

## BAB II

### ACUAN TEORITIK

#### A. Acuan Teori dan Fokus Penelitian

##### 1. Hakikat Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun

###### a. Pengertian Kemampuan

Kemampuan merupakan suatu hal yang telah ada di dalam diri seseorang sejak lahir. Kemampuan bukan hanya bawaan dari lahir, tetapi kemampuan bisa dikembangkan dengan latihan yang dilakukan secara konsisten. Kemampuan merupakan sebuah kapasitas seseorang untuk melakukan suatu hal. Kemampuan juga bisa dikatakan sebagai suatu kesanggupan seseorang dalam mengerjakan suatu tindakan yang mengacu pada sebuah pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki. Menurut Wortham, *ability refers to the current level knowledge or skill in a particular area.*<sup>1</sup> Kemampuan merujuk pada tingkatan pengetahuan atau keterampilan pada sebuah area khusus. Hal ini berarti kemampuan merupakan tingkatan pengetahuan seseorang dalam bidang tertentu. Setiap orang memiliki kemampuan dalam bidang tertentu, dan berkembang sesuai dengan minat dan bakat yang dimilikinya.

---

<sup>1</sup> Sue C. Wortham, *Assesment in Early Childhood Education Fouth Edition* (New Jersey : Pearson Education, 2005), p. 39

Begitupun, dalam melakukan suatu pekerjaan atau tugas, setiap orang memiliki cara dan kemampuan yang berbeda-beda. Dalam hal ini, Gordon dan Mulyasa mendefinisikan bahwa kemampuan sebagai sesuatu yang dimiliki individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya.<sup>2</sup> Kemampuan yang dimiliki seseorang merupakan kesanggupan di dalam suatu bidang pekerjaan yang digunakan untuk menyelesaikan berbagai tugas dan masalah yang dihadapinya. Penilaian dalam kemampuan seseorang, tidak bisa dilakukan dengan penilaian secara fisik, karena pada dasarnya kemampuan merupakan pemerolehan dari pemikiran atau gagasan seseorang.

Kemampuan yang berasal dari dalam diri seseorang tersebut, dapat diukur dan dapat berkembang seiring dengan pengalaman dan pelatihan yang didapatnya. Pendapat tersebut juga dikatakan oleh Woodworth dan Marquis dalam Suryabrata yang mengungkapkan kemampuan (*ability*) dalam 3 arti sebagai berikut ;

“(1) *Achievement* yang merupakan *actual ability*, yang dapat diukur dengan alat atau tes tertentu. (2) *capacity* yang merupakan *potential ability*, yang dapat diukur secara tidak langsung dengan melalui pengukuran kecakapan individu, dimana kecakapan ini berkembang dengan perpaduan antara dasar dengan training yang intensif dan pengalaman. (3) *aptitude*, yaitu kualitas yang hanya dapat diungkap/diukur dengan tes khusus yang sengaja dibuat untuk itu.”<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Bandung: Rosdakarya, 2003), p. 39

<sup>3</sup> Sumardi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta : Grafindo Persada, 2002), h.161

Dari pernyataan di atas dapat dideskripsikan bahwa kemampuan merupakan suatu hal yang dapat diukur melalui sebuah tes tertentu yang dapat berkembang melalui latihan-latihan yang dilakukan secara terus menerus dan pengalaman yang diperolehnya.

Kemampuan dimiliki oleh seseorang sejak kecil. Pada masa kanak-kanak, kemampuan akan berkembang pesat jika distimulasi secara terarah dan terus menerus. Banyak kemampuan yang ada pada diri anak, salah satunya adalah kemampuan membaca. Anak tidak bisa langsung membaca dengan lancar, tetapi ada tahapan-tahapan yang harus dilalui oleh anak tersebut. Tahapan tersebut didapat anak melalui pengalaman dan latihan yang diberikan kepadanya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dideskripsikan bahwa kemampuan yaitu suatu daya atau kesanggupan yang sudah dimiliki seseorang dalam melakukan sebuah tugas atau pekerjaan dalam bidang tertentu dan dapat dikembangkan melalui latihan secara terus menerus. Begitupun kemampuan yang ada pada anak, tidak hanya satu bidang yang harus dikembangkan tetapi semua bidang yang terdapat dalam diri anak.

#### **b. Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan**

Kemampuan membaca adalah salah satu fungsi kemanusiaan yang tertinggi dan membedakan manusia dengan makhluk lain. Di samping itu, kemampuan membaca juga merupakan tuntutan realitas kehidupan manusia.

Menurut Burns dalam Rahmi, kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital dalam suatu masyarakat terpelajar.<sup>4</sup> Dengan banyak membaca menjadikan seseorang memiliki ilmu pengetahuan yang luas, dan memiliki nilai-nilai lebih dibandingkan orang yang tidak membaca sama sekali, atau sedikit membaca. Pengetahuan dalam membaca tidak langsung diperoleh secara begitu saja. Diperlukan stimuli yang terarah dan membutuhkan proses yang sangat panjang. Proses tersebut diawali dari membaca permulaan hingga membaca lancar.

Membaca permulaan merupakan tahap awal membaca pada anak. Menurut Sutan yang dimaksud dengan membaca permulaan yaitu kegiatan menelusuri, memahami, hingga mengeksplorasi berbagai simbol<sup>5</sup>. Pada proses dalam membaca permulaan, anak usia dini memulainya dari menelusuri simbol-simbol yang ada disekitarnya. Setelah mereka menelusuri simbol tersebut, mereka mendapatkan sebuah pemahaman dari orang disekitarnya. Setelah proses menelusuri dan memahami simbol tersebut sudah terekam jelas oleh anak, anak mampu untuk mengeksplorasi berbagai simbol yang diperolehnya. Simbol dapat juga diartikan berupa gambar, rangkaian huruf-huruf dalam sebuah bacaan, ataupun tulisan.

