

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI MEDIA LAPTOP
MAINAN DI TAMAN KANAK-KANAK FATHIMAH BUKAREH
KECAMATAN TILATANG KAMANG**

ARTIKEL ILMIAH



NORA FRIMADONA

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

HALAMAN PERSETUJUAN
ARTIKEL

Judul : Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Media Laptop Mainan
Di Taman Kanak-Kanak Fathimah Bukareh Kecamatan Tilatang
Kamang

Nama : Nora Frimadona

Nim : 2009/93995

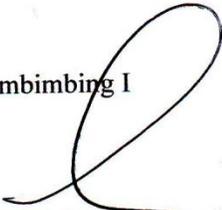
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2012

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd
NIP. 19580305 198003 2 003

Pembimbing II



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

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI MEDIA LAPTOP MAINAN DI TAMAN KANAK-KANAK FATHIMAH BUKAREH KECAMATAN TILATANG KAMANG

Nora Frimadona

Abstrak

Penelitian ini mencari solusi atas permasalahan atas rendahnya kemampuan membaca anak dalam menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. Tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui media laptop mainan. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitiannya kelompok B3 Taman TK Fathimah Agam dengan jumlah anak 20 orang. Teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data adalah persentase. Penelitian tindakan kelas ini di lakukan dalam 2 siklus. Pada siklus I kemampuan membaca anak masih rendah dan pada siklus ke II meningkat sesuai KKM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca pada anak melalui media laptop mainan.

Kata kunci : Membaca ; Laptop Mainan ; TK

Pendahuluan

Usia 4-6 tahun merupakan usia yang sensitif, pada usia ini anak berada pada masa peka. Anak mudah sekali menerima berbagai informasi dan pengetahuan yang dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya. Pengalaman yang di peroleh anak dari lingkungan termasuk stimulasi yang di berikan oleh orang dewasa akan mempengaruhi kehidupan anak di masa yang akan datang. untuk itu di perlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang di lakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosio-emosional, kemandirian, kognitif, bahasa dan fisik motorik untuk siap memasuki pendidikan dasar. Pengembangan berbagai potensi tersebut dapat dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan, sehingga potensi yang ada pada anak dapat berkembang secara maksimal.

Bahasa merupakan salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar yang harus dikembangkan pada anak usia dini, karena bahasa adalah dasar bagi anak agar bisa memahami perkataan dan dapat berkomunikasi dengan orang lain. Pengembangan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa indonesia dengan baik dan benar. Untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak, maka anak dapat di arahkan untuk menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Membaca termasuk fungsi yang paling penting dalam hidup karena semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca. Membaca merupakan bagian dari bidang pengembangan bahasa yang perlu dikembangkan pada anak usia dini, karena membaca terkait dengan pengenalan huruf, kata- kata, dan pemahaman terhadap bacaan sehingga dapat membantu anak lebih siap untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Kenyataan yang ditemukan adalah rendahnya kemampuan membaca anak dalam menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya.

Anak sulit mengenal bentuk huruf, namun dapat menyebutkan huruf secara berurutan dari A-Z, selain itu kurangnya kreatifitas guru dalam membuat media permainan untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak. Media yang di gunakan guru hanya berupa kartu- kartu huruf saja tanpa di variasikan dengan media yang lain, sehingga menyebabkan anak merasa bosan dan tidak tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak, maka peneliti mnggunakan media permainan Laptop dengan tujuan dapat menumbuhkan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, sehingga kemampuan membaca pada anak dapat di tingkatkan dan anak lebih siap untuk memasuki pendidikan dasar..

Dhieni (2009:5.4) menyatakan bahwa membaca merupakan suatu kesatuan yang terpadu yang terkait dengan pengenalan huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi dan pemahaman tentang maksud bacaan. Selanjutnya Klein dalam Rahim (2005:3) mengemukakan bahwa membaca mencakup (1) membaca merupakan suatu proses, (2) membaca adalah strategis, dan (3) membaca merupakan interaktif. Dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan suatu proses pengenalan huruf, kata-kata dan pemahaman terhadap maksud dari bacaan yang dilakukan melalui proses pembelajaran yang menyenangkan.

