

**MODEL PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN KARTU HURUF
UNTUK MENINGKAKAN MINAT BACA PADA ANAK
DI TK PERTIWI BANYUADEM**

(Penelitian Tindakan pada kelompok B di TK Pertiwi Banyuadem

Srumbung, Magelang)

ARTIKEL



Disusun Oleh:

Sumiyati

16.0304.0017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
MAGELANG
2018**

**MODEL PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN KARTU HURUF
UNTUK MENINGKAKAN MINAT BACA PADA ANAK
DI TK PERTIWI BANYUADEM**

(Penelitian Tindakan pada kelompok B di TK Pertiwi Banyuadem

Srumbung, Magelang)



Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi Pada Program
Studi PG PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Disusun Oleh:

Sumiyati

16.0304.0017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

MAGELANG

2018

PERSETUJUAN

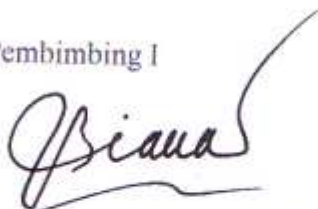
SKRIPSI BERJUDUL

**MODEL PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN KARTU HURUF UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BACA PADA ANAK
DI TK PERTIWI BANYUADEM**
(Penelitian Tindakan Pada Kelompok B TK Pertiwi Banyuadem Srumbung
Magelang)



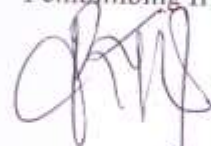
Telah Diterima dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Pembimbing I



Dr. Riana Mashar, M.Si, Psi
NIK.037408185

Pembimbing II



Dede Yudi, S.Pd
NIK.2006068203

PENGESAHAN

MODEL PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA PADA ANAK DI TK PERTIWI BANYUADEM

(Penelitian Tindakan Pada Kelompok B TK Pertiwi Banyuadem Srumbung
Magelang)

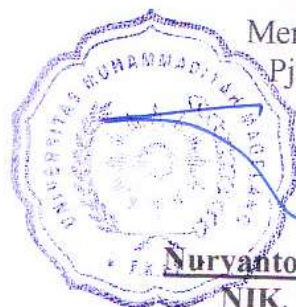
Oleh:
Sumiyati
16.0304.0017

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Dalam Rangka
Menyelesaikan Studi PG PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji
Hari : Kamis
Tanggal : 22 Februari 2018

Tim Penguji Skripsi

1. Dr. Riana Mashar, M.Si., Psi (Ketua/Anggota)
2. Dede Yudi, S.Pd (Sekretaris)
3. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons. (Anggota)
4. Febru Puji Astuti, M.Pd (Anggota)



Mengesahkan
Pj. Dekan,

Nuryanto, ST., M. Kom.
NIK. 987008138

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sumiyati
NPM : 16.0304.0017
Prodi : PG PAUD
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Model Pembelajaran Menggunakan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Minat Baca Pada Anak Di TK Pertiwi Banyuadem Srumbung.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini adalah asli penelitian saya sendiri dan bukan pligasi atau karya orang lain.

Magelang, 03 Februari 2018

Yang Menyatakan,



Sumiyati

NPM. 16.0303.0017

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan untuk:

1. Ibundaku tercinta yang senantiasa menyayangiku dengan kerelaan hatinya selalu menemaniku dalam penyusunan skripsi ini.
2. Suamiku terkasih yang telah memberikan izin, doa dan dukungan yang diberikan untuk menyelesaikan studi ini.
3. Kakak-kakakku tersayang yang selalu memberikan nasehat dan mensupportku guna terselesaikannya skripsi ini
4. Almamaterku tercinta Universitas Muhammadiyah Magelang

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar tanpa ada halangan suatu apapun. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah pada junjungan kita, Nabi Besar Muhammad SAW yang senantiasa kita nanti-nanti safaatnya di hari akhir kelak.

Penyusunan skripsi ini merupakan sebuah gambaran singkat tentang model pembelajaran menggunakan kartu huruf untuk meningkatkan minat baca pada anak di TK Pertiwi Banyuadem Srumbung. Peneliti menyadari dengan sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari pada sempurna dan tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan, dukungan dan bimbingan serta kerjasama dari banyak pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terimakasih serta penghormatan kepada:

1. Bapak Nuryanto, ST., M. Kom selaku Pj.Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Ibu Riana Mashar, M.Si, Psi selaku wakil dekan FKIP juga sebagai pembimbing skripsi yang dengan rela meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan hingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini tepat pada waktunya.
3. Bapak Dede Yudi, S.Pd selaku pembimbing yang senantiasa dengan senang hati mau meluangkan waktunya untuk memberikan masukan, bimbingan, arahan, serta dukungan hingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini tepat pada waktunya.
4. Ibu Anis Kusuma Wardani S.Pd selaku kepala sekolah TK Pertiwi Banyuadem Srumbung yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk melakukan penelitian.
5. Ibu RR.Putik Winanti selaku wali kelas kelompok B TK Pertiwi Banyuadem Srumbung.
6. Semua pihak yang tak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungannya baik moral maupun spiritual.

Semoga semua bantuan amal baik yang diberikan ke pada penulis akan dibalas oleh Allah SWT dan senantiasa mendapat limpahan rahmat dari-Nya, amin.

Penulis juga menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga dengan adanya skripsi ini akan bermanfaat bagi para pembaca.

Magelang, 03 Februari 2018

Penyusun,

Sumiyati

NPM. 16.0304.0017

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMANMOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR	vii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	3
C. TUJUAN PENELITIAN	3
D. MANFAAT PENELITIAN	3
BAB II. LANDASAN TEORI	
1. MEDIA	6
2. BERMAIN	8
3. KARTU HURUF	15
4. MINAT BACA	18
5. ANAK USIA DINI	27
6. METODE PEMBELAJARAN	30
7. KERANGKA BERFIKIR	32
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. DESAIN ATAU RANCANGAN PENELITIAN	34
B. SETTING PENELITIAN	34
C. IDENTIFIKASI VARIABEL	35
D. DEVINISI OPERASIONAL	35
E. METODE PENGUMPULAN DATA	35
F. VALIDASI INSTRUMEN	39
G. ANALISIS DATA	42
H. PROSEDUR PENELITIAN	42

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN	48
B. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	66

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN TEORI	67
B. KESIMPULAN HASIL	68
C. PENUTUP	68

ABSTRAK

Sumiyati

Model Pembelajaran Menggunakan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Minat Baca Pada Anak Di TK Pertiwi Banyuadem.

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat membaca pada anak dikarenakan kurangnya pengetahuan para guru akan media pembelajaran yang variatif dan adanya beberapa anak yang masih kesulitan dalam membedakan beberapa bentuk huruf. Oleh karena itu perlu diadakannya penelitian untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat baca pada anak di TK Pertiwi Banyuadem Srumbung melalui bermain kartu huruf.

Penelitian ini bersifat kuantitatif dan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media bermain kartu huruf sangat efektif untuk di gunakan dalam pembelajaran di TK Pertiwi Banyuadem mengingat prinsip pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Dengan diterapkannya media bermain kartu huruf, membawa dampak yang sangat baik bagi anak usia dini. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan minat membaca pada anak kelompok B di TK Pertiwi Banyuadem Srumbung.

Kata kunci : *Kartu huruf, minat baca*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada pada jalur pendidikan sekolah. Menurut Hartati (2005: 8), Anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, yang masih polos belum bisa apa-apa, belum mampu berpikir dan sangat tergantung pada orang-orang di sekelilingnya. Oleh karena itu tugas guru untuk memberikan stimulasi dan mengembangkan segala aspek perkembangan anak seoptimal mungkin sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan anak.

Anak usia dini memiliki potensi dan memiliki karakteristik yang masih perlu dikembangkan, anak juga memiliki cara berpikir yang konkret yang berpijak pada pengalaman akan benda-benda konkret, bukan berdasar pada pengetahuan atau konsep-konsep abstrak . Oleh karena itu, anak masih sangat memerlukan bimbingan serta pengawasan baik dari guru maupun orang tua.