---

<sup>4</sup> Farida Rahmi, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), p. 1

<sup>5</sup> Firmanawaty Sutan, *3 Langkah Praktis Menjadikan Anak Maniak Membaca* (Jakarta: Puspa Swara, 2004) p. 2

Kemampuan membaca permulaan lebih diorientasikan pada kemampuan membaca tingkat dasar, yakni kemampuan melek huruf. Maksudnya, anak-anak dapat mengubah dan melafalkan lambang-lambang tertulis menjadi bunyi-bunyi bermakna. Pada tahap ini sangat dimungkinkan anak-anak dapat melafalkan lambang-lambang huruf yang dibacanya tanpa diikuti oleh pemahaman terhadap lambang bunyi-bunyi tersebut. Kemampuan melek huruf ini selanjutnya dibina dan ditingkatkan menuju pemilikan kemampuan membaca tingkat lanjut.<sup>6</sup> Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan adalah sebuah kemampuan untuk melafalkan, mengubah, hingga memahami suatu tulisan.

Membaca permulaan dapat diartikan sebagai suatu kegiatan memahami arti tulisan yang baru dimulai. Kegiatan pengenalan membaca permulaan lebih baik jika dilakukan sejak dini. Ketika otak anak bekerja sangat pesat dalam memperoleh informasi, dan memiliki daya tarik yang besar terhadap kata. Tetapi, dalam hal ini perlu diperhatikan pola kematangan anak untuk siap belajar membaca. Kesiapan tersebut meliputi kesiapan fisik, sosial, dan kejiwaan. Kesiapan juga dapat dilihat dari ketertarikan anak pada buku, sebagian anak cenderung tertarik pada buku

---

<sup>6</sup> Yeti Mulyati, Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan. p. 6, 2008

([http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR. PEND. BHS. DAN SASTRA INDONESIA/196008091986012-YETI\\_MULYATI/Modul\\_MMP.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR. PEND. BHS. DAN SASTRA INDONESIA/196008091986012-YETI_MULYATI/Modul_MMP.pdf), didownload Sabtu, 31 Oktober 2015 12.15)

terutama buku yang menarik perhatiannya. Berkaitan dengan hal tersebut Ruth mengatakan bahwa anak-anak yang senang dengan buku disebut pembaca pemula<sup>7</sup>. Ketertarikan anak dengan sebuah buku dapat mengantarkan anak pada perkembangan membaca awal. Anak-anak biasanya tertarik pada sebuah buku yang menyajikan gambar yang menarik. Melalui membaca cerita bergambar, secara tidak sadar anak akan melihat dan mengucapkan kata-kata yang terdapat pada buku cerita tersebut. Walaupun kata yang diucapkannya tidak sama dengan tulisan yang terdapat pada buku cerita.

Langkah awal membaca permulaan yaitu ketika anak mulai tertarik dengan sebuah buku. Kegiatan pura-pura membaca juga merupakan suatu contoh jika anak tersebut melakukan kegiatan membaca permulaan. Whitehurst dan Lonigan berpendapat bahwa *pretending to read and reading environmental print are examples of emergent reading. Before children can read words, they are often able to recognize labels, signs, and other forms of environmental print*<sup>8</sup>. Kalimat tersebut mengatakan bahwa pura-pura membaca dan membaca simbol di sekitar termasuk ke dalam membaca permulaan. Sebelum anak dapat membaca kata, mereka biasanya mengenali label, tanda-tanda, dan simbol-simbol tulisan yang ada dilingkungan

---

<sup>7</sup> Katherine Ruth, *Asyiknya Membaca* (Jakarta: Anak Prestasi Pustaka, 2006) p. 34

<sup>8</sup> Grover J. Whitehurst and Christopher J. Lonigan, *Child Development and Emergent Literacy* Vol. 69, No. 3 (Blackwell Publishing, 1998) p. 852

sekitarnya. Jadi, sebelum anak dapat membaca sebuah huruf, atau kata. Diawali dengan tanda-tanda ketertarikan anak terhadap sebuah buku, dan mengenal simbol-simbol yang berada disekitarnya.

Kata-kata yang diperoleh anak, didapatnya dari mendengarkan setiap ucapan orang lain. Pada anak usia dini kegiatan pengenalan membaca bertujuan agar menumbuhkan minat membaca pada anak. Menurut Lubis anak diberikan rangsangan membaca jika anak mampu menangkap perkataan orang lain, mampu mengeluarkan isi hatinya, menguasai teknik berbicara sekedarnya, serta mengerti bahwa coretan-coretan dan gambar mempunyai arti dan bunyi tertentu.<sup>9</sup> Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dideskripsikan bahwa anak dapat membaca jika sering diajak berbicara dengan orang disekitarnya, selalu diberikan kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya, dan memahami arti dari sebuah gambar.

Membaca pada anak dapat dilakukan sesuai dengan tahapan perkembangan pada anak. Berdasarkan Penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan merupakan sebuah kesanggupan awal pada seorang anak dalam sebuah kegiatan yang berawal dari ketertarikan anak pada sebuah buku untuk menelusuri, mengeksplorasi, melafalkan berbagai macam simbol, dan memahami simbol.

---

<sup>9</sup> Zulkifli Lubis, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005) p. 53

### c. Karakteristik Membaca Permulaan pada Anak usia 5-6 tahun

Berbicara mengenai membaca, permulaan tidak terlepas dari kemampuan berbahasa. Bahasa memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan seorang anak, karena tanpa bahasa maka proses komunikasi dengan orang lain akan terhambat baik secara emosional dan secara intelektual. Bahasa yang dimiliki seorang anak akan terus berkembang sesuai dengan kemampuan anak dalam mempelajari kegiatan membaca permulaan. Dengan kata lain, perkembangan berbahasa merupakan fondasi awal seorang anak untuk mengembangkan kemampuan membacanya. Perkembangan menurut Jahja yaitu bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan.<sup>10</sup> Setiap proses perkembangan pada anak, sudah memiliki karakteristiknya masing-masing dan dapat diramalkan sesuai dengan tingkat usia dan kematangan yang ada pada anak. Begitupun dengan perkembangan bahasa pada anak usia 5–6 tahun.

