan (3) membaca merupakan interaktif. Selanjutnya Doman dalam Abdullah, (2000:229) “Membaca merupakan salah satu fungsi yang paling penting dalam hidup dan dapat dikatakan bahwa semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca.

Selanjutnya Doman dalam Abdullah, (2000:229) “Membaca merupakan salah satu fungsi yang paling penting dalam hidup dan dapat dikatakan bahwa semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca. Menurut Leonhardt dalam Dhieni, (2006:5.5), alasan pentingnya kemampuan membaca bagi anak adalah: (1) Anak senang membaca dengan baik. (2) Anak mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi. (3) Membaca akan memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal. (4) Kegemaran membaca akan memberikan beragam perspektif kepada anak. (5) Membaca dapat membantu anak-anak untuk memiliki rasa kasih sayang. (6) Anak-anak yang gemar membaca dihadapkan pada suatu dunia yang penuh dengan kemungkinan dan kesempatan. (7) Anak-anak yang gemar membaca akan mampu mengembangkan pola berpikir kreatif dalam diri mereka.

Dalam kurikulum TK (2010) tingkat pencapaian perkembangan membaca terdiri dari beberapa indikator yaitu : (1) menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, (2) menirukan kembali 4-5 urutan kata, (3) menghubungkan gambar/ benda dengan kata, (4) membaca gambar yang memiliki kata/ kalimat sederhana.

Membaca yang di ajarkan pada anak usia dini adalah membaca secara langsung, yaitu seluruh kata atau kalimat dengan sistem lihat dan ucapkan yang mana anak melihat langsung suatu gambar dan kemudian membacanya. Menurut Firmanawati (2004: 11) yang di maksud membaca secara langsung yaitu: (1) membaca gambar, cara ini menggunakan pendekatan permainan, misalnya mengenalkan bahwa suatu gambar “kucing” berhubungan dengan huruf-huruf “kucing”. (2) Kartu kata, cara ini menggunakan kartu-kartu kata yang ukuran hurufnya besar, mereka diperkenalkan dengan kata-kata yang akrab disekeliling anak, misalnya ibu, atau mama, bapak atau papa. Berulangkali kartu-kartu itu diperlihatkan kepada anak disertai bunyi bacaannya. (3) Membaca keseluruhan kemudian bagian, cara memperkenalkan kalimat lengkap terlebih dahulu, kemudian dipilah-pilah menjadi kata, suku kata dan huruf.

Membaca dalam bentuk bermain bagi anak mempunyai nilai pendidikan yang sangat besar bagi perkembangan aspek-aspek pribadi anak, bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan, dalam kultur manapun. Bermain sebagai kegiatan utama yang mulai tampak sejak bayi berusia 3 atau 4 bulan yang penting bagi perkembangan kognitif, sosial dan kepribadian anak pada umumnya. Menurut Soegeng Santoso dalam Kamtini, (2005:47) bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Bermain ada yang dapat dilakukan secara sendiri dan ada pula yang dapat dilakukan secara berkelompok. Selanjutnya Hurlock dalam Kamtini, (2005:47) mengartikan bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir

Menurut Dworetzky dalam Moeslichatoen, (2004:24) menyatakan bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memahami kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu.

Sedangkan nilai bermain menurut Montolalu (2005:1.12) adalah: (a) Nilai bermain bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik; (b) Nilai bermain bagi perkembangan kognitif; (c) Nilai bermain bagi perkembangan sosial; (d) Nilai bermain bagi perkembangan emosional. Oleh karena itu bermain mempunyai nilai yang sangat besar, bagi anak belajar adalah bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Kegiatan bermain yang di lakukan anak bersama teman-

temannya merupakan sarana untuk bersosialisasi atau bergaul serta berbaur dengan orang lain. Sarana yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar tidak harus diadakan dengan membeli yang telah siap, tetapi guru dapat merancang, membuat dan memanfaatkan bahan yang ada dilingkungan sekitar, maka guru dituntut kreativitasnya untuk menciptakan alat permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Dalam penelitian ini guru menciptakan sebuah permainan berbentuk piring huruf yang dapat merangsang perkembangan membaca anak. Salah satu cara yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan minat baca atau mengetahui bentuk huruf-huruf dengan memberikan pembelajaran melalui permainan, untuk anak usia dini diperlukan huruf-huruf dan gambar yang menarik. Anak mengambil piring huruf yang sudah diberi warna sesuai dengan gambar yang telah di pilih anak, lalu ditempelkan pada kain panel, kemudian menyusun piring huruf sesuai dengan gambar.