Pengembangan bahasa di taman kanak – kanak perlu dikembangkan karena bahasa merupakan salah satu bidang kemampuan dasar yang memungkinkan anak dapat melakukan komunikasi melalui bentuk tulisan setelah mampu memahami simbol–simbol, mengingat pada masa golden age atau sering pula disebut juga dengan masa emas perlu diberikan stimulasi

atau rangsangan sebanyak-banyaknya pada anak termasuk membaca. Pendidikan dan bimbingan pada anak usia dini dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan menarik bagi anak sehingga anak merasa *enjoy* dan tidak tertekan.

Menurut Susanto (2011 : 19) membaca pada hakekatnya sudah dapat diajarkan pada balita , akan tetapi menurut penelitian akan lebih efektif apabila diberikan pada usia empat tahun dari pada usia lima tahun bahkan menurut penelitian yang sama pula usia tiga tahun akan lebih mudah dari pada usia empat tahun .

Dengan adanya kekhawatiran para guru TK akan peserta didiknya yang akan masuk pada jenjang pendidikan di SD yang kebanyakan menerapkan persyaratan untuk bisa masuk SD harus sudah mampu calistung , maka para guru TK Pertiwi Banyuadem berusaha keras mengajarkan membaca pada anak didiknya.

Beerdasarkan dari hasil observasi dan pengamatan yang penulis lakukan, penulis menemukan permasalahan yang timbul pada anak kelompok B di TK Pertiwi Banyuadem Srumbung yaitu rendahnya minat membaca, permasalahan yang ada ini disebabkan kurangnya pengetahuan para guru akan media pembelajaran yang variatif dan adanya beberapa anak yang merasa kesulitan dalam membedakan beberapa bentuk huruf antara lain huruf B , D dan P ‘ huruf M dengan huruf W , serta huruf N dengan huruf U .

Menghadapi kesulitan yang dialami oleh anak TK B dalam hal membaca bukanlah hal yang mudah untuk seorang guru dalam memilih

strategi yang tepat dalam meningkatkan minat membaca pada anak. Guru dituntut untuk mampu menerapkan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa untuk belajar, dan tidak membosankan bagi anak usia dini sehingga pembelajaran yang disajikan tersebut bisa memenuhi kebutuhan belajar anak.

Menurut Musfiroh (2005 : 36) Bahwa proses belajar anak salah satunya melalui bermain sehingga mau tidak mau guru harus merancang kegiatan pembelajaran yang memiliki ciri – ciri bermain. Mengingat dunia anak adalah dunia bermain maka kartu huruf dipandang sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak yang disajikan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Apakah minat baca anak TK Pertiwi Banyuadem dapat meningkat dengan penerapan media bermain kartu huruf?”

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media bermain kartu huruf dalam meningkatkan minat baca anak di TK Pertiwi Banyuadem, kecamatan Srumbung.

D. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kejelasan teoritis dan pemahaman tentang media pembelajaran dengan menggunakan kartu huruf.

b. Manfaat Praktis

- 1) Dapat memberikan gambaran pada guru dalam memilih media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 2) Dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

BAB II

LANDASAN TEORI

1. Media

a. Pengertian Media

Menurut Heinich, dkk (Handayani, 2013:21), disebutkan media merupakan saluran komunikasi. Media itu berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).

Dalam pembelajaran di TK terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan-pesan tersebut berupa isi dari tema atau topik pembelajaran. Pesan-pesan tersebut oleh guru disampaikan kepada anak melalui perantara suatu media dengan menggunakan prosedur pembelajaran tertentu yang disebut metode.

b. Media Pembelajaran

Menurut Zaman (2000:4:6), media pembelajaran merupakan peralatan pembawa pesan atau wahana dari pesan yang oleh sumber pesan atau guru yang diteruskan kepada penerima pesan yaitu anak.

Setelah mencermati pengertian di atas, yang disebut media pembelajaran itu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message /*

software). Sesuatu baru bisa dikatakan media pembelajaran apabila sudah memenuhi dua unsur tersebut.

c. Nilai-nilai Media Pembelajaran

Guna mengoptimalkan pencapaian hasil belajar dari TK maka diperlukan nilai-nilai media pembelajaran. Menurut Zaman (2010:4.10), nilai-nilai media pembelajaran itu antara lain:

1. Mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak

Konsep-konsep yang masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada anak TK bisa disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran yang berupa gambar atau bagan sederhana.

2. Menghadirkan objek-objek yang berbahaya atau sulit didapat ke dalam lingkungan belajar,

Guru dapat menjelaskan dengan menggunakan media gambar atau televisi tentang binatang-binatang buas.

3. Menampilkan suatu objek yang terlalu besar

Guru dapat menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, candi, pasar dan sebagainya bisa melalui media pembelajaran

4. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat

Dengan menggunakan media film (*slow motion*), guru bisa memperlihatkan lintasan peluru, melesatnya anak panah atau memperlihatkan proses suatu ledakan, gerakan-gerakan yang terlalu

lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga menjadi dapat diamati dalam waktu singkat melalui media pembelajaran.

2. Bermain

a. Arti Bermain Bagi Anak

Berdasarkan pengamatan, pengalaman serta hasil penelitian para ahli dapat dikatakan bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut.

1. Anak dapat memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
2. Anak dapat menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta minat dan kebutuhannya.
3. Memberikan suatu peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku .
4. Anak akan terbiasa menggunakan seluruh aspek panca indra sehingga terlatih dengan baik.
5. Secara alamiah memotivasi anak untuk bisa mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

b. Karakteristik Bermain

Menurut Montolalu (2009:2.4), karakteristik bermain bagi anak antara lain:

1. Bermain adalah sukarela

Dikatakan sukarela karena kegiatan tersebut didorong oleh motivasi dari dalam diri anak sehingga akan dilakukan oleh anak

apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya, bukan karena diperintah oleh orang lain.

2. Bermain adalah pilihan anak

Anak-anak memilih permainan secara bebas sehingga apabila seorang anak dipaksa untuk bermain, walaupun mungkin dilakukan dengan cara yang halus maka aktivitas itu sudah bukan lagi merupakan kegiatan bermain atau *nonplay*.

3. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan

Anak-anak akan merasakan gembiraan dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, bukan menjadi tegang atau stress. Bermain yang menyenangkan adalah syarat mutlak dalam melakukan kegiatan di Taman Kanak-kanak, disamping perasaan aman dalam lingkungan bermainnya.

4. Bermain adalah simbolik

Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya, khususnya pada anak usia dini dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka.

5. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan

Dalam bermain anak-anak bisa bereksplorasi, bereksperimen, menyelidiki dan bertanya tentang manusia, benda-benda atau peristiwa.

c. Faktor-faktor yang Berpengaruh Terhadap Kegiatan Bermain Anak adalah :

1. Motivasi

Motivasi merupakan faktor kunci dalam belajar membaca. Menurut Rahim (Suharni 2013:19) bahwa kunci motivasi itu sangat sederhana tetapi tidak mudah untuk mencapainya. Sebagai kuncinya adalah guru harus mendemonstrasikan kepada siswa praktik pengajaran yang relevan dengan minat dan pengalaman anak sehingga anak memahami belajar itu sebagai kebutuhan. Suasana dalam belajar yang kondusif dan menyenangkan akan mengoptimalkan kerja otak anak.

2. Lingkungan yang menunjang

Kesempatan dalam bermain sangat terkait dengan keadaan lingkungan bermain. Apabila lingkungan yang kurang memadai fasilitasnya, tidak aman dan tidak menyenangkan akan menyebabkan ruang gerak bermain bagi anak terbatas, keadaan ini membuat anak tidak dapat dengan leluasa menyalurkan keinginan dan aktivitas bermainnya.

3. Perilaku anak dalam bermain

Bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan yang dan muncul secara alamiah. Perilaku bermain bagi anak bervariasi sesuai tingkat usia, lingkungan dan sosial ekonomi orang tua.