Jalongo berpendapat mengenai karakteristik bahasa anak usia 5-6 tahun, adalah sebagai berikut :

*“5 to 6 years, complex, grammatically, correct sentences, use pronouns; uses past, present, and verb tenses; average sentences*

---

<sup>10</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Kencana: Jakarta, 2011), p. 28

*length per oral sentences to 6.8 words. Vocabulary: uses approximately 2.500 words, understanding about 6.000, responds to 25.000”.*<sup>11</sup>

Pada usia 5–6 tahun perkembangan bahasa pada anak sudah kompleks, menggunakan kalimat yang benar, menggunakan kata ganti; kata lampau, masa kini, dan kata kerja untuk masa yang akan datang; rata-rata panjang kalimat pada setiap percakapan mencapai 6-8 kata. Kosa kata: penggunaan kira-kira 2.500 kata, pemahaman 6.000 kata, serta menggapai sampai 25.000 kata–kata. Pada usia ini Jalongo juga berpendapat dari segi sosial anak mampu mempunyai kendali terhadap yang baik tentang unsur–unsur dari percakapan. Berdasarkan pendapat yang diutarakan Jalongo, sudah dapat dilihat bahwa usia 5-6 tahun sudah memiliki penguasaan kosa kata dan pemahaman kata yang cukup banyak. Selain itu penggunaan kalimat pada anak juga sudah mulai kompleks, hal tersebut memudahkan anak dalam menuju pada proses kemampuan membaca permulaannya.

Sebelum masuk pada kemampuan membaca lancar, anak usia dini pasti melalui pada proses kemampuan membaca permulaan. Papalia, Olds, dan Feldman menjabarkan mengenai cakupan dari kemampuan-kemampuan membaca permulaan sebagai berikut:

“(1) kemampuan bahasa secara umum seperti kosakata, sintaks, struktur narasi, dan pemahaman bahwa bahasa digunakan untuk berkomunikasi; dan (2) kemampuan fonologis khusus, seperti

---

<sup>11</sup> Mary Renck Jalongo, *Early Childhood Language Arts* (USA: Pearson Education, Inc, 2007)., p.65

*kesadaran fonemik*—kesadaran bahwa kata-kata terdiri dari bunyi-bunyi tertentu atau *fonem*—dan *hubungan fonem-grafem*, kemampuan untuk mengaitkan bunyi dengan huruf atau rangkaian huruf tertentu.”<sup>12</sup>

Berdasarkan penjabaran di atas, bahwa kemampuan membaca permulaan pada anak terdiri dari kemampuan bahasa secara umum, dan kemampuan fonologi khusus. Dapat dikatakan ketika anak memasuki tahapan pada membaca permulaan, anak sudah memiliki kemampuan dalam menyadari bahwa kata-kata tertentu memiliki bunyi yang berbeda. Anak mampu merangkai kata berdasarkan struktur bahasa sederhana.

Kemampuan membaca permulaan pada anak akan terlihat sejak dini. Adapun beberapa ciri-ciri lain yang dimunculkan pada anak ketika anak sudah menunjukkan kemampuannya dalam membaca permulaan. Jalongo menjabarkan ciri-ciri kemunculan membaca permulaan pada anak adalah sebagai berikut :

*“Reading emerges as children do the following: 1) acquire oral language by exploring its meaning, noticing its structure (e.g., word order), and experimenting with its sounds (called phonological awareness). 2) Ascribe meaning to the symbols around them (e.g., a stop sign, a food label, a fast-food restaurant billboard). 3) Attempt to produce symbols, signs, and letters. 4) Approximate print behaviors modeled to them, such as pretending to read a book, make a shopping list, or write a check. 5) Repeat processes until they are clearer and more refined, such as mastering an action song with all of the accompanying motions. 6) Begin to connect*

---

<sup>12</sup> Diane E. Papalia, Sally Wendkos Olds, and Ruth Duskin Feldman, *Human Development Perkembangan Manusia Edisi 10* ( Jakarta: Salemba Humanika, 2009) p.365

*speech sounds to print patterns, such as saying “Y-e-s spells yes, and no spells no”.*<sup>13</sup>

Penjelasan di atas menyatakan bahwa membaca permulaan pada anak diikuti oleh hal berikut: 1) Memperoleh bahasa lisan dengan mengeksplorasi maknanya, memperhatikan struktur bahasa (seperti, susunan kata), dan berekspresi mendengar bunyi-bunyi bahasa yang disebut kesadaran fonologi. 2) menghubungkan makna dengan simbol-simbol yang ditemui disekitarnya (misalnya, tanda berhenti, label makanan, billboard restoran cepat saji). 3) Mencoba membuat simbol, tanda-tanda, dan surat. 4) Mengira-ngira bacaan yang dicontohkan pada mereka, seperti sikap pura-pura membaca, membuat daftar belajar, atau menulis sebuah cek. 5) Mengulangi proses-proses ini sampai mereka benar-benar bisa, seperti menguasai sebuah lagu disertai dengan mimik yang ada pada lagu itu. 6) Mulai menghubungkan bunyi–bunyi bahasa ke dalam bentuk tulisan, seperti ketika mengucapkan “Y-e-s maka ejaannya adalah yes dan n-o ejaannya adalah no”.