Tujuan membaca pada anak usia dini menurut Blanton dalam Rahim (2005:11) tujuan membaca antara lain: (a) Kesenangan, (b) Menyempurnakan membaca nyaring, (c) Menggunakan strategi tertentu, (d) Memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik, (e) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya, (f) Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis, (g) Menginformasikan atau menolak informasi, (h) Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks, (i) Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

Pengembangan kemampuan membaca pada anak diperlukan pelatihan, praktek dan pembiasaan, yang disesuaikan dengan prinsip bermain sambil belajar. Jadi

dengan mengembangkan kemampuan membaca pada anak dapat menambah keberbahasaan anak dan anak akan mempunyai wawasan yang lebih tinggi.

Suryatin dalam Susanto (2011:86) mengemukakan bahwa karakteristik membaca terdiri dari: 1) Penguasaan kode-kode, 2) Penguasaan kosakata atau perbendaharaan kata, 3) Pemahaman kalimat dan paragraf, 4) Pemahaman teks atau wacana. Peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik membaca terdiri dari penguasaan anak terhadap kode/ simbol sehingga dapat menambah perbendaharaan kata anak dan pemahaman anak terhadap kata atau kalimat.

Adapun manfaat membaca bagi anak usia dini menurut Adhim dalam Amin (2007:232) manfaat besar menumbuhkan kebiasaan membaca pada anak usia dini adalah merangsang terjadinya lompatan kecerdasan dan mematangkan emosi. Selanjutnya Ayan dalam Amin (2007:233) manfaat membaca bagi perkembangan kecerdasan seseorang adalah: (1) Membaca menambah kosa kata dan pengetahuan tata bahasa, membaca memperkenalkan kita pada banyak ragam ungkapan kreatif, (2) Banyak buku dan artikel yang mengajak kita untuk berintrospeksi dan melontarkan pertanyaan serius mengenai nilai, perasaan, dan hubungan kita dengan orang lain, (3) Membaca memicu imajinasi

Membiasakan anak membaca dapat memberikan rangsangan kecerdasan kepada anak yang menyebabkan fungsi-fungsi inderanya bekerja lebih aktif. Disamping itu kebiasaan membaca juga dapat mengembangkan rasa ingin tahu pada anak, kesabaran untuk memahami sesuatu, belajar untuk tidak tergesa-gesa, dan belajar untuk memahami segala sesuatu yang ada dilingkungannya.

Sudono (2000) menyatakan Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian informasi, memberi kesenangan maupun pengembangan imajinasi pada anak. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Soegeng 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.

Pendapat di atas dapat dikatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan bagi seseorang. Bermain memberikan kontribusi khusus pada semua aspek perkembangan anak. Dengan bermain anak dapat bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan, sehingga dapat membantu anak mengenal dirinya sendiri dan lingkungan sekitar.

Mayke dalam Sudono (2000:3) mengatakan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ngulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Selanjutnya menurut kurikulum Balitbang (2002:1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.

Dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara spontan dan bebas yang dilakukan dalam bentuk permainan sederhana sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan anak yang dilakukan secara berulang-ulang dengan mempergunakan alat atau tanpa alat permainan.

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yaitu memelihara perkembangan dan pertumbuhan anak secara optimal melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan berintegrasi dengan lingkungan bermain anak, sehingga dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak yaitu perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas maupun sosial emosional.

Bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Montolalu, dkk (2005:1.15) manfaat bermain bagi anak usia TK adalah :1) bermain memicu kreatifitas anak, 2) bermain bermanfaat mencerdaskan otak, 3) bermain bermanfaat untuk menanggulangi konflik, 4) bermain bermanfaat untuk melatih empati, 5) bermain bermanfaat melatih panca indera, 6) bermain sebagai media terapi (pengobatan), 7) bermain untuk melakukan penemuan. Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain sangat

bermanfaat bagi aspek perkembangan anak. Salah satunya perkembangan bahasa serta perkembangan membaca anak dalam mengenal dan berintegrasi dengan lingkungan.