Pada umumnya dari kegiatan bermain inilah muncul perilaku-perilaku yang dapat diarahkan. Melalui kegiatan bermain maka seluruh aspek perkembangan anak baik dari segi fisik,

intelektual dan bahasa serta sosial emosional bisa berkembang secara optimal.

d. Ciri-ciri Permainan Anak yang Baik

Menurut Montolalu (2010:2.7), ciri-ciri permainan anak yang baik itu mencakup antara lain :

1. Memberikan kesempatan yang melimpah dan berkesinambungan pada anak yang menurut perasaannya aman.
2. Berbagai perbedaan dapat diakomodasikan dan tantangan yang bersifat positif dapat disertakan guna memungkinkan setiap anak untuk turut berpartisipasi.
3. Hal-hal yang menyangkut kemungkinan timbulnya masalah emosi, sosial dan fisik sudah diperhitungkan.
4. Tujuan bermain jelas, konsisten dan memungkinkan untuk dicapai.
5. Evaluasi dilakukan baik secara formal maupun informal dengan pemahaman bahwa akan ada trial and error yaitu mencoba-coba serta membuat kesalahan.
6. Dimungkinkan adanya kesalahan yang diakui dan dapat dimanfaatkan serta ada kesempatan untuk mencoba lagi.
7. Pengalaman bermain diberikan dalam hal pengendalian diri akan rasa frustrasi sementara.
8. Semua komponen permainan menumbuhkan kemampuan anak untuk berinteraksi sosial secara positif.

e. Tahapan Bermain

Menurut Montolalu (2009:2.14), dalam bermain terdapat beberapa tahap. Tahap-tahap tersebut antara lain :

1. Tahap Manipulatif

Pada umumnya tahap ini dapat dilihat pada anak usia 2-3 tahun. Dengan alat atau benda yang ia pegang anak melakukan penyelidikan dengan cara membolak-balik, meraba-raba bahkan menjatuhkan kemudian melemparkan memungutnya kembali.

2. Tahap Simbolis

Tahap dimana anak kadang-kadang berbicara sendiri tentang apa yang dibuatnya sesuai dengan fantasinya atau hal-hal yang pernah dilihat di lingkungannya.

3. Tahap Eksplorasi

Pada tahap ini anak lebih sering bermain sendiri, dari pada bermain dengan teman.

4. Tahap Eksperimen

Pada tahap ini anak mulai bermain dengan melakukan percobaan-percobaan. Perhatian anak mulai tertuju pada kegiatan, bentuk dan ukuran.

5. Tahap dapat Dikenal

Anak usia 5-6 tahun pada umumnya telah mencapai tahapan bermain yaitu membangun bentuk-bentuk realistik, bentuk-bentuk yang dibuatnya sudah dapat dimengerti oleh orang lain yang

melihatnya karena sudah mendekati bentuk-bentuk yang sesungguhnya.

f. Manfaat Bermain

Menurut Hildayani (2009:4.8), bermain bagi anak mempunyai beberapa manfaat yang antara lain :

1. Manfaat Bermain dalam Perkembangan Fisik

Salah satu ciri dari anak usia dini adalah senang bergerak dan secara fisik anak akan aktif sekali untuk beraktivitas. Dengan bergerak naik turun tangga, berlarian disekitar ruangan, bergelantung, melompat, meloncat, bermain prosoda, bermain ayunan dan seterusnya, maka otot-otot tubuhnya pun menjadi kuat dan sehat.

Ada manfaat ganda yang diperoleh oleh anak dari kegiatan fisik semacam ini, anak akan merasa lebih percaya diri karena mampu melakukan berbagai gerakan dan memudahkannya untuk berbaaur dengan teman.

2. Manfaat Bermain dalam Perkembangan Motorik

Anak menjelang usia dua tahunan bermain dengan berlari-lari kecil maka selanjutnya di usia tiga tahunan anak tersebut sudah terampil berlari. Hal ini berlaku dalam aktivitas lain yang membutuhkan gerakan motorik kasar seperti melompat, meloncat, meniti bergelantung dan memanjat. Apabila anak diberikan banyak kesempatan untuk melakukannya, niscaya mereka akan lincah untuk bergerak.

Dalam mengembangkan motorik halus, guru dapat melatih anak dengan berbagai aktivitas yang menunjang antara lain membiarkan anak mencorat-coret di kertas, berkembang menjadi coretan benang kusut, kemudian menjadi garis tegak, datar, lengkung, dan sebagainya.

Sekalipun kematangan motorik mempunyai peranan besar, tetapi tanpa latihan yang dilakukan melalui bermain maka perkembangan motorik anak tidak akan berkembang dengan pesat.

3. Manfaat Bermain dalam Perkembangan Kognitif

Melalui bermain anak akan belajar berinteraksi dengan sesama teman, anak akan mampu mengemukakan pikiran, pendapat, perasaannya maupun memahami apa yang disampaikan oleh teman sehingga hubungan dapat terbina dan anak-anak dapat bertukar informasi.

4. Manfaat Bermain dalam Perkembangan Emosi dan Kepribadian

Melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan-ketegangan atas segala larangan yang harus ia hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu anak juga dapat memenuhi kebutuhan dan dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata sehingga dengan bermain akan membuat anak merasa lega atau rileks.

3. Kartu Huruf

a. Pengertian Kartu Huruf

Menurut Musfiroh (2005:96), Kartu huruf adalah kartu yang bertuliskan huruf-huruf abjad dari A-Z yang terbuat dari kertas atau plastik. Bermain dengan kartu huruf berarti permainan yang dilakukan dengan menggunakan kartu-kartu huruf. Permainan dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Tujuan dari permainan ini adalah membantu anak untuk mengenal dan memahami huruf-huruf abjad, merangsang perkembangan kosakata, beraksara, dan berbicara.

Hal ini dipertegas oleh Musfiroh, yakni ada beberapa aktivitas yang dapat dipergunakan untuk merangsang kecerdasan anak. Aktivitas yang dimaksud adalah permainan untuk merangsang minat membaca menulis, merangsang kepekaan struktur, pengembangan kosakata, serta merangsang minat bersastra dan berbicara.

b. Pengenalan Huruf

Pengenalan huruf pada anak TK dapat melalui kegiatan-kegiatan sebagai berikut.

1) Setting Kelas

Buatlah kelas menjadi kaya akan tulisan dan huruf. Huruf-huruf Aa-Zz dibuat dalam ukuran besar dan berbagai warna dapat ditempel pada dinding kelas juga daftar piket anak, nama anak ditulis dengan kertas warna yang berbeda dan ditempel di dinding kelas. Tiap-tiap bagian kelas diberi nama dan ditulis dengan ukuran

cukup besar, setiap loker anak di beri nama masing-masing anak, buatlah bentuk buah – buahan dengan ukuran besar disertai tulisan nama buahnya dan digantung dalam kelas

2) Bermain kartu huruf

Bahan

Kartu huruf dibuat dari kardus dan kertas asturo berwarna dengan ukuran lebar 10 cm dan tinggi 9 cm.

Strofoam

Paku strofoam

Prosedur

- (1) Anak diajak untuk menyebutkan huruf dari A sampai Z.
- (2) Anak diminta menyebutkan nama-nama benda yang diawali dengan huruf B.
- (3) Anak diminta mencari huruf sesuai dengan nama bendanya
- (4) Anak diminta menyusun huruf-huruf yang sesuai dengan nama benda yang anak sebutkan
- (5) Anak-anak yang lain diminta untuk ikut membaca huruf yang disusun temannya

3) Lomba Terampil Menyusun Huruf

Bahan

Kartu Huruf dari A-Z terbuat dari kertas asturo warna-warni ukuran 9 x 10 cm .

Prosedur

- (1) Taruh semua kartu huruf di atas meja
- (2) Dua orang anak diminta untuk maju kedepan kelas
- (3) Anak-anak yang lainnya diminta untuk menyebutkan nama-nama anak yang ada pada barisan belakang
- (4) Anak yang mampu menyusun huruf dengan benar sebagai pemenangnya sedangkan bagi anak yang tidak benar dalam menyusun huruf tersebut dinyatakan belum berhasil, hal ini sangat besar kemungkinannya karena anak terlalu tergesa-gesa sehingga anak kurang berkonsentrasi yang mengakibatkan anak tersebut jadi kurang teliti
- (5) Permainan diakhiri dengan diskusi bagaimana caranya untuk menyusun huruf dengan benar dan apa yang menyebabkan kegagalannya, ajak anak mengidentifikasi huruf-huruf apa saja yang tidak terambil.