Berdasarkan uraian Jalongo, disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan itu ditandai dengan pemerolehan bahasa lisan yang diikuti dengan mengeksplor maknanya, memperhatikan struktur bahasa seperti urutan sebuah kata, dan mencoba membunyikan kata yang diperoleh

---

<sup>13</sup> Mary Rench Jalongo, *op., cit*, p. 158

atau disebut kesadaran fonologi yaitu sadar terhadap bunyi huruf. Dapat menghubungkan makna dari simbol yang terdapat disekitarnya. Sudah mampu mengira-ngira contoh huruf yang dicontohkan, dan sudah mulai menghubungkan bunyi-bunyi bahasa ke dalam bentuk tulisan. Pembelajaran tersebut didapat anak melalui stimuli yang bertahap. Namun dalam kegiatan membuat simbol, sudah termasuk dalam kemampuan menulis permulaan pada anak. Kemunculan membaca tersebut, dapat berkembang secara bertahap hingga pada akhirnya anak akan mampu memasuki pada tahap membaca lancar.

Berdasarkan karakteristik membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun yang dijabarkan di atas, yaitu ditandai dengan memiliki kemampuan bahasa secara umum dan kemampuan fonologi khusus, yang diikuti oleh beberapa kemunculan diantaranya memperoleh bahasa lisan dengan mengeksplorasi maknanya, menghubungkan makna dengan simbol-simbol yang ditemui disekitarnya, mengira-ngira contoh huruf yang dicontohkan pada mereka, dan mulai menghubungkan bunyi-bunyi bahasa ke dalam bentuk tulisan.

#### **d. Strategi Pembelajaran Membaca**

Dalam mengajarkan membaca pada anak, dipelrukan cara atau strategi yang tepat sebagai penunjang keberhasilan dari proses

pembelajaran membaca tersebut. Strategi adalah ilmu dan kiat di dalam memanfaatkan segala sumber yang dimiliki dan/atau yang dapat dikerahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.<sup>14</sup> Dalam belajar membaca dapat diterapkan beberapa strategi. Klein dkk mengategorikan model-model strategi membaca ke dalam tiga jenis, yaitu bawah-atas (*bottom-up*), atas-bawah (*top-down*), dan model membaca campuran (*eclectic*). Strategi yang pertama adalah bawah-atas (*bottom-up*), proses membaca dalam strategi ini dimulai dari pemahaman teks kebahasaan yang paling rendah menuju yang tinggi. Mengidentifikasi huruf-huruf, kata, frasa, kalimat, dan sampai memahami isi teks. Dengan kata lain, proses membaca dimulai dengan memproses simbol-simbol grafis secara bertahap, kemudian merangkai kata menjadi frasa dan kalimat, yang pada akhirnya dapat membuat sebuah teks.

Strategi yang kedua yaitu strategi atas-bawah (*top-down*). Pada strategi ini, pembaca memulai proses pemahaman teks dari tataran bahasa yang lebih tinggi. Dalam hal ini pembaca mendapatkan informasi dengan memprediksi, kemudian mencari *input* untuk mendapatkan informasi yang cocok dalam sebuah teks. Strategi yang terakhir adalah metode strategi campuran (*eclectic*). Pada strategi ini, guru dibebaskan untuk menggunakan lebih dari satu strategi dalam pengajaran membaca pada anak muridnya.

---

<sup>14</sup> Farida Rahim, *op,cit.*, p, 36

Strategi bawah-atas (*bottom-up*) dan strategi atas-bawah (*top-down*) dapat digunakan dalam waktu yang bersamaan jika diperlukan.

Berdasarkan strategi yang diutarakan di atas, sebenarnya setiap strategi yang diajarkan tergantung dengan tahapan perkembangan membaca dan usia anak. Namun, pada pembelajaran membaca permulaan anak usia 5-6 tahun, jika dilihat dari tahapan dan karakteristiknya, lebih tepat jika menggunakan strategi pembelajaran membaca bawah-atas (*bottom-up*). Karena pada strategi ini, proses pembelajaran yang diajarkan mulai dari tahap bawah/rendah yaitu pengenalan simbol-simbol huruf, kemudian menuju pada memahami rangkaian huruf menjadi sebuah kata, selanjutnya merangkai kata menjadi sebuah frasa dan kalimat, dan berkembang pada tahap atas yakni memahami makna dari teks bacaan yang dibaca oleh anak.

## **B. Acuan Teori Rancangan Alternatif atau Desain Alternatif Intervensi Tindakan**

### **1. Hakikat Permainan Peta Memori**

#### **a. Pengertian Permainan**

Permainan merupakan wahana belajar bagi anak yang sangat diperlukan untuk proses pendewasaan diri, menjaga kestabilan emosi, mendorong perilaku prososial, sekaligus memperkenalkan pada dunia luar. Permainan juga merupakan sarana efektif dan efisien dalam pembelajaran. Istilah permainan menurut pengertiannya adalah situasi atau kondisi tertentu

saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain.<sup>15</sup> Permainan dapat diartikan menjadi sebuah kebutuhan untuk mencari kesenangan dan kepuasan melalui suatu aktivitas. Aktivitas yang dituangkan dalam permainan tidak harus berupa benda nyata, namun dapat juga bersifat simbolik.

Hal tersebut senada dengan pendapat Framberg yang menyatakan bahwa permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian<sup>16</sup>. Jadi, dengan benda-benda yang bersifat simbolik dapat mendorong permainan yang menyenangkan dan mengandung makna edukasi. Permainan juga dapat dihubungkan dengan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan dan mengasyikkan. Setiap permainan yang diciptakan atau dilambangkan oleh seseorang, pasti memiliki tujuan dalam memainkannya. Dengan bermain menggunakan permainan, dapat mengembangkan aspek perkembangan yang ada di dalam diri anak.