Media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran pada anak usia dini, karena media dapat di jadikan sebagai wahana untuk mendekatkan persepsi akan pemahaman guru terhadap daya tangkap anak yang dapat meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Media yang digunakan tidak harus mahal dan tidak selalu di identikan dengan kualitas dan kecanggihan yang dibuat oleh pabrik, tetapi guru harus bisa merancang media atau alat permainan edukatif untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara Guru dan anak. Menurut Kemp, dkk dalam Depdiknas (2003:15-18) manfaat media dalam pembelajaran adalah: (1) Penyampaian materi pembelajaran dapat di seragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, (6) Media memungkinkan proses belajar dapat di lakukan dimana saja dan kapan saja, (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar ,(8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Berdasarkan pendapat di atas Manfaat media permainan hendaknya dapat mendidik, memberi pemahaman, melatih keterampilan dan pembiasaan yang dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak. Semakin lengkap permainan yang tersedia, maka kegiatan pembelajaran akan semakin menarik dan bermakna, sehingga dapat merangsang anak untuk mengembangkan kreatifitasnya. Jadi penggunaan media pembelajaran akan menumbuhkan kebermaknaan belajar agar anak lebih tertarik, merasa senang, dan termotivasi untuk belajar, serta tumbuh rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang sedang di pelajarnya.

Media laptop mainan adalah sebuah media permainan yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak. Dengan adanya media permainan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf, kemampuan anak dalam menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak.

Aspek–aspek yang dapat di kembangkan melalui media Laptop mainan adalah pertama bahasa. Melalui Permainan Laptop anak dapat menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, sehingga anak dapat mengenal bentuk-bentuk huruf abjad, menyusun dan menyebutkan kata, dan dapat memahami maksud dari kata yang dibaca. Aspek kedua adalah Kognitif. Anak dapat menyusun huruf sesuai dengan gambar dan kata yang keluar pada layar, sehingga menjadi sebuah kata. Aspek ketiga Sosial- emosional. Permainan ini dapat membimbing dan melatih anak untuk bersikap sabar dan dapat bekerjasama ketika melakukan kegiatan. Aspek keempat Motorik. Permainan Laptop dapat melatih motorik halus anak yaitu melatih koordinasi mata dengan tangan, dimana anak dapat menghubungkan abjad sesuai dengan gambar yang di lihat pada layar Laptop.

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media laptop mainan dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca dapat mengembangkan berbagai macam aspek pada anak yaitu bahasa, kognitif, sosial-emosional dan motorik.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang di lakukan pada penelitian ini adalah adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action research*). Tindakan di lakukan melalui proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar anak didik agar menjadi lebih baik dari sebelumnya, sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal. Sesuai dengan pendapat Supardi (2006:105) Penelitian tindakan Kelas adalah pendekatan untuk meningkatkan pendidikan dengan melakukan perubahan ke arah perbaikan terhadap hasil pendidikan dan pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan pada kelompok B3 TK Fathimah Bukareh, Kecamatan Tilatang Kamang Kabupaten Agam. Dengan jumlah anak 20 orang yang terdiri dari 11 orang perempuan dan 9 orang laki-laki. Prosedur penelitian tindakan kelas yang peneliti gunakan adalah Menurut Arikunto (2006:16) yang terbagi atas empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, setiap siklus dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dan setiap pertemuan terdiri dari perencanaan yaitu (menganalisis kurikulum, menyusun rencana pembelajaran, mempersiapkan media, dan menyiapkan instrument penelitian), pelaksanaan tindakan yaitu (kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan akhir), observasi yaitu pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung, dan refleksi yaitu perenungan kembali terhadap kegiatan yang telah dilakukan.