Tujuan dari permainan piring huruf adalah untuk melatih kemampuan otak kanan anak mengingat gambar dan huruf-huruf. Sehingga kemampuan bahasa anak dapat ditingkatkan sejak dini. piring huruf dapat diberikan kepada anak sebagai sebuah permainan mengenal huruf. Permainan piring huruf ini disukai oleh anak karena metode yang digunakan yaitu metode praktek langsung dan demonstrasi. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam permainan piring huruf adalah : (a) Menciptakan suasana enjoy dan menyenangkan. (b) Mengembangkan kemampuan bahasa anak. (c) Meja, kursi tidak memenuhi ruangan, sehingga masih cukup ruang gerak bagi anak. Adapun peran media dalam kegiatan membaca ini adalah : (a) Dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. (b) Penggunaan media piring huruf dapat meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal dan mengingat huruf. (c) Penggunaan media piring huruf dapat menambah wawasan anak.

METODE PENELITIAN

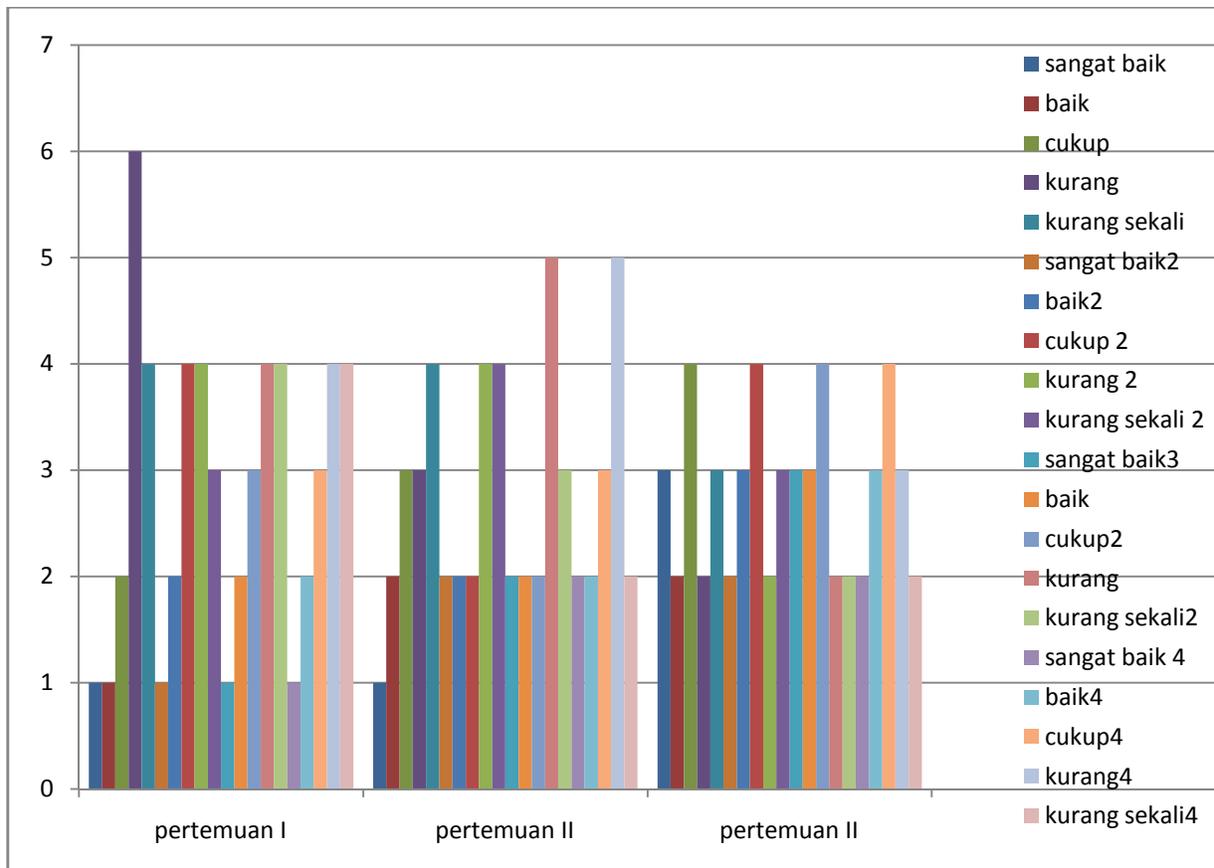
Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian tindakan kelas ini pada hekekatnya adalah untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran di kelas, guru dapat menentukan solusi dari masalah yang timbul di kelasnya sendiri maupun kelas lain dengan menerapkan berbagai ragam teori dan teknik pembelajaran yang relevan secara kreatif.