Kegiatan bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan dan perkembangan anak yang terdiri dari enam aspek, yaitu aspek kesadaran diri (*personal awareness*), emosional, sosial, komunikasi, kognisi, dan

---

<sup>15</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *op. cit.*, p 26

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 29

keterampilan motorik.<sup>17</sup> Dalam kegiatan bermain, semua aspek perkembangan dapat berkembang secara bersama-sama dan sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Contohnya adalah perkembangan bahasa pada anak. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk menstimuli perkembangan bahasa pada anak dalam bidang membaca, antara lain anak lebih sering dibacakan cerita, menirukan bunyi, mengurutkan gambar berseri, membedakan kata dengan suku kata yang memiliki awalan yang sama, menghubungkan tulisan dengan gambar, dan mengerjakan latihan-latihan yang berhubungan dengan kegiatan membaca. Hal tersebut dapat dikolaborasikan dengan permainan yang dirancang dengan sangat menyenangkan. Agar anak dapat lebih mudah dalam mempelajari kegiatan membaca permulaan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas menyenangkan yang menghadirkan kembali realias dalam bentuk pegandaian dan bersifat simbolik untuk mengembangkan aspek-aspek kehidupan pada seseorang.

#### **b. Tahapan Bermain dan Permainan**

Bermain memiliki fungsi penting terhadap perkembangan pribadi, sosial dan emosional. Melalui bermain, anak merasakan berbagai pengalaman

---

<sup>17</sup> Tadkiroatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain: Cara Mengasah Multiple Intelligences Pada Anak Sejak Usia Dini* (Grasindo: 2008), p. 6

emosi, seperti senang, sedih, marah, kecewa, marah, bangga, dan sebagainya. Dalam pembelajaran melalui kegiatan bermain, yang paling utama yaitu harus sesuai dengan perkembangan dan tingkat usia anak. Kegiatan bermain juga berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak. Piaget dan Smilansky mengemukakan tahapan/tingkatan bermain kognitif sebagai berikut : 1) Permainan fungsional (*functional play*), 2) Permainan konstruktif (*constructive play*), 3) Permainan pura-pura (*pretend play*), dan 4) Permainan formal dengan peraturan.<sup>18</sup> Akan diuraikan sebagai berikut:

**Permainan fungsional** (*functional play*), merupakan tingkatan yang paling sederhana dan terjadi pada masa bayi. Di mana pada tingkatan ini anak lebih aktif melibatkan pergerakan otot yang berulang-ulang. **Permainan konstruktif** (*constructive play*), merupakan tingkatan kedua, di mana anak menggunakan material lain untuk membuat sesuatu. Contohnya balok untuk membangun rumah atau gedung. **Permainan pura-pura** (*pretend play*), merupakan tingkatan bermain yang didasarkan pada fungsi simbolis. Tingkatan bermain ini tumbuh bersamaan dengan perkembangan bahasa dan kemampuan representasi. **Permainan formal dengan peraturan**, pada tingkatan ini bermain teratur dengan prosedur dan hukuman yang jelas. Lebih menekankan pada peraturan-peraturan yang baku.

---

<sup>18</sup> Papalia, Olds, and Feldman., *op, cit.*, p. 398

Sejalan dengan perkembangan kognitif anak, secara khusus Piaget mengemukakan tahapan bermain anak sebagai berikut : 1) *Sensory Motor Play*, 2) *Symbolic atau Make Believe Play*, 3) *Social Play Games With Rules*, dan 4) *Games With Rules and Sports*.<sup>19</sup> Berdasarkan uraian di atas mengenai tahapan bermain pada anak usia dini yang dikemukakan oleh Piaget, dapat diajarkan oleh guru sesuai dengan tahap perkembangan dan tingkatan usia anak. Secara lebih rinci akan dijelaskan sebagai berikut :

Tahapan pertama, *sensory motor play*. Usia anak yang berada ditahap ini adalah sekitar usia 3 atau 4 bulan sampai 1 atau 2 tahun. Gerakan yang dilakukan anak sekitar usia 3 atau 4 bulan belum dapat dikatakan bermain. Kegiatan yang dilakukan hanya merupakan gerakan atau tindakan pengulangan dari kegiatan yang dilakukan sebelumnya. Pada usia ini kegiatan anak lebih terkoordinasi dan berasal dari pengalamannya. Kegiatan bermain anak akan berkembang ketahap selanjutnya sesuai dengan bertambahnya usia dan perkembangan anak.

Tahapan kedua, *symbolic atau make believe play*. Tahap ini merupakan ciri periode praoperasional yang berlangsung pada usia 2 sampai 7 tahun. Pada usia 1-7 tahun ini, anak sudah mulai merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Anak mengungkapkan rasa ingin tahunya dengan kata-kata dan gambar. Selain itu, anak juga senang bertanya dan

---

<sup>19</sup>Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan* (Gramedia :Jakarta, 2007) p 24

menjawab pertanyaan. Pada tahap ini anak mulai bermain simbolik. Menganggap semua benda-benda yang berada disekitarnya adalah alat bermain.

Tahapan ketiga, *social play games with rules*. Anak usia 8-11 tahun sudah mulai bermain dengan peraturan. Pada tahap ini penggunaan simbol lebih banyak diwarnai oleh nalar, logika yang bersifat obyektif. Kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan. Tahap keempat, *games with rules and sports*. Permainan dengan peraturan merupakan permainan yang melibatkan aturan-aturan tertentu dalam permainannya. Dengan kata lain, kegiatan anak dalam permainan ini diatur oleh suatu peraturan yang ada. Namun anak tetap menikmati dan senang permainan dengan aturan ini. Meskipun, aturan yang dibuat jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku, tapi anak tetap senang melakukannya berulang-ulang dan terpacu untuk mencapai prestasi sebaik-baiknya.

Berdasarkan beberapa deskripsi yang dipaparkan sebelumnya mengenai tahapan bermain dan permainan, dapat dipahami bahwa dalam sebuah permainan memiliki tahapan-tahapan tertentu yang perlu dilewati anak. Tahapan tersebut terdiri dari tingkatan yang sederhana sampai pada tingkatan yang paling tinggi. Namun setelah mengetahui mengenai tahapan bermain pada anak, dapat dikatakan bahwa tahapan bermain anak usia 5-6 tahun berada pada tahapan kedua, yaitu *symbolic* atau *make believe play* di

mana anak mulai merepresentasikan objek dengan menggunakan gambar dan kata-kata. Permainan yang dirancang dalam penelitian ini dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran membaca, karena menggunakan gambar sebagai objek dalam merepresentasikan sebuah kata.