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah pertama teknik observasi yaitu pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan anak selama proses pembelajaran. Hasil dari observasi dapat di tulis pada lembaran observasi. Kedua adalah Wawancara yaitu untuk mengetahui sejauh mana anak dapat memahami dan melaksanakan kegiatan sesuai dengan kegiatan yang telah di berikan. Ketiga dokumentasi di gunakan untuk mendapatkan informasi (data) yang di butuhkan. Selanjutnya Teknik analisis data adalah teknik persentase dengan tabel distribusi frekwensi.

Hasil

Kondisi awal sebelum penelitian dilakukan di TK Fathimah Bukareh yaitu rendahnya kemampuan anak dalam membaca. Hal ini terlihat anak masih sulit dalam mengenal huruf vokal dan konsonan, mengenal huruf awal dari kata yang berarti, menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, dan membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat sederhana. Agar kemampuan membaca pada anak dapat ditingkatkan, maka digunakan media permainan laptop sebagai media pembelajaran.

Pada tabel di bawah ini akan terlihat hasil peningkatan kemampuan membaca anak melalui media laptop mainan yang dilakukan dalam II siklus.

Tabel 1.
Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Media Laptop Mainan Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3

No	Aspek yang di nilai	Pertemuan 1										Pertemuan 2										Pertemuan 3									
		SB		B		C		K		KS		SB		B		C		K		KS		SB		B		C		K		KS	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Mengenal huruf vokal dan konsonan	4	20	3	15	5	25	7	35	1	5	6	30	4	20	4	20	6	30	0	0	7	35	5	25	3	15	5	25	0	0
2	Mengenal huruf awal dari kata yang berarti	3	15	3	15	4	20	9	45	1	5	5	25	2	10	5	25	8	40	0	0	7	35	4	20	2	10	7	35	0	0
3	Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya	3	15	3	15	1	5	11	55	2	10	5	25	2	10	2	10	10	50	1	5	6	30	3	15	2	10	9	45	0	0
4	Membaca gambar yang memiliki kata / kalimat sederhana	2	10	1	5	2	10	13	65	2	10	3	15	2	10	2	10	12	61	1	5	5	25	3	15	2	10	10	50	0	0
Rata-rata		15		12		15		50		7		24		12		16		45		2		31		19		11		39		0	

Hasil observasi dari kondisi awal sampai pada pertemuan ketiga pada siklus I terlihat bahwa dalam mengenal huruf vokal dan konsonan. Pada kondisi awal nilai anak 15% dan pada siklus I mengalami peningkatan 35%, mengenal huruf awal dari kata yang berarti. Pada kondisi awal nilai anak 10 dan pada siklus I mengalami peningkatan 35%, menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. Pada kondisi awal nilai anak 10% dan pada siklus I mengalami peningkatan 30%, membaca gambar yang memiliki kata/ kalimat sederhana. Pada kondisi awal nilai anak 5% dan pada siklus I mengalami peningkatan 25%. 4. Refleksi

Hasil observasi dari kondisi awal sampai pada pertemuan ketiga pada siklus I peningkatan kemampuan membaca anak sudah sesuai dengan rencana, namun masih perlu di tingkatkan karena belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 75%. Untuk itu penelitian ini di lanjutkan pada siklus ke II.

Adapun perbaikan yang akan dilakukan dalam kegiatan pada siklus II pertemuan pertama sampai ketiga adalah memberikan bimbingan dan motivasi kepada

anak yang masih rendah kemampuannya dalam mengenal huruf vokal dan konsoanan, mendampingi anak dan memberikan arahan kepada anak yang masih kesulitan dalam melakukan kegiatan menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, melakukan pengulangan-pengulangan pada anak yang masih kesulitan dalam membaca gambar yang memiliki kata/ kalimat sederhana, meningkatkan dan menambah media pembelajaran melalui laptop mainan dengan tujuan agar anak lebih tertarik dan bersemangat untuk melakukan kegiatan pembelajaran sehingga kemampuan membaca anak dapat lebih di tingkatkan.

Berikut ini akan terlihat tabel rekapitulasi siklus II pada peningkatan kemampuan membaca pada anak melalui media laptop mainan.

Tabel 2.
Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Media Laptop Mainan
Siklus II Pertemuan 1, 2 dan 3

No	Aspek yang di nilai	Pertemuan 1										Pertemuan 2										Pertemuan 3									
		SB		B		C		K		KS		SB		B		C		K		KS		SB		B		C		K		KS	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Mengenal huruf vokal dan konsonan	11	55	2	10	4	20	3	15	0	0	14	70	1	5	2	10	3	15	0	0	17	85	2	10	1	5	0	0	0	0
2	Mengenal huruf awal dari kata yang berarti	10	50	3	15	2	10	5	25	0	0	14	70	2	10	1	5	3	15	0	0	16	80	2	10	2	10	0	0	0	0
3	Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya	10	50	1	5	2	10	7	35	0	0	13	65	1	5	2	10	4	20	0	0	17	85	2	10	1	5	0	0	0	0
4	Membaca gambar yang memiliki kata/ kalimat sederhana	8	40	2	10	2	10	8	40	0	0	11	55	2	10	2	10	5	25	0	0	15	75	1	5	2	10	2	10	0	0
Rata-rata				49		10		12		29		0		65		7		9		19		0		81		9		7		2	

Hasil observasi pada siklus ke II pada peningkatan kemampuan membaca anak melalui media laptop mainan terlihat bahwa: Mengenal huruf vokal dan konsonan. Pada siklus I nilai anak 35% dan pada siklus II mengalami peningkatan 85%, mengenal huruf awal dari kata yang berarti Pada siklus I nilai anak 35 % dan pada siklus II menjadi 80%, menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. Pada siklus I nilai anak 30% dan pada siklus II mengalami peningkatan 85%, membaca gambar yang memiliki kata / kalimat sederhana. Pada siklus I nilai anak 25% dan pada siklus II mengalami peningkatan 75%

Berdasarkan hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II terlihat bahwa anak terlihat senang dan antusias ketika melakukan kegiatan pembelajaran melalui media laptop mainan, anak sudah dapat mengenal dan menyebutkan bentuk huruf vokal dan konsonan, anak sudah mampu menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, anak sudah dapat membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana. Dengan demikian penelitian ini dilakukan sampai pada siklus ke II saja karena sudah mencapai kriteria ketuntasan minimum yaitu 75%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II dapat dijelaskan bahwa penggunaan media laptop mainan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak terlihat berhasil dan menampakkan peningkatan yang bermakna. Hal ini terlihat persentase kemampuan anak meningkat dari 31% menjadi 81%. Ini berarti bahwa perbaikan terhadap kelemahan yang ditemukan pada siklus I telah mengalami peningkatan yang sangat baik pada siklus II.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan terlihat adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan. pada siklus I anak yang mendapat nilai sangat baik 35% dan pada siklus II mengalami peningkatan 85%. Peningkatan ini terjadi karena media yang di gunakan dapat membuat anak tertarik untuk mengenal huruf vokal dan konsonan. Gagne dalam Dhieni, dkk (2009:10.3) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotifasi anak didik dalam belajar. Senada dengan pendapat tersebut menurut Briggs dalam Depdiknas (2003: 10) media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar. Hal ini Sesuai dengan penelitian yang telah peneliti lakukan sebelum peneliti mengembangkan kemampuan membaca terlebih dahulu peneliti mengenalkan huruf vokal dan konsonan. Pengenalan tersebut peneliti berikan melalui media laptop mainan yang di sertai dengan kartu huruf. Hasilnya menampakkan bahwa adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan.

Hasil observasi pada aspek mengenal huruf awal dari kata yang berarti mengalami peningkatan. Terlihat pada siklus I nilai anak 35 % dan pada siklus II naik menjadi 80%. Dengan adanya media laptop mainan ini, dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal dan menyebutkan huruf awal dari kata yang telah di susunnya hal ini di dukung oleh aspek yang pertama karena sebelum anak menyebutkan huruf awal dari kata yang berarti terlebih dahulu anak telah mengenal huruf vokal dan konsonan.

Pada siklus I nilai anak pada aspek menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya 30% dan pada siklus II mengalami peningkatan 85%. Menurut Dhieni (2009:5.4) membaca merupakan suatu kesatuan terpadu yang terkait dengan pengenalan huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi dan pemahaman tentang maksud bacaan. Sesuai dengan pendapat di atas pada aspek menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya anak dapat mengenal huruf, menghubungkan kata dengan gambar serta membaca dan memahami kata yang telah dihubungkan.

Hasil observasi pada kemampuan anak dalam membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana pada siklus I sebesar 25% dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 75%. Menurut Vygotsky dalam metode “Whole – Linguistic” permainan membaca tidak di lakukan dengan menggunakan pola kata atau kalimat yang berstruktur melainkan dengan menggunakan kemampuan linguistik (bahasa) anak secara keseluruhan. Dari kegiatan ini terlihat adanya peningkatan kemampuan anak pada aspek membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuli (2011) yang meneliti tentang “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Papan Putar di TK Kartika 1-62 Payakumbuh”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan membaca anak dari siklus I yang pada umumnya masih rendah dengan nilai rata-rata 35% setelah dilakukan tindakan pada siklus ke II terjadi peningkatan menjadi 95%.

Reni (2011) meneliti tentang “Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Putaran Gambar, Kata, Dan Huruf di TK Bundo Kandung Payakumbuh”. penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Siklus I kemampuan membaca anak masih rendah yaitu 22%, pada siklus II terjadi peningkatan 87%. Dari hasil penelitian terjadi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan putaran gambar, kata, dan huruf.

Penelitian terdahulu sama-sama meningkatkan kemampuan membaca dengan media yang berbeda, namun pada penelitian ini peneliti meneliti tentang “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Media Laptop Mainan di Kelompok B3 TK Fathimah Bukareh Kecamatan Tilatang Kamang Kabupaten Agam”. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I kemampuan membaca anak masih rendah yaitu 31% dan pada siklus ke II meningkat menjadi 81%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca pada anak melalui media laptop mainan.

Simpulan dan saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di TK Fathimah Bukareh Kecamatan Tilatang Kamang dapat disimpulkan bahwa usia dini adalah usia bermain sekaligus sarana belajar bagi anak yang dilakukan melalui bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dari hasil penelitian pada siklus I dan siklus II dapat di lihat bahwa kemampuan membaca anak dapat meningkat melalui media laptop mainan. Terlihat bahwa anak senang ketika melakukan kegiatan pembelajaran karena media yang digunakan membuat anak tertarik dan antusias ketika melakukan kegiatan pembelajaran. Media laptop mainan ini dapat menyalurkan keinginan anak dalam kegiatan yang menyenangkan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media laptop mainan dapat memudahkan guru dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak, hal ini disebabkan karena media yang digunakan dapat menarik perhatian dan memotivasi anak dalam mengembangkan kemampuan membaca. Indikator- indikator yang di

gunakan untuk pengembangan kemampuan membaca mengalami peningkatan pada setiap siklus. Ini berarti bahwa penggunaan media laptop mainan dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak.

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti ingin memberikan saran untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran agar pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan, yaitu Guru harus kreatif dalam menciptakan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan bermakna bagi anak, Rancanglah kegiatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak sehingga menciptakan suasana pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan, Bagi peneliti selanjutnya agar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dengan cara- cara yang kreatif dan inovatif.

Daftar Rujukan

- Amin, Samsul Munir. 2007. *Menyiapkan Masa Depan Anak Secara Islami*. Jakarta: Media Grafika
- Depdiknas. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta _____ . 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Dinas Pendidikan
- Dhieni, Nurbiana 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Kamtini. 2005. *Bermain Melalui Gerak Dan Lagu Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Kemendiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di T Kanak- kanak*. Jakarta : Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Montolalu. 2005. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Rahim, Farida. 2006. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta : PT Grasindo
- Suharsimi Arikunto 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*: Bumi Aksara
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini, Pengantar dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Prenada Media Grub.