

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Konsep Penelitian Tindakan

1. Pengertian Penelitian Tindakan

Penelitian tindakan merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif yaitu melaksanakan tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara profesional. Penelitian tindakan yang dilakukan ini memiliki karakteristik: dalam pelaksanaannya terfokus, peneliti dan pendidik sama-sama terlibat dalam penelitian, melakukan kolaborasi, proses penelitiannya dinamis dan rencana penelitiannya berbentuk *sharing*.¹

Sedangkan menurut pendapat Mills dalam Craig A. Mertler menyatakan bahwa: Penelitian tindakan ialah penelitian yang sistematis yang melibatkan guru, pegawai administrasi, guru pembimbing, atau orang lainnya yang berkepentingan tertarik dalam proses belajar dan mengajar yang ada di lingkungan sekolah yang bertujuan untuk

¹ John W. Creswell. *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research, Third Edition* (New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall, 2008), h. 605.

mendapatkan informasi tentang bagaimana partisipasi sekolah dalam melaksanakan pengajaran dan bagaimana siswa belajar.²

Menurut Dave Ebbutt dalam Hopkins menyatakan bahwa Penelitian tindakan adalah penelitian yang sistematik untuk meningkatkan praktek pendidikan oleh kelompok-kelompok peserta dengan cara tindakan secara praktis dan melalui refleksi atas dampak yang timbul dari tindakan yang dilakukan.³ Sedangkan menurut Stringer penelitian tindakan adalah bahwa penelitian tindakan yang sistematis untuk menyelidiki dalam rangka mencari solusi efektif untuk masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari.⁴ Menurut Carr & Kemmis dalam Igak Wardhani. Penelitian tindakan adalah perilaku atau pertanyaan reflektif yang dilakukan oleh peserta (guru, siswa atau kepala sekolah, misalnya) dalam sosial (termasuk pendidikan) situasi untuk proses rasionalitas dan keadilan.⁵

Sedangkan menurut John Elliot dalam Hopkins menyatakan bahwa Penelitian tindakan didefinisikan sebagai penebitian sosial untuk meningkatkan kualitas tindakan dalam situasi sosial baik secara praktis,

² Craig A Mertler, *Action Research Teacher as Researchers in the Classroom* Terjemah Daryanto (Los Angeles. SAGE Publications, Inc 2009), h. 5.

³ Hopkins, David, *A Teacher's Guide to Classroom Research*, (Philadelphia: Open University Press, 2002), h.43.

⁴ Ernest T. Stinger, *Action Research, Third Ed*, (Los Angeles: Sage Publication, 2007), h.1.

⁵ Igak Wardhani dan Kuswaya Wihardit, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hh. 13-14.

situasi kongrit, dan validitas dari teori atau hipotesis yang tidak banyak bergantung pada kebenaran ilmiah, seperti pada kegunaan dalam membantu orang untuk bertindak cerdas dan terampil. Penelitian teori tidak tervalidasi dengan sendirinya untuk diaplikasikan dengan prakteknya, melainkan dengan praktek itu sendiri.⁶

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan adalah satu bentuk inkuiri atau penyelidikan yang dilakukan melalui refleksi diri oleh peserta yang terlibat dalam situasi yang diteliti, seperti guru, siswa, atau kepala sekolah yang dilakukan dalam situasi sosial, termasuk situasi pendidikan. apa yang dikerjakan di dalam kelas, apa dampak tindakan tersebut bagi siswa dan kemudian yang terpenting guru mencoba memikirkan kenapa dampaknya seperti itu.

Penelitian tindakan memiliki tujuan dan prinsip dasar yang sedikit berbeda dengan metode penelitian lainnya. Tujuan dasar penelitian tindakan lebih ditujukan untuk meningkatkan praktek dari pada memproduksi pengetahuan. Prinsip dasar penelitian tindakan adalah berfokus kepada praktek sosial yang bertujuan untuk meningkatkan

⁶ Hopkins, David, *op. cit.*, h. 43.

keadaan dan merupakan proses siklus yang diikuti dengan temuan sistematis, reflektif, partisipatif serta masalahnya ditentukan oleh praktisi.

2. Model - Model Penelitian Tindakan

Penelitian Tindakan ada beberapa desain