### **c. Pengertian Permainan Peta Memori**

Permainan peta memori merupakan suatu permainan yang dapat mengembangkan membaca pada anak. Peta memori atau yang biasa disebut *memory map* merupakan sebuah cara yang bermanfaat untuk menggali informasi dari dalam dan dari luar otak, cara terbaik untuk mendapatkan ide baru dan merencanakan suatu proyek, dan sebuah cara untuk membuat catatan.<sup>20</sup> Biasanya peta memori ini digunakan untuk mendiskusikan suatu pokok pembahasan, berbagi ide, meringkas serta memahami sebuah buku. Jadi, dengan kata lain peta memori ini difokuskan untuk meringkas dan memahami isi sebuah bacaan.

Permainan peta memori ini merupakan sebuah rancangan permainan yang terinspirasi dari sebuah strategi belajar dengan menggunakan *mind map* (peta pemikiran). Namun agar terlihat menarik dan melibatkan aktivitas fisik, indera, pikiran, dan emosi anak, maka dibuatlah sebagai suatu permainan yang menggunakan media sederhana, serta menamainya sebagai

---

<sup>20</sup> Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map untuk Anak* (Jakarta: Gramedia, 2007) p. 6

peta memori. *Mind map* menurut Komariah, merupakan salah satu terobosan dari teori *Accelerated Learning* yaitu cara cepat belajar mengajar dengan melibatkan seluruh tubuh, pikiran, emosi, indera dan aspek kecerdasan.<sup>21</sup> Berdasarkan penjabaran di atas, *mind mapping* (peta pemikiran) merupakan sebuah cara yang dilakukan dalam kegiatan belajar yang melibatkan seluruh aktivitas fisik, pikiran, emosi, indera dan aspek kecerdasan pada anak.

Pendapat mengenai *mind map* juga diutarakan oleh Tony Buzan, yang merupakan pencipta *mind map* pertama kali. Beliau mengemukakan beberapa definisi mengenai *mind map* yaitu:

“Sistem belajar dan berpikir yang menggunakan kedua belah otak; Sistem belajar dan berikir yang mengeluarkan seluruh potensi dan kapasitas otak penggunanya yang masih tersembunyi; Sistem belajar dan berpikir yang mencerminkan secara visual apa yang terjadi pada otak saat belajar dan berpikir”.<sup>22</sup>

Jadi, menurut beberapa definisi yang dijabarkan oleh Buzan dapat dikatakan bahwa *mind map* merupakan sebuah sistem belajar dan berpikir yang menggunakan kedua belahan otak, yang dapat menggali seluruh potensi yang dimiliki, dan merupakan sebuah proses pemikiran yang mencerminkan visualisasi otak saat sedang berpikir. Di mana *mind map* tersebut merupakan hasil visualisasi dari apa yang ada dalam pikiran selama

---

<sup>21</sup> Femi Olivia dan Lita Ariani, *Belajar Membaca yang Menyenangkan untuk Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2009) p. 40

<sup>22</sup> Susanto Windura, *1st Mind Map, Teknik Berpikir dan Belajar sesuai Cara Kerja Alami Otak* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013) p. 12

proses pembelajaran. Mind map juga mengembangkan kemampuan berpikir seseorang yang masih tersembunyi. Dengan kata lain, *mind map* dapat membuka pemikiran anak secara lebih luas.

Berpikir menggunakan konsep *mind map*, secara mental anak membangun sebuah gambar yang dapat dibayangkannya. Ketika gambar tersebut muncul dalam benak anak, maka seluruh penjelasan yang terkandung di dalamnya akan terjelaskan.<sup>23</sup> Oleh sebab itu, dapat diartikan bahwa *mind map* memvisualisasikan pengetahuan secara grafis untuk mengoptimalkan eksplorasi seluruh area kemampuan otak anak. Dengan visualisasi gambar, anak lebih cepat menerima suatu informasi.

Berdasarkan pemaparan di atas, dengan kata lain *mind mapping* dan peta memori adalah sama, yaitu sama-sama digunakan dalam proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, emosi, pikiran, indera anak, dan visualisasi grafis untuk mengoptimalkan pengetahuan yang diterima anak.

Pada penelitian kali ini, peneliti mengaplikasikan strategi dari *mind map* ke dalam bentuk sebuah permainan yang berisikan gambar dan kata. Serta merubah nama dari *mind map* menjadi peta memori agar anak usia 5-6 tahun mudah dalam melafalkan permainan tersebut. Konsep permainan peta memori ini diberikan pada anak, baik dengan menggunakan kartu huruf, kata,

---

<sup>23</sup> Caroline Edward, *Mind Mapping Untuk Anak Cerdas dan Sehat* (Yogyakarta: Wangun Printika, 2009) p. 63

dan kartu bergambar yang akan ditempelkan pada peta memori yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak usia 5-6 tahun. Permainan peta memori yang diberikan membantu anak untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaannya yang dimulai dari tahap rendah hingga tahap tinggi yaitu anak dapat membaca dengan lancar dan memaknai bacaan tersebut. Ketika pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan tersebut diaplikasikan dengan sebuah permainan, anak dapat dengan mudah menerimanya. Karena pembelajaran tersebut dilakukan dengan menyenangkan dan tanpa paksaan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa konsep permainan peta memori ini merupakan sebuah gambaran visual dari sebuah strategi pembelajaran *mind map* yang diaplikasikan dengan sebuah permainan untuk menarik minat dan mengoptimalkan setiap kemampuan yang ada pada diri anak.

#### **d. Cara Bermain Permainan Peta Memori**

Konsep permainan peta memori ini merupakan pengaplikasian dari cara berfikir menggunakan *mind map*. Mengambil dari salah satu definisi *Mind map* yang diutaraka oleh Buzan, yaitu sistem belajar dan berpikir yang

menggunakan otak sesuai dengan cara kerja alaminya.<sup>24</sup> Dimana, cara kerja otak secara alami itu yaitu gambar dan visual, bukan lisan dan tertulis. Jadi, ingatan seseorang akan bertahan lebih lama jika disampaikan dengan memadukan gambar dan tulisan didalamnya.

Konsep peta memori ini juga didasarkan pada cara kerja otak menyerap informasi. Buzan berpendapat bahwa cara kerja pikiran manusia adalah memancar dari satu titik pikiran ke berbagai asosiasi pemikiran yang lain, dan selalu menyebar kembali dengan tidak terbatas.<sup>25</sup> Berdasarkan pendapat tersebut, berarti manusia dapat menangkap informasi dengan banyak.

Konsep permainan peta memori ini juga berlandaskan dari cara kerja pikiran manusia yang memancar. Sejalan dengan Buzan, Widiatmoko juga menjelaskan mengenai cara kerja pikiran yaitu dengan menuliskan tema utama sebagai titik sentra/tengah dan memikirkan cabang-cabang atau tema-tema turunan yang keluar dari titik tengah tersebut dan mencari hubungan antara tema turunan.<sup>26</sup> Dengan cara tersebut maka kita akan mendapatkan lebih banyak informasi dengan memadukan gambar dan kata.

---

<sup>24</sup> Sutanto Windura., *Op.cit* 12

<sup>25</sup> Caroline Edward., *op.cit*, p 62

<sup>26</sup> Irwan Widiatmoko, *Super Speed Reading: Metode Lengkap dan Praktis untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca* (Gramedia Pustaka Utama: Jakarta, 2011) p 107

Cara kerja tersebut diaplikasikan dalam bentuk sebuah permainan yang melibatkan peran aktif anak, dan merangsang kerja indera anak. Gambaran yang diberikan pada kegiatan permainan Peta memori di sini yaitu terdapat satu sub tema yang dijadikan sebagai titik sentral/tengah dan memiliki jalur-jalur yang nantinya akan diisi berdasarkan pada kegiatan dan pembelajaran yang akan dilakukan dan berkaitan dengan tema dalam pembelajaran yang akan diberikan. Pada jalur-jalur tersebut diisikan berbagai gambar dan kata yang berhubungan erat dengan tema yang berperan sebagai titik sentral. Dengan menggunakan teknik tersebut, diharapkan agar anak dapat menerima informasi dan pengetahuan yang lebih mudah.

Permainan peta memori ini harus dilengkapi dengan sebuah peta yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan ukuran yang dapat dilihat anak dari sudut pandang manapun. Letakkan tema yang akan dibahas pada titik sentra/tengah. Kemudian buatlah cabang-cabang turunan dari tema tersebut. Fungsi jalur cabang tersebut yaitu untuk mengelompokkan informasi yang anak dapat. Anak-anak dapat berbagai informasi mengenai pembahasan tema tersebut pada setiap cabang.

Dalam proses kegiatan membaca menggunakan peta memori, peneliti menggunakan sebuah kartu gambar dan kata yang dapat di lepas dan pasang. Permainan ini dilakukan dalam waktu 50 menit dengan cara berkelompok maupun individu. Anak-anak dapat menempelkan kata atau

gambar yang berhubungan dengan tema tersebut pada cabang-cabang yang terdapat pada peta memori yang telah disediakan. Kata dan gambar tersebut diletakkan pada sebuah kotak rahasia yang telah tersedia. Ketika selesai menempelkan gambar atau kata yang diminta, anak diminta untuk membaca kata tersebut.

Adapun penjelasan penggunaan dan pembuatan peta memori yang diambil dari teori Buzan yaitu menuliskan sebuah tema utama sebagai titik sentra/tengah dan memikirkan cabang-cabang atau tema turunan yang keluar dari titik tengah tersebut dan mencari hubungan antara tema tersebut.<sup>27</sup> Berdasarkan teori yang telah dijabarkan mengenai penggunaan peta memori tersebut, dapat dikembangkan lagi menjadi sebuah bentuk permainan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan materi pada titik sentra/tengah. menjelaskan mengenai materi pembelajaran yang akan dibahas pada hari ini.
2. Setelah selesai menjelaskan pembelajaran, kemudian guru membagi anak menjadi dua kelompok.
3. Anak mengambil sebuah gambar dan kata yang terdapat pada kotak dan menempelkannya pada cabang yang terdapat pada peta memori.
4. Anak membaca huruf dari kata/kalimat tersebut.

---

<sup>27</sup> *ibid.*, p. 107

5. Setelah anak pertama selesai, lakukan lagi pada anak yang berada pada barisan kedua hingga seterusnya.
6. Setelah semua anak mendapatkan giliran, baca setiap kata yang terdapat pada peta memori tersebut.

### **C. Bahasan Hasil-Hasil Penelitian Relevan**

Untuk memperkuat masalah yang diteliti, peneliti menemukan hasil penelitian yang relevan terhadap masalah yang diteliti. Masalah yang diteliti oleh peneliti terkait pada variable pembelajaran, sehingga penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran membaca digunakan peneliti sebagai penguat masalah penelitian.

Penelitian yang dilakukan oleh Ulfah dengan judul “Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Kartu Kata.”<sup>28</sup> Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah kegiatan bermain kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Pengenalan membaca permulaan dengan menggunakan kartu kata merupakan pembelajaran yang efektif. Melalui permainan kartu kata anak mampu menghubungkan kartu gambar dan kartu kata dengan tidak tertukar, dapat menyambungkan tulisan sederhana, dapat menghubungkan kata dengan kata, dan dapat mengelompokkan kata yang sejenis. Menurutnya

---

<sup>28</sup> Maya Ulfah, “*Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Kartu Kata*”. Skripsi., (Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, 2012)

dengan menggunakan kartu kata tidak hanya mengembangkan kemampuan berbahasa saja, melainkan aspek perkembangan anak yang lainnya dan dapat membuat anak terlibat aktif dalam permainan tersebut.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Febriyanti mengenai “Strategi Pengenalan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Pada Sentra Persiapan” (Studi deskriptif kualitatif di TK Asih, Jakarta Selatan).<sup>29</sup> Dikatakan bahwa strategi pengenalan membaca ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternative pembelajaran bagi anak usia prasekolah di lembaga-lembaga PAUD. Dengan demikian perkembangan kemampuan membaca permulaan anak usia dini sangatlah penting untuk dikembangkan dengan berbagai cara, agar perkembangan bahasa anak khususnya membaca dapat berkembang secara optimal. Tentunya dilakukan sesuai dengan tahapan perkembangan bahasa anak dan sesuai dengan tahapan pembelajaran membaca anak.

Berdasarkan dari hasil pembahasan penelitian yang relevan tersebut dapat dideskripsikan bahwa pemberian permainan dengan melibatkan kata dan gambar secara berkesinambungan dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal huruf dan kemampuan membacanya akan berkembang secara optimal.

---

<sup>29</sup> Dian Febriyanti, “*Strategi Pengenalan membaca anak usia 5-6 tahun pada sentra persiapan*”, skripsi., (Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, 2011)

#### **D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan**

Mengacu pada landasan teoritis yang telah dikemukakan sebelumnya kemampuan yaitu suatu daya atau kesanggupan yang sudah dimiliki seseorang dalam melakukan sebuah tugas atau pekerjaan dalam bidang tertentu dan dapat dikembangkan melalui latihan secara terus menerus. Pada masa kanak-kanak, kemampuan akan berkembang pesat jika distimulasi secara terarah dan terus menerus. Banyak kemampuan yang ada pada diri anak, salah satunya adalah kemampuan membaca.

kemampuan membaca permulaan merupakan sebuah kesanggupan awal pada seorang anak dalam sebuah kegiatan yang berawal dari ketertarikan anak pada sebuah buku untuk menelusuri, mengeksplorasi, melafalkan berbagai macam simbol, dan memahami simbol.

Dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan, tidak terlepas dari strategi dalam pembelajaran membaca yang dilakukan oleh guru. Terdapat tiga model strategi membaca, yaitu bawah-atas (*bottom-up*), atas-bawah (*top-down*), dan model membaca campuran (*eclectic*). Namun, pada pembelajaran membaca permulaan anak usia 5-6 tahun, jika dilihat dari tahapan dan karakteristiknya, lebih tepat jika menggunakan strategi pembelajaran membaca bawah-atas (*bottom-up*). Karena pada strategi ini, proses pembelajaran yang diajarkan mulai dari tahap bawah/rendah yaitu

pemerolehan bunyi lisan dan memaknainya, pengenalan simbol-simbol huruf, kemudian menuju pada memahami rangkaian huruf menjadi sebuah kata, selanjutnya merangkai kata menjadi sebuah frasa dan kalimat, dan berkembang pada tahap atas yakni memahami makna dari teks bacaan yang dibaca oleh anak. Dalam hal ini, diperlukanlah sebuah pembelajaran yang menyenangkan agar anak dapat menerima pembelajaran tersebut dengan maksimal. salah satunya yaitu dengan menggunakan permainan.

Permainan merupakan suatu aktivitas menyenangkan yang menghadirkan kembali realias dalam bentuk pegandaian dan bersifat simbolik untuk mengembangkan aspek-aspek kehidupan pada seseorang. Salah satu aspek kehidupan pada anak yaitu aspek perkembangan bahasa. Dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak, cara yang paling efektif adalah dengan mengkolaborasikan pembelajaran membaca permulaan tersebut dengan sebuah permainan yang dapat menimbulkan minat membaca dalam diri anak. Selain itu, dengan menggunakan permainan dapat membuat anak mengingat pembelajaran dengan mudah. Salah satu permainan yang digunakan adalah permainan peta memori.

Konsep permainan peta memori ini merupakan sebuah gambaran visual dari sebuah strategi pembelajaran *mind map* yang diaplikasikan dengan sebuah permainan untuk menarik minat dan mengoptimalkan setiap kemampuan yang ada pada diri anak. Konsep ini realisasikan sesuai dengan

cara kerja pikiran yaitu dengan menuliskan tema utama sebagai titik sentra/tengah dan memikirkan cabang-cabang atau tema-tema turunan yang keluar dari titik tengah tersebut dan mencari hubungan antara tema turunan. Oleh sebab itu, pada permainan ini diletakkan sebuah gambar yang berada pada tengah-tengah peta yang tersambung dengan cabang-cabang atau jalur-jalur yang nantinya diisi sesuai dengan isi dari pembahasan yang ada di tengah peta tersebut. Permainan ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk guru dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak. Membuat anak mudah membaca dengan menggunakan gambar, dapat menyebutkan huruf-huruf berdasarkan kata yang diperolehnya, dan membuat anak dengan cepat dapat mengingat pelajaran yang diberikan. Anak pun tidak hanya duduk diam menerima pelajaran yang diberikan tetapi berperan aktif dalam permainan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka untuk mencapai keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan di TK Al-Mukriyah Jakarta Timur khususnya pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan peta memori. Permainan peta memori ini melibatkan peran aktif anak dalam memainkan permainan tersebut, serta menggunakan media kartu dan kata bergambar sebagai alat untuk menumbuhkan rasa ketertarikan anak pada media dan permainan yang akan dilakukan. Melalui bermain maka akan menumbuhkan

minat belajar anak, dan dapat dijadikan sebagai sarana sosialisasi yang tepat bagi anak.

### **E. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan acuan teori rancangan-rancangan alternatif atau desain-desain alternatif intervensi tindakan yang dipilih dan pengajuan perencanaan tindakan sebagaimana telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan hipotesis penelitian tindakan ini adalah permainan peta memori dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Al-Mukriyah.