Jadi, dengan permainan kartu huruf maka dapat penulis simpulkan bahwa kartu huruf merupakan tulisan A-Z yang sangat efektif untuk menstimulasi minat baca serta dapat digunakan untuk memberikan pembelajaran dalam memahami huruf serta melatih kesabaran pada anak usia dini dengan metode permainan yang menyenangkan, sebagaimana digunakan dalam permainan lomba terampil menyusun huruf

4. Minat Baca

a. Pengertian Minat

Menurut Rahim (Suharni 2013:19), Minat merupakan suatu keinginan dan kemauan yang kuat yang disertai dengan usaha seseorang. Sedangkan minat membaca adalah suatu kegiatan yang kuat dan mendalam yang disertai dengan perasaan senang seseorang untuk membaca atas kemauannya sendiri.

Anak yang mempunyai minat baca yang tinggi akan diungkapkan dalam bentuk perilaku untuk mendapatkan bacaan atas keinginan sendiri.

Sebagai contoh seorang anak yang penasaran tentang huruf yang ada di media kartu huruf maka ia akan berusaha untuk mengetahui apa bunyi huruf tersebut.

b. Menumbuhkan Minat Baca Anak

Menurut Bunda Rani (diakses 05 Januari 2017), menumbuhkan minat baca pada anak usia dini dapat dimulai dengan memperkenalkan huruf dan kata melalui buku cerita yang sering dibacakan atau melakukan permainan yang terdapat unsur bacaannya. Hal itu disebabkan anak usia dini lebih mudah menyerap hal-hal yang bersifat permainan. Aktivitas ini apabila dilakukan secara terus menerus maka anak akan mengalami *magic reading*, yaitu anak akan tiba-tiba bisa membaca tanpa diajari membaca secara formal.

Menurut Bachtiar (diakses 05 Januari 2017), ada 7 hal yang harus diketahui oleh para pendidik untuk menumbuhkan minat baca pada anak, yaitu:

1. Memberikan stimulus kearah minat baca jauh lebih baik daripada langsung mengajari mereka baca tulis mengingat dunia anak-anak adalah dunia bermain. Yang pantas kita berikan kepada mereka adalah sebuah permainan walaupun didalamnya ada unsur edukasi baca tulis.
2. Untuk membangun minat baca anak, orang tua memiliki andil besar untuk memberikan contoh karena anak biasanya akan mencontoh perilaku orang terdekatnya salah satunya orang tua. Tumbuhkan minat baca mereka dengan memberikan buku-buku bacaan disertai gambar-gambar dan warna-warna yang menarik sesuai dengan minat dan usianya.
3. Sebelum diajarkan menulis, anak harus dilatih kemampuan motorik halusnya terlebih dahulu. Misalnya meronce, puzzle, lego, melipat, mengelem, menggunting, mewarnai, dll. Setelah itu jika motorik halusnya sudah bagus, ajari bagaimana memegang pensil dengan benar baru ajari mereka menulis.
4. Jika anak sudah menunjukkan minat untuk membaca dan menulis, maka berikanlah bantuan padanya.
5. Orang tua tidak perlu stres jika anak belum bisa membaca dan menulis kalau sudah waktunya ia akan cepat membaca dan menulis. Karena pada usia 6 tahun, umumnya sudah bisa membaca tulis.

6. Jangan memberikan label “bodoh” atau label negatif lainnya pada anak, karena akan membentuk konsep diri yang negatif dan anak menjadi tidak percaya diri.
7. Pilih sekolah yang sesuai dengan kemampuan si anak, jangan memaksakan anak untuk masuk di sekolah favorit yang dianggap terbaik untuknya. Padahal belum tentu sekolah tersebut adalah yang terbaik untuk anak bila tidak sesuai dengan kondisi anak.

c. Perkembangan Minat Baca pada Anak TK

Perkembangan minat baca pada anak tidak bisa dipaksakan tetapi sedikit demi sedikit dalam pembelajaran. Anak akan mengalami perkembangan kemampuan membaca secara bertahap. Menurut Cochrane, et al dalam buku pembelajaran anak (2005 : 68) ada lima perkembangan kemampuan membaca pada anak, yaitu:

1) Tahap *Magis*

Pada tahap anak belajar memahami fungsi dari bacaan. Yaitu buku dengan gambar-gambar besar yang menarik.

2) Tahap Konsep Diri

Pada tahap ini memandang dirinya sudah dapat membaca (padahal belum). Anak sering berpura-pura membaca buku. Ia sering menerangkan isi atau gambar dalam buku yang ia sukai kepada anak lain seakan dia sudah dapat membaca. Anak usia tiga tahun biasanya sudah mencapai tahap ini. Orang tua dapat membantu perkembangan

anak pada tahap ini dengan membacakan buku cerita dan mengajaknya ke toko buku untuk memilih sendiri buku yang di sukai.

3) Tahap Membaca Peralihan

Anak mulai mengingat huruf atau kata yang sering dijumpai. Misalnya, dari buku cerita yang sering diceritakan orang tuanya. Ia dapat menceritakan kembali alur cerita dalam buku tersebut. Ia juga mulai tertarik tentang jenis-jenis huruf dalam alphabet. Anak usia empat tahun biasanya sudah mencapai tahap ini. Untuk membantu perkembangan pada tahap ini sediakan berbagai macam bahan bacaan dengan ukuran huruf yang besar. Sediakan pula alphabet dan permainan huruf untuk bermain dan belajar merangkai huruf.

4) Tahap Membaca Lanjut

Anak mulai sadar akan fungsi bacaan dan cara membacanya. Ia mulai tertarik dengan berbagai huruf dan bacaan yang ada di lingkungannya. Anak mulai mengeja dan membaca kata dalam papan iklan, kotak kardus, bungkus makanan dan tulisan lain yang menarik. Anak usia lima tahun biasanya sudah menunjukkan kemampuan ini. Orang tua dapat mengembangkan kemampuan membaca pada tahap ini dengan mengajak anak untuk membaca apa saja tulisan yang ada di lingkungannya dengan mengeja, ajak anak untuk membaca judul-judul artikel yang berukuran besar.

5) Tahap Membaca Mandiri

Anak mulai dapat membaca secara mandiri. Ia mulai sering membaca buku sendirian, ia juga memahami makna yang dia baca. Ia mencoba menghubungkan apa yang ia dengan pengalamannya. Anak usia 6-7 tahun yang biasanya sudah mencapai tahap membaca mandiri. Sediakan berbagai macam bacaan bergambar berwarna-warni dengan ukuran huruf yang relative besar agar anak tertarik membaca secara mandiri.

d. Ciri-ciri Minat Baca pada Anak TK

Menurut Gie (1994:28) (diakses 05 Januari 2017), minat mempunyai ciri-ciri: Melahirkan perhatian yang serta merta , memudahkan terciptanya konsentrasi, mencegah gangguan perhatian dari luar, memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan dan memperkecil kebosanan studi dalam diri sendiri.

Slameto (1995:180) (diakses 05 Januari 2017), mengungkapkan bahwa minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya dan minat tidak dibawa sejak lahir.

Menurut Ratnawati (2011 : 13) ciri-ciri minat baca antara lain:

1. Tertarik pada huruf abjad
2. Senang bereksplorasi dengan huruf-huruf
3. Membolak-balikkan buku cerita atau majalah
4. Memperkirakan bunyi tulisan yang dijumpainya

Jadi, dapat penulis simpulkan bahwa seseorang akan berminat baca apabila hal tersebut sesuai dengan kebutuhannya. Sesuai dengan pendapat Haras dan Sulistianingsih (1997: 27) (diakses 06 Januari 2017), orang yang dalam dirinya telah memiliki minat yang tinggi terhadap sesuatu hal, maka dirinya umumnya akan dengan senang dan suka rela mengerjakan hal yang diminatinya tersebut, walaupun untuk itu dirinya harus melakukan sebuah pengorbanan, baik secara materi maupun non materi.