Menurut Arikunto (2006:3) Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar yang berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi di dalam sebuah kelas secara bersama.

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di RA DW Persatuan Kemenag Kota Padang, kelompok B1. Subjek penelitian ini adalah Kelompok B1 di RA DW Persatuan Kemenag Kota Padang, dengan jumlah murid 15 orang yang terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan. Data di kumpulkan dengan melakukan observasi dan wawancara sumber data dari kelompok B1 RA Darma Wanita Persatuan Kemenag Kota Padang dan teknik analisis data dengan cara persentase menurut Hariyadi(2009: 24).

HASIL

Pada kondisi awal sebagian besar anak di kelompok B1 Raudatul Athfal Darma Wanita Persatuan Kemenag Kota Padang mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran membaca, umumnya hanya bisa mengucapkan huruf melalui nyanyian saja tetapi tidak mengetahui bentuk huruf tersebut, ada juga anak yang tahu dengan huruf tetapi tidak bisa merangkai huruf tersebut menjadi sebuah kata, kemudian di lakukan penelitian pada Siklus I yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakn pada pertemuan pertama tanggal 3 Mei 2012, pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 5 Mei 2012, pertemuan ketiga dilakukan pada tanggal 7 Mei 2012. Hasil observasi kemampuan anak melalui permainan piring huruf pada siklus I pertemuan 1, 2 dan 3 terlihat pada grafik di bawah ini :



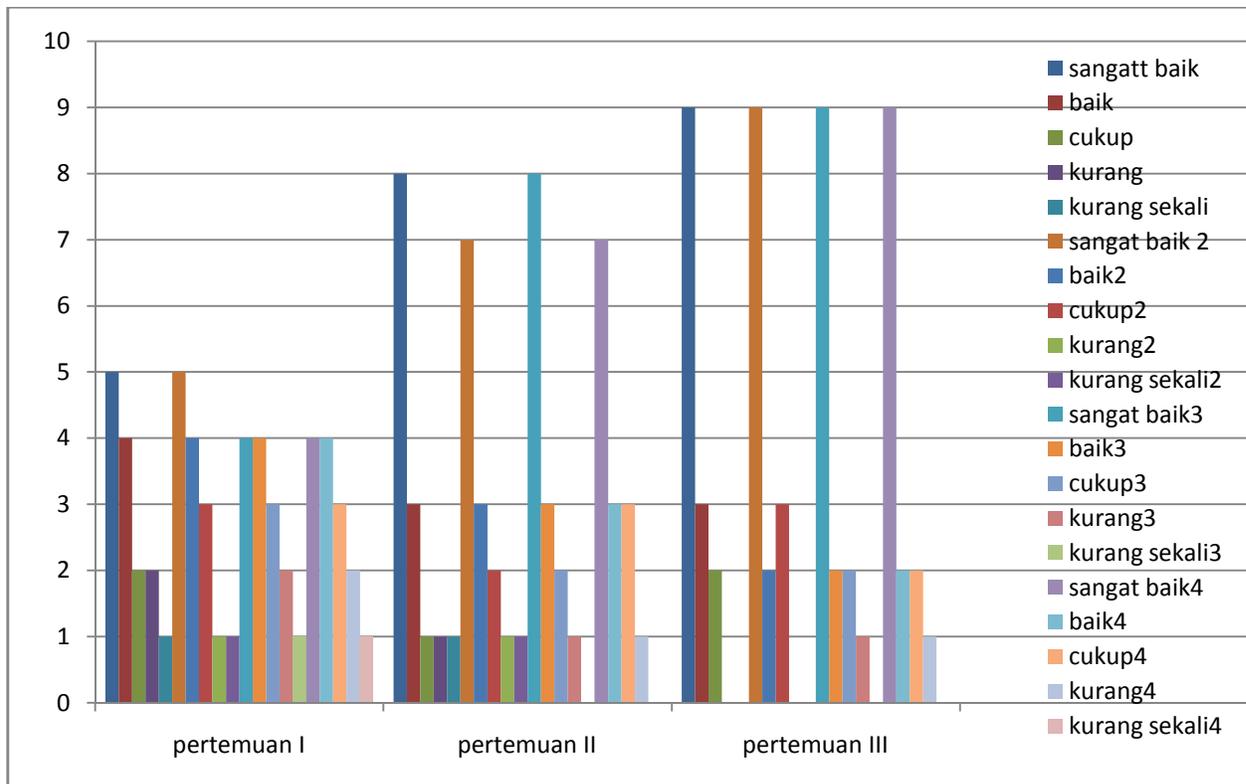
Grafik I. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Piring Huruf

Berdasarkan grafik di atas, hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan piring huruf, pada siklus I pada pertemuan 1 pada aspek menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, anak yang mendapatkan nilai sangat baik 1 orang, yang mendapatkan nilai baik 1 orang, mendapatkan nilai cukup 2 orang, mendapatkan nilai kurang 6 orang, dan mendapatkan nilai kurang sekali 4 orang. Aspek kedua, kemampuan anak menirukan kembali 4-5 urutan kata yang mendapatkan nilai sangat baik 1 orang, anak yang mendapatkan nilai baik 2 orang, anak yang mendapatkan nilai cukup 4 orang, anak yang mendapatkan nilai kurang 5 orang, dan anak yang mendapatkan nilai kurang sekali 3 orang. Aspek ketiga, kemampuan menghubungkan gambar/benda dengan kata, anak yang mendapatkan nilai sangat baik 1 orang, anak yang mendapat nilai baik 2 orang, anak yang mendapat nilai cukup 3 orang, anak yang mendapatkan nilai kurang 5 orang, dan anak yang mendapatkan nilai kurang sekali 4 orang. Aspek keempat, kemampuan membaca gambar yang

memiliki kata/kalimat sederhana anak yang mendapatkan nilai sangat baik 1 orang, anak yang mendapat nilai baik 2 orang, anak yang mendapat nilai cukup 3 orang, anak yang mendapatkan nilai kurang 5 orang dan anak yang mendapatkan nilai kurang sekali 4 orang.

Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan piring huruf, pada siklus I pada pertemuan 2 pada aspek menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, anak yang mendapatkan nilai sangat baik 2 orang, yang mendapatkan nilai baik 2 orang, mendapatkan nilai cukup 3 orang, mendapatkan nilai kurang 3 orang, dan mendapatkan nilai kurang sekali 4 orang. Aspek kedua, kemampuan anak menirukan kembali 4-5 urutan kata yang mendapatkan nilai sangat baik 2 orang, anak yang mendapatkan nilai baik 2 orang, anak yang mendapatkan nilai cukup 2 orang, anak yang mendapatkan nilai kurang 4 orang, dan anak yang mendapatkan nilai kurang sekali 4 orang. Aspek ketiga, kemampuan menghubungkan gambar/benda dengan kata, anak yang mendapatkan nilai sangat baik 2 orang, anak yang mendapat nilai baik 2 orang, anak yang mendapat nilai cukup 2 orang, anak yang mendapatkan nilai kurang 5 orang, dan anak yang mendapatkan nilai kurang sekali 3 orang. Aspek keempat, kemampuan membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana anak yang mendapatkan nilai sangat baik 2 orang, anak yang mendapat nilai baik 2 orang, anak yang mendapat nilai cukup 3 orang, anak yang mendapatkan nilai kurang 5 orang dan anak yang mendapatkan nilai kurang sekali 2 orang

Tidak semua anak dapat mengenal huruf, dan juga terdapat beberapa kelemahan yaitu: masih ada anak yang belum bisa membaca gambar yang memiliki kata yang sederhana, belum bisa menyebutkan 4-5 urutan kata, belum bisa menghubungkan gambar dengan tulisan, maka penelitian pada siklus I di lanjutkan pada siklus II yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2012, pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2012, pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2012. Hasil observasi kemampuan anak melalui permainan piring huruf pada siklus II pertemuan 1, 2 dan 3 terlihat pada grafik di bawah ini :



Grafik 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Piring Huruf

Berdasarkan grafik di atas, hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan Piring Huruf, pada siklus II pertemuan 1 pada aspek menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, anak yang mendapatkan nilai sangat baik 5 orang, yang mendapatkan nilai baik 4 orang, mendapatkan nilai cukup 2 orang, yang mendapatkan nilai kurang 2 orang, dan mendapatkan nilai kurang sekali 1 orang. Aspek kedua, kemampuan anak menirukan kembali 4-5 urutan kata yang mendapatkan nilai sangat baik 5 orang, anak yang mendapatkan nilai baik 4 orang, anak yang mendapatkan nilai cukup 3 orang, anak yang mendapatkan nilai kurang 2 orang, dan anak yang mendapatkan nilai kurang sekali 1 orang. Aspek ketiga, kemampuan menghubungkan gambar/benda dengan kata, anak yang mendapatkan nilai sangat baik 4 orang, anak yang mendapat nilai baik 4 orang, anak yang mendapat nilai cukup 3 orang, anak yang mendapatkan nilai kurang 2 orang, dan anak yang mendapatkan nilai kurang sekali 1 orang. Aspek keempat, kemampuan membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana anak yang mendapatkan nilai sangat baik 4 orang, anak yang

mendapat nilai baik 4 orang, anak yang mendapat nilai cukup 3 orang, anak yang mendapatkan nilai kurang 2 orang dan anak yang mendapatkan nilai kurang sekali 1 orang.

hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan piring huruf, pada siklus II pertemuan 2 pada aspek menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, anak yang mendapatkan nilai sangat baik 8 orang, anak yang mendapatkan nilai baik 3 orang, mendapatkan nilai cukup 1 orang, anak yang mendapatkan nilai kurang 1 orang, dan mendapatkan nilai kurang sekali 1 orang. Aspek kedua, kemampuan anak menirukan kembali 4-5 urutan kata yang mendapatkan nilai sangat baik 7 orang, anak yang mendapatkan nilai baik 3 orang, anak yang mendapatkan nilai cukup 2 orang, anak yang mendapatkan nilai kurang 1 orang, dan anak yang mendapatkan nilai kurang sekali 1 orang. Aspek ketiga, kemampuan menghubungkan gambar/benda dengan kata, anak yang mendapatkan nilai sangat baik 8 orang, anak yang mendapat nilai baik 3 orang, anak yang mendapat nilai cukup 2 orang, anak yang mendapatkan nilai kurang 1 orang, dan anak yang mendapatkan nilai kurang sekali 0 orang. Aspek keempat, kemampuan membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana anak yang mendapatkan nilai sangat baik 7 orang, anak yang mendapat nilai baik 3 orang, anak yang mendapat nilai cukup 3 orang, anak yang mendapatkan nilai kurang 1 orang dan anak yang mendapatkan nilai kurang sekali 0 orang.

hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan piring huruf, pada siklus II pertemuan 3 pada aspek menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, anak yang mendapatkan nilai sangat baik 9 orang, yang mendapatkan nilai baik 3 orang dengan, mendapatkan nilai cukup 2 orang, mendapatkan nilai kurang 0 orang, dan mendapatkan nilai kurang sekali 0 orang. Aspek kedua, kemampuan anak menirukan kembali 4-5 urutan kata yang mendapatkan nilai sangat baik 9 orang, anak yang mendapatkan nilai baik 2 orang, anak yang mendapatkan nilai cukup 3 orang, anak yang mendapatkan nilai kurang 0 orang, dan anak yang mendapatkan nilai kurang sekali 0 orang. Aspek ketiga, kemampuan menghubungkan gambar/benda dengan kata, anak yang mendapatkan nilai sangat baik 9 orang, anak yang mendapat nilai baik 2 orang, anak yang mendapat nilai cukup 2 orang, anak yang mendapatkan nilai kurang 1 orang, dan anak yang mendapatkan nilai kurang sekali 0 orang. Aspek keempat, kemampuan membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana anak yang mendapatkan nilai sangat baik 9 orang, anak yang

mendapat nilai baik 2 orang, anak yang mendapat nilai cukup 2 orang, anak yang mendapatkan nilai kurang 1 orang dan anak yang mendapatkan nilai kurang sekali 0 orang.

PEMBAHASAN

Membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif, kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Martini (2009:168) mengemukakan bahwa membaca merupakan suatu kegiatan yang melibatkan kemampuan dalam mengingat simbol-simbol yang berbentuk huruf dalam rangkaian kata yang mengandung makna. Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan.

Dalam melakukan pembahasan mengenai hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan piring huruf. Berdasarkan kondisi awal, perkembangan membaca anak di kelompok B1 belum meningkat secara optimal. Hal ini terlihat pada bagian permainan piring huruf, menyebutkan tulisan sederhana, meniru kata, menghubungkan gambar, membaca gambar yang memiliki kata. Pada kondisi awal, dari total jumlah anak 14 orang anak, kategori sangat baik pada aspek menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya sebanyak 1 anak dengan persentase 7%, pada aspek meniru kembali 4-5 urutan kata 1 anak dengan persentase 7 %, pada aspek menghubungkan gambar/benda dengan kata tidak anak yang mendapat nilai sangat baik dengan persentase 0%, pada aspek membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana tidak ada yang mendapat nilai sangat baik dengan persentase 0%.

Setelah diadakan siklus I dan siklus II, terlihat peningkatan yang sangat baik. Keberhasilan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan piring huruf dapat dijelaskan sebagai berikut: Kemampuan anak menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol, pada siklus I melakukan sangat baik 21%, pada siklus II naik menjadi 84%. Dapat disimpulkan bahwa dalam permainan piring huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di RA DW Persatuan Kemenag Kota Padang.

Martini (2009: 168) Membaca merupakan salah satu kegiatan yang bersifat kompleks karena kegiatan ini melibatkan kemampuan dalam mengingat simbol-simbol grafis dalam rangkaian kata dan kalimat yang mengandung makna. Kemampuan anak meniru kembali 4-5

urutan kata pada siklus I melakukan sangat baik 14%, pada siklus II naik menjadi 84%. Dapat disimpulkan bahwa dalam permainan piring huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di RA DW Persatuan Kemenag Kota Padang.

Dhieni (2006:5.5) mengemukakan bahwa membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Kemampuan menghubungkan gambar/benda dengan kata pada siklus I melakukan sangat baik 21%, pada siklus II naik menjadi 84%. Dapat disimpulkan bahwa dalam permainan piring huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di RA DW Persatuan Kemenag Kota Padang.

Berdasarkan keterangan diatas, terjadi peningkatan perkembangan membaca anak melalui permainan piring huruf pada anak-anak kelompok B1 di RA DW Persatuan Kemenag Kota Padang. Pada siklus I dan siklus II terjadi karena guru memberikan motivasi pada anak dalam permainan piring huruf dengan gambar yang mudah dikenal bagi anak, sehingga anak dapat mencari huruf sesuai dengan gambar tersebut dengan mudah. Guru membimbing anak secara individual dalam melakukan permainan piring huruf. Metode demonstrasi dan praktek langsung yang digunakan guru mempermudah anak dalam melakukan permainan piring huruf.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perkembangan anak usia dini adalah bagian dari keseluruhan perkembangan yang terdiri atas banyak aspek perkembangan yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dari segi fisik, kognitif, bahasa, social emosional, dan aspek-aspek kepribadian lainnya.
2. Bahasa merupakan perkembangan yang sangat penting bagi anak usia dini. Melalui bahasa anak dapat berbicara, mengenal huruf dan membaca. Membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan.

3. Tujuan permainan piring huruf adalah untuk mempermudah anak untuk mengenal dan mengingat huruf. Melalui permainan piring huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, ini dapat dilihat dari peningkatan pada siklus I ke siklus II yaitu pada siklus I rata-rata yang terdapat pada anak yang memperoleh nilai sangat baik 21% dan pada siklus II 84%.

SARAN

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

1. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan.
2. Untuk meningkatkan perkembangan membaca anak seharusnya guru lebih kreatif lagi membuat permainan piring huruf agar lebih menarik lagi bagi anak.
3. Untuk merangsang dan meningkatkan kreatifitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian dalam peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan piring huruf mengalami peningkatan yang sangat baik, antara lain :

1. Peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan piring huruf dapat ditingkatkan melalui perlombaan, Anak mengambil gambar lalu menempelkannya dikain panel dan anak mengambil piring huruf sesuai dengan tulisan yang ada digambar.
2. Aplikasi dari metode kegiatan permainan piring huruf memudahkan guru dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran membaca kerana melalui permainan piring huruf dapat menciptakan suasana enjoy dan menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, Aidil Fathi. *Mencetak Anak Cerdas*. Jakarta: Pustaka Al-Kausar.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____ 1990. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dhieni, Nurbiana. 2006. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hariyadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Jamaris, Martini. 2009. *Kesulitan Belajar*. Jakarta :Yayasan Penamas Murni
- Kamtini. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. *Kurikulum Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Dirjen
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di TK* Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sisdiknas. 2003. UU RI No 20. *Tentang Pendidikan Nasional*, Jakarta: Sinar Grafika.
- Sutan, Firmanawaty. 2004. *3 langkah Praktis Menjadikan Anak Maniak Membaca*, Bogor: Puspaswara, Anggota IKAPI.