- e. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca, menurut Lamb dan Arnold (Sunariyah 2015:15), antara lain:

1. Faktor fisiologis

Faktor Fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis dan jenis kelamin. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar. Beberapa ahli mengemukakan bahwa keterbatasan neurologis mialnya berbagai cacat otak dan kekurangmatangan secara fisik maupun salah satu faktor yang menyebabkan anak gagal dalam meningkatkan kemampuan membaca.

Gangguan pada alat bicara, alat pendengaran dan alat penglihatan bisa memperlambat kemajuan belajar membaca anak.

2. Faktor Intelektual

Secara umum ada hubungannya positif tetapi remdah antara kecerdasan dengan rata-rata peningkatan remedial membaca.

3. Faktor Lingkungan

Faktor Lingkungan mencakup:

a. Latar belakang dan pengalaman anak dirumah

Lingkungan dapat membentuk pribadi, sikap dan kemampuan anak dalam belajar. Kondisi dirumah memengaruhi kondisi pribadi dan penyesuaian diri anak. Kondisi itu pada gilirannya dapat membantu anak ataupun menghalangi anak dalam belajar membaca.

b. Faktor Sosial Ekonomi

Faktor Sosial Ekonomi orang tua dan lingkungan merupakan faktor yang membentuk lingkungan rumah anak yang memengaruhi kemampuan verbal anak. Anak-anak yang berasal dari keluarga yang memberikan banyak kesempatan untuk membaca akan lebih mampu dan mempunyai minat baca yang lebih baik.

c. Faktor Psikologis

Faktor Psikologis yang memengaruhi kemampuan membaca antara lain : motivasi, minat, kematangan sosial dan emosional serta penyesuaian diri.

d. Faktor Dari Sekolah

- (1) Terpenuhinya kebutuhan dasar lewat bacaan
- (2) Tersedianya buku bacaan yang memadai
- (3) Tersedianya perpustakaan baik formal maupun non formal

- (4) Peran kurikulum yang memberikan kesempatan untuk membaca secara periodic di perpustakaan
- (5) Kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar.

f. Mengenal Huruf dan Mengenal Permulaan

Dari *Environmental print* (tulisan yang ada di lingkungannya) anak mulai mengidentifikasi berbagai jenis huruf. Anak selanjutnya menghubungkan huruf-huruf tersebut dengan huruf-huruf yang ada di media lainnya seperti di TV, Komputer, Buku, HP dan lain-lain. Ia mulai memahami bahwa huruf-huruf tersebut memiliki fungsi dan makna. Kelak ia belajar merangkai dan menggunakan huruf-huruf tersebut. Untuk sebagian anak membaca merupakan hal yang tidak mudah. Karena banyak huruf yang mirip tetapi bacaannya berbeda. Huruf W dan M bagi anak tidak jauh berbeda tetapi cukup menyulitkan anak karena bunyinya jauh berbeda. Bagi anak huruf dibalik kemana saja tetap sama jenis dan bunyinya, itulah sebabnya anak sering menulis dari kanan-kiri, atas-bawah sama saja. Anak TK yang mengenal huruf cenderung lebih memiliki kemampuan membaca yang lebih baik.

Membaca permulaan, merangkai huruf dan menghafalkan juga bukan merupakan hal yang mudah bagi anak. Beberapa huruf seperti “H” dan “K” sudah berbunyi “Ha” dan “Ka” meskipun tidak diberi huruf “A”. Beberapa huruf gabungan seperti “NG”, “NY”, “KH” juga menyulitkan bagi anak dalam mengenal huruf dan berlatih membaca. Untuk itu, huruf-

huruf yang sulit harus dihindari terlebih dahulu dan diajarkan kemudian setelah anak pandai merangkai huruf.

g. Metode Membaca pada Anak TK

1. Metode *Fonik* (mengeja persuku kata)

Cara ini dilakukan dengan mengeja huruf demi huruf pada saat membaca. Misalnya kata “makan” dapat di eja menjadi /EM/A/ = /MA/ dan /KA/A/EN/ = /KAN/ jadi semua menjadi MAKAN. Hasil penelitian *longitudinal* menunjukkan bahwa kemampuan fonemik anak membantu kesuksesan belajar membacanya (Bradely & Bryant, 1983; Byrne, Freebody & Gates, 1992; Hurford, dkk.,1986, Tummer & Nesdale, 1985). Dengan demikian mengajarkan membaca dengan cara fonik tidak perlu di risaukan.

2. Metode *Whole Lageage* (Membaca menyeluruh)

Cara ini mengajarkan membaca dari keseluruhan lebih dahulu, kemudian anak diajak mencari huruf penyusunnya (*Whole to part*). Misalnya, “MAKAN”. Anak disuruh mengulangi kata makan lalu anak diajak untuk mencari ada huruf apa saja dalam kata MAKAN itu. Cara ini diilhami oleh hasil penelitian Ken Goodman (1965) yang menyimpulkan bahwa anak memahami kata dari konteksnya. Ia mengatakan bahwa, “Kita harus membangun konsentrasi pada kata dalam mengajar membaca dan membangun sebuah teori dan medialogi yang menaruh fokus dimana kata itu berada yaitu bahasa”.

3. Metode Iqro dan media Jepang

Cara ini mengajarkan membaca dengan mengkombinasikan huruf konsonan dan vokal. Hal ini penting mengingat kombinasi huruf sangat penting. Anak dapat mengenali pola bagaimana huruf itu dapat di gabung dan bagaimana membacanya. Begitu memahami pola tersebut, diberi huruf apa saja dalam alphabet yang ia kenal anak dapat membacanya.

5. Anak Usia Dini

a) Pengertian

Anak usia dini menurut Hartati (2005:8-16) adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang memiliki pola-pola perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat dan fundamental pada semua aspek kehidupan. Dalam hal ini termasuk anak TK, karena anak TK berusia 4 sampai 6 tahun.

b) Karakteristik Anak TK

Menurut Hartati (2005:8-16) ada 6 karakteristik anak TK, yaitu :

- 1) Anak bersifat egosentris
- 2) Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 3) Anak adalah makhluk sosial
- 4) Anak bersifat unik
- 5) Anak umumnya kaya akan fantasi
- 6) Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek

7) Anak merupakan masa belajar yang paling potensial.

Jadi, menyimak karakteristik anak yang telah dijelaskan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa anak merupakan sosok individu yang unik dan memiliki karakteristik yang baik dari segi kognitif, sosial, emosi, bahasa, fisik motorik dan dalam proses perkembangan yang sangat pesat.

c) Prinsip-prinsip Perkembangan Anak TK

Menurut Hartati (2005:8-16), antara lain :

- 1) Aspek-aspek perkembangan anak seperti fisik, sosial, emosional, kognitif satu sama lain saling terkait secara erat.
- 2) Perkembangan terjadi dalam suatu urutan.
- 3) Perkembangan berlangsung dengan rentang yang bervariasi antar anak dan juga antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi.
- 4) Pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak.
- 5) Perkembangan berlangsung ke arah kompleksitas organisasi dan internalisasi yang lebih meningkat.
- 6) Perkembangan dan belajar dipengaruhi oleh konteks sosial dan kultural yang majemuk.
- 7) Anak adalah pembelajar aktif.
- 8) Bermain merupakan sarana penting bagi aspek perkembangan anak.
- 9) Perkembangan dan belajar merupakan hasil dari interaksi pematangan biologis dan lingkungan baik lingkungan fisik maupun sosial.

d) Prinsip Belajar pada Anak TK

Menurut Hartati (2005:8-16), antara lain :

- 1) Berangkat dari yang dimiliki anak.
- 2) Belajar harus mampu menantang pemahaman anak.
- 3) Belajar dilakukan sambil bermain.
- 4) Menggunakan alam sebagai sarana belajar.
- 5) Belajar dilakukan melalui sensorinya.
- 6) Belajar membekali ketrampilan hidup.
- 7) Belajar sambil melakukan.

Jadi, anak usia dini mengutamakan belajar sambil bermain dan berorientasi pada perkembangan sehingga memberi kesempatan pada anak untuk aktif melakukan berbagai kegiatan belajar dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan.

6. Metode Pembelajaran pada Anak TK

a) Pengertian Metode Pembelajaran

Menurut Moeslichatoen (2004:3), Tujuan kegiatan belajar anak TK adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, ketrampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk perkembangan dan pertumbuhan selanjutnya. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang lebih banyak menekankan pada aktivitas anak dari pada aktivitas guru, memungkinkan terpenuhinya kebutuhan belajar pada anak dan menyajikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Metode merupakan cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Metode pembelajaran untuk anak usia dini hendaknya menantang dan menyenangkan melibatkan unsur bermain, bergerak, bernyanyi dan belajar.

- b) Jenis-jenis Metode yang Dapat Digunakan dalam Pembelajaran TK menurut Suyanto (2005:39-43)

1) *Circle time*

Pada kegiatan ini anak duduk melingkar dan guru berada di tengah lingkaran untuk melakukan kegiatan pembelajaran seperti membaca puisi, bermain peran dan bercerita.

2) Sistem kalender

Pembelajaran dihubungkan dengan kalender menandai tanggal-tanggal pada kalender yang terkait dengan berbagai kegiatan seperti hari kartini, hari raya, hari ulang tahun anak kemudian guru mendesain kegiatan pembelajaran dengan menggunakan tema-tema dasar sesuai hari tersebut.

3) *Show and tell*

Metode ini untuk mengungkapkan kemampuan perasaan dan keinginan anak.

4) *Small project*

Metode ini melatih anak untuk bekerja sama, bertanggung jawab dan mengembangkan kemampuan sosial dengan kegiatan berkelompok untuk melakukan suatu proyek kecil.

5) *Big team* (Kelompok besar)

Dalam metode ini semua anak memegang peran, guru bertugas memberi aba-aba. Anak biasanya puas setelah berhasil menyelesaikan pekerjaan bersama-sama.

6) Kunjungan atau karyawisata

Anak sangat senang melihat langsung berbagai kenyataan yang ada di masyarakat melalui kunjungan. Kegiatan kunjungan memberi gambaran bagi anak akan dunia kerja, dunia orang dewasa sehingga mendorong anak untuk mengembangkan cita-citanya.

7) Permainan

Permainan yang menarik dan tidak banyak aturan pada umumnya disukai anak-anak. Guru dapat menggunakan permainan untuk membelajarkan anak dengan cara guru mengajarkan permainan pada anak kemudian menambahkan muatan edukatif dalam permainan tersebut.

8) Bercerita

Dengan bercerita berbagai nilai moral, pengetahuan dan sejarah dapat disampaikan dengan baik. Cerita ilmiah maupun fiksi yang disukai anak dapat digunakan untuk menyampaikan pengetahuan.

7. Kerangka Berfikir

Anak yang mengalami kesulitan belajar dalam suatu aspek perkembangan bahasa berupa membaca huruf perlu mendapat perhatian yang

lebih khusus dalam proses belajarnya agar meningkatkan minat baca serta memahami huruf. Peneliti mencoba menggunakan media kartu huruf untuk mengatasi permasalahan anak dalam mengenal huruf sehingga minat membaca anak dapat meningkat.



Dari gambar di atas kerangka berfikir dapat diketahui bahwa kondisi awal minat membaca anak masih rendah setelah digunakannya media kartu huruf untuk kegiatan bermain kartu huruf dapat diketahui meningkatnya minat membaca pada anak di TK Pertiwi Banyuadem Srumbung.

Minat baca anak dapat distimulasi dengan menggunakan media kartu huruf, karena dengan media kartu huruf ini anak dapat secara langsung melakukan pembelajaran. Selain itu kartu huruf juga dibuat sendiri untuk meningkatkan kreativitas guru dan dapat dipergunakan berkali-kali untuk menghemat biaya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain atau Rancangan Penelitian

Memilih sebuah desain atau rancangan pada kegiatan penelitian ilmiah harus didasari bahwa desain tersebut memiliki konsekuensi yang harus diikuti secara konsisten dari awal hingga akhir.

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) Suharsimi Arikunto (2008 : 3) menjelaskan penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan suatu pemerhatian terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru atau dengan arahan guru dan dilakukan oleh siswa. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara kepala sekolah dan guru untuk menyampaikan pemahaman dan kesepakatan tentang permasalahan serta pengambilan keputusan yang melahirkan kesamaan tindakan bertujuan meningkatkan keaktifan dan kreativitas anak.

B. Setting Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Adalah pada TK Pertiwi Banyuadem Srumbung Magelang.

Pemilihan lokasi penelitian berdasarkan pada hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan sebelumnya rekomendasi guru kelas

dengan dasar pengamatan minat siswa kelas B dalam membaca di TK Pertiwi Banyuadem Srumbung yang masih rendah, hal tersebut dapat dilihat dari masih banyaknya anak yang masih belum memahami huruf.

b. Waktu atau Lama Penelitian

Penelitian ini dijadwalkan dilaksanakan pada September 2016 – November 2016

C. Identifikasi variabel

Variabel tindakan kelas ini mencakup variabel input, variabel proses, dan variabel out put oleh karena itu dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel input

Yang dimaksud dengan variabel input dalam penelitian ini adalah minat membaca siswa masih rendah

2. Variabel proses

Yaitu variabel proses dalam penelitian tindakan adalah penggunaan media kartu huruf untuk meningkatkan minat baca pada anak

3. Variabel output

Yaitu variabel output atau hasil adalah meningkatnya minat membaca siswa kelompok B TK Pertiwi Banyuadem

D. Devinisi Operasional Variabel

Devinisi operasional penelitian bertujuan untuk membuat suatu konsep secara operasional yang mengarah pada penyusunan instrumen

1. Minat baca

Adalah keinginan yang kuat dan mendalam yang disertai dengan perasaan senang seseorang untuk membaca atas kemauan sendiri

2. Kartu Huruf

Adalah kartu yang bertuliskan huruf-huruf abjad yang terbuat dari kertas yang dijadikan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat baca pada anak kelompok B di TK Pertiwi banyuadem Srumbung.

E. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data yang diperlukan, maka peneliti menggunakan beberapa metode yang antara lain:

a. Metode pengamatan atau observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan) data untuk merekam atau mencatat seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Efek dari suatu intervensi (action) terus dimonitor secara reflektif Suharsimi (2007 :127).

Alasan digunakannya teknik observasi dalam penelitian ini adalah berdasarkan pada keterlibatan peneliti yang ikut serta dalam mengamati dengan bantuan guru kelas.

Tabel 1. Kisi-kisi Obsevasi Minat Baca

No	Aspek Yang Diamati	Indikator
1	Pusat perhatian	Mendengarkan penjelasan guru sampai selesai
2	Rasa ingin tahu tentang huruf	Mampu bertanya tentang bentuk huruf yang belum dipahami
3	Keaktifan anak dalam bermain	Menggunakan kartu huruf untuk bermain
4	Pemahaman tentang huruf	Mampu menyebut dan menunjuk bentuk huruf

b. Metode wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua belah pihak, yang pertama disebut pewawancara (interviewer)orang yang mengajukan pertanyaan dan yang kedua disebut terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan (Moloeng, 2007 : 186)dalam Kurniawati,(2012 : 32) wawancara ini peneliti gunakan untuk mewawancarai guru kelas kelompok B TK Prtiwi Banyuadem Srumbung untuk mendapatkan data tentang keadaan peserta didik dan keadaan kelas.

Sebelum dilakukan wawan cara terlebih dahulu dirancang pedoman wawan cara dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan tujuan yang diharapkan dari wawancara yaitu mengetahui tingkat minat baca pada siswa kelompok B di TK Pertiwi Banyuadem Srumbung
2. Menentukan aspek yang akan diungkap dalam wawan cara tersebut mengenai media kartu huruf untuk meningkatkan minat baca

Tabel 2.
Lembar Instrumen Wawancara dengan Guru

No	Aspek yang diamati	Jawaban Ya	Tidak	Alasan
1	Ketika memberi pembelajaran apakah semua siswa mau memperhatikan dan berkonsentrasi dengan pembelajaran			Karena media yang ada kurang menarik
2	Apakah anak mampu mengingatkan teman untuk bersikap tenang			
3	Apakah semua anak mau duduk dengan tenang ketika			

No	Aspek yang diamati	Jawaban Ya	Tidak	Alasan
	guru sedang memberikan penjelasan			
4	Apakah semua anak mampu menanyakan tentang huruf yang belum dipahami			
5	Apakah semua anak sudah dapat menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana			
6	Apakah dengan bermain kartu huruf anak akan mampu membedakan kata yang mempunyai suku kata yang sama			
7	Apakah semua anak mau terlibat dalam permainan dengan huruf saat pembelajaran membaca			
8	Apakah semua anak sudah mampu bermain dengan huruf tanpa diminta			
9	Apakah semua anak sudah mengenal semua huruf dan mampu menyebut serta menunjuk bentuk huruf secara runtut			
10	Apakah semua anak sudah mampu membedakan bentuk huruf yang sama			

F. Validasi Instrumen Penelitian

Uji validasi dilakukan dengan menggunakan pendapat ahli atau uji ahli (professional judgement) dengan beberapa ahli dalam bidang pendidikan anak usia dini. Professional judgement yang dimaksud dilakukan dengan cara mengkonsultasikan dan mendiskusikan indikator minat baca yang termuat dalam lembar observasi. Uji ahli atau profesional judgement terhadap lembaran observasi yang dibuat kepada para ahli yang terkait dalam bidang

pendidikan yaitu Ketua Ikatan Guru Taman Kanak-kanak Kecamatan Srumbung dan kepala sekolah Taman Tanak-kanak Pertiwi Banyuadem Srumbung.

Indikator minat baca yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Pusat perhatian
2. Rasa ingin tahu tentang huruf
3. Keaktifan anak dalam bermain
4. Pemahaman terhadap huruf

Dengan melakukan uji ahli ini instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data akan lebih valid dan penelitiannya akan lebih baik, hemat, lengkap dan sistematis sehingga memudahkan peneliti untuk mengolahnya. Sebagaimana pendapat Arikunto (2010 : 134) instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, selanjutnya data tersusun merupakan data penting yang akan digunakan untuk menjawab permasalahan, mencari sesuatu yang akan digunakan untuk tujuan dan membuktikan hipotesis. Setelah lembar observasi selesai disusun langkah selanjutnya peneliti melakukan profesional judgement kepada kepala sekolah dan Ketua Ikatan Guru Taman Kanak-kanak Kecamatan Srumbung untuk mengetahui kelanjutan instrumen guna mengukur tingkat minat baca yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen minat baca

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Butir soal
Minat membaca	Pusat perhatian terhadap huruf	Mendengarkan penjelasan guru sampai selesai	1,2,3
	Rasa ingin tahu tentang huruf	Mampu bertanya akan bentuk huruf yang belum dipahami	4,5
	Keaktifan anak dalam bermain kartu huruf	Menggunakan kartu huruf untuk bermain tanpa diminta	6,7,8
	Pemahaman tentang huruf	Mampu menyebutkan bentuk-bentuk huruf	9,10

Tabel 4. Penilaian tentang minat membaca

No	Sub Indikator	Kriteria	Skor	Keterangan
1	Pusat perhatian terhadap huruf	BB	1	Duduk diam dengan pandangan kosong
		MB	2	Kadang mendengarkan kadang tidak
		BSH	3	Mendengarkan dengan tenang
		BSB	4	Mendengarkan dan memperhatikan serta mengingatkan teman untuk mendengarkan
2	Rasa ingin tahu tentang huruf	BB	1	Menggunakan benda lain untuk bermain
		MB	2	Membolak balik kartu huruf tetapi tidak dipahami
		BSH	3	Sering bertanya tentang bentuk huruf
		BSB	4	Sering bertanya tentang huruf dan membantu teman menyebutkan bunyi huruf
3	Keaktifan bermain dengan kartu huruf	BB	1	Tidak mau terlibat dalam permainan
		MB	2	Mau terlibat dalam permainan tetapi tidak sampai selesai
		BSH	3	Mau terlibat tetapi kurang bersemangat
		BSB	4	Mau terlibat dalam permainan dengan sangat antusias

No	Sub Indikator	Kriteria	Skor	Keterangan
4	Pemahaman terhadap huruf	BB	1	Tidak mau duduk dan tak mau memperhatikan
		MB	2	Mau duduk ,mau menyebutkan bunyi huruf tetapi belum sepenuhnya
		BSH	3	Mampu menyebutkan bunyi huruf secara runtut
		BSB	4	Mampu menyebut dan menunjukkan bunyi huruf secara runtut

G. Analisis Data

Yang dimaksud analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data ke dalam katagori, dan satuan dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesa kerja seperti yang disarankan oleh data.

Dalam menganalisis data yang telah terkumpul digunakan analisis diskriptif kualitatif yaitu suatu analisis yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat yang dipisahkan menurut katagori untuk mendapatkan kesimpulan.

Analisis data yang digunakan peningkatan atau penurunan minat membaca pada anak menggunakan analisis diskriptif kuantitatif presentase menurut Arikunto (2008 : 251) sebagai berikut

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

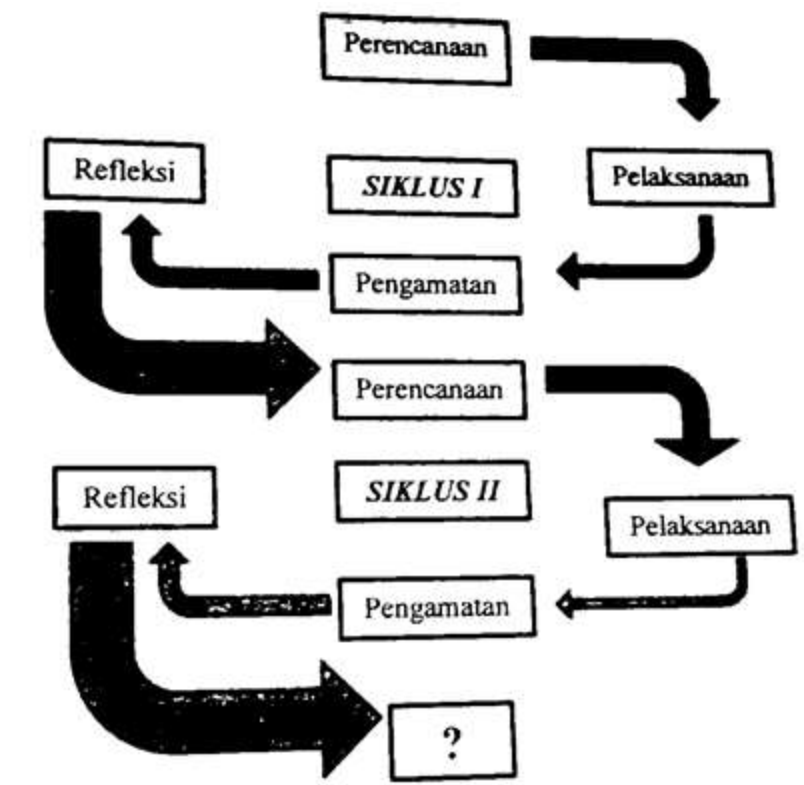
P : pencapaian indikator kinerja

f : jumlah nilai yang diperoleh

N : jumlah nilai maksimum

H. Prosedur Penelitian

Penelitian meningkatkan minat baca pada anak TK Pertiwi Banyuadem Srumbung dengan menggunakan media kartu huruf ini dilakukan dalam kegiatan dengan dua siklus. Rencana penelitian tindakan kelas ini dapat di gambarkan dengan bagan sebagai berikut :



Gambar 2.
Gambar perencanaan penelitian

a. Tahap Perencanaan

Pelaksanaan dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam beberapa tahapan adapun tahapan itu sebagai berikut :

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap penelitian ini berupa persiapan untuk pelaksanaan tindakan pada siklus I. Perencanaan dalam penelitian ini meliputi :

- 1) Peneliti menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang digunakan sebagai patokan bagi guru dalam pembelajaran.
- 2) Menyiapkan lembar observasi dan refleksi serta menyusun konsep pembelajaran dengan menggunakan kartu huruf.
- 3) Menyiapkan alat atau sarana yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran

b. Tindakan

Tindakan ini dilakukan berdasarkan Rencana Kegiatan Harian yang telah disusun yaitu pembelajaran menggunakan media bermain kartu huruf

Tindakan pada siklus I tersebut dapat dirumuskan dalam matrik tindakan sebagai berikut

Tabel 5.
Matrik Tabel Tindakan I

Tahapan	Tema	Tindakan	Alat bahan	Hasil yang diharapkan
Tahap I	Alam semesta	Memperkenalkan permainan kartu huruf	Kartu huruf, sterofom, paku sterofom	Anak mengenal permainan kartu huruf
Tahap II		Memberi contoh cara bermain dengan kartu huruf		Anak dapat memahami bentuk-bentuk huruf serta

Tahapan	Tema	Tindakan	Alat bahan	Hasil yang diharapkan
				memahami teknik bermain kartu huruf dengan baik
Tahap III		Memberi kesempatan pada anak untuk mempraktekkan teknik permainan menggunakan kartu huruf		Anak dapat mempraktekkan permainan kartu huruf dan memahami huruf secara runtut dengan benar

c. Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan oleh peneliti selama kegiatan belajar mengajar secara langsung dengan mengamati segala tindakan yang dilakukan oleh guru maupun peserta didik.

d. Refleksi

Refleksi ini dilakukan dengan caramenganalisis hasil observasi yang diperoleh dari lembar observasi mengenai bermain kartu huruf untuk meningkatkan minat membaca anak, yang kemudian disimpulkan sebagai dasar untuk melaksanakan siklus II

3. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap penelitian ini berupa persiapan untuk pelaksanaan tindakan pada siklus II. Perencanaan dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Penelitian penyusunan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang digunakan sebagai patokan bagi guru dalam pembelajaran

- 2) Menyiapkan lembar observasi dan refleksi serta menyusun konsep pembelajaran dengan menggunakan kartu huruf
- 3) Menyiapkan alat atau sarana yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Tindakan

Tindakan ini dilakukan berdasarkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah disusun yaitu pembelajaran dengan menggunakan media bermain kartu huruf. Tindakan pada siklus II tersebut dapat dirumuskan dalam matrik tindakan sebagai berikut

Tabel 6. Matrik tindakan siklus II

Tahapan	Tema	Tindakan	Alat bahan	Hasil yang diharapkan
Tahap I	Alam semesta	Memperkenalkan permainan kartu huruf pada anak	Kartu huruf, sterofom, paku sterofom,	Anak mengenal lebih jauh tentang permainan dengan kartu huruf
Tahap II		Memberi contoh teknik permainan kartu huruf		Anak dapat memahami bentuk-bentuk huruf serta memahami teknik permainan kartu huruf dengan baik dan benar
Tahap III		Memberikan kesempatan pada anak untuk mempraktekkan teknik bermain kartu huruf		Anak dapat mempraktekkan bermain kartu huruf dan memahami huruf secara runtut dengan baik dan benar

Pelaksanaan siklus II ini merupakan perbaikan dari siklus I. Apabila pada siklus I sudah ada peningkatan dan data yang diharapkan dirasa sudah cukup maka observasi bisa dihentikan.

Peningkatan minat membaca pada anak dapat diukur dengan membandingkan nilai siklus I dengan siklus II. Apabila nilai rata-rata siklus II lebih besar dari nilai rata-rata siklus I maka dapat diambil kesimpulan bahwa minat baca pada anak meningkat.

Peningkatan kemampuan dapat dilihat dari peningkatan rata-rata persentase setiap aspek yang diamati, jika minat membaca anak yang berkriteria berkembang sesuai harapan minimal 75% dari rata-rata dalam kelas (Kusdijah,2012)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teori

a. Media

Media secara harfiah adalah perantara sumberpesan dengan penerima pesan. Dalam pembelajaran di TK terdapat pesan-pesan yang harus disampaikan yang berupa topik atau tema yang dijadikan sebagai patokan dalam pembelajaran .

b. Bermain

Bermain adalah memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya baik fisik maupun mental, memberikan kesempatan pada anak untuk menemukan dirinya juga memotivasi anak untuk bisa mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

c. Kartu Huruf

Kartu huruf adalah kartu yang bertuliskan huruf-huruf abjad dari A-Z yang terbuat dari kertas atau plastik . Kartu huruf ini dapat digunakan untuk memberikan pembelajaran dalam memahami huruf serta melatih kesabaran pada anak dengan metode permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

d. Minat Baca

Minat baca adalah suatu keinginan yang kuat dan mendalam yang disertai dengan perasaan senang seseorang untuk membaca atas

kemauannya sendiri. Seseorang akan berminat baca apabila hal tersebut sesuai dengan kebutuhannya.

2. Kesimpulan Hasil

Kesimpulan hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan media bermain kartu huruf dapat meningkatkan minat baca pada anak . Adapun hasil pencapaian minat baca setelah diberikan perlakuan melalui media bermain kartu huruf, minat baca anak meningkat dari 47% menjadi 100%. Berdasarkan dari hasil penelitian pada prosentase tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui media kartu huruf dapat meningkatkan minat baca pada anak TK Pertiwi Banyuadem Kecamatan Srumbung Kabupaten Magelang.

B. Saran

Setelah dilakukan penelitian tindakan tentang minat baca pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Pertiwi Banyuadem Srumbung terdapat saran dari peneliti, yaitu:

1. Bagi Guru

Ketika proses pembelajaran berlangsung sebaiknya guru menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik agar anak merasa nyaman dan tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton, salah satunya yaitu media bermain kartu huruf untuk meningkatkan minat baca pada anak.

2. Bagi Anak

Pembelajaran menggunakan media bermain kartu huruf diharapkan dapat meningkatkan minat baca pada anak

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/03/21/penelitian-tindakan-kelas-part-ii/
diakses pada 05 Januari 2017jam 19.30 WIB.
- Arikunto, S. 1983. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Badru Zaman, dkk, *Media dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010).
- B.E.F. Munto Lalu, dkk, *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009).
- Fatma Handayani, *Efektifitas Media ABACA Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 4-6 Tahun, Skripsi*, (Skripsi, PGPAUD Fak KIP UMM, 2013).
- Hartati Sofia, *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Depdiknas, 2005).
- <http://aseft563.wordpress.com/2011/04/03/menumbuhkan-minat-baca-siswa/>
diakses 05 Januari 2017 jam 19.30 WIB.
- <http://fkg2banyumas.blogspot.com/> diakses pada 05 Januari 2017jam 20.00 WIB.
- <http://mathedu-unila.blogspot.com/2009/10/pengertian-minat-membaca.html>.
diakses pada 05 Januari 2017jam 19.30 WIB.
- <http://ndriew.blogspot.com/2008/08/bab-ii-kajian-teori.html>. diakses pada 05
Januari 2017jam 21.00
- [http://www.bimba-aiueo.com/minat-baca-tulis-berdasarkan-psikologi-
perkembangan-anak/](http://www.bimba-aiueo.com/minat-baca-tulis-berdasarkan-psikologi-perkembangan-anak/) diakses pada 05 Januari 2017jam 19.00 WIB.
- I'anah, "Manfaat Permainan Kartu Huruf Untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak", *Skripsi*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Muhammadiyah Magelang, 2008.
- Kurniawati. 2016. "Efektivitas Buku Pop – Up Terhadap Peningkatan Minat Membaca Anak Usia 3-4 Tahun". *Skripsi*. FKIP, Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Moeslichatoen, *Media Pengajaran di Taman Kanak-kanan*, (Jakarta: Rineke Cipta, 2004).

Rini Hildayani, dkk, *Materi Pokok Perkembangan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009).

Slamet Suyanto, *Pembelajaran untuk anak TK*, (Jakarta: Depdiknas, 2005).

Sudarni, *Upaya guru dan orang tua dalam meningkatkan minat baca pada Anak Usia Dini*, (Skripsi, PGTK Fak KIP UMM, 2009).

Sunariyah, *Upaya guru dan orang tua dalam meningkatkan minat baca pada PAUD*, (Skripsi, PGTK Fak KIP UMM), 2009.

Tadkiroatun Musfifoh, *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*, (Jakarta: Depdiknas, 2005).

Trisuharni, *Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Media Papan Flanel*, (Skripsi, PGPAUD Fak KIP UMM, 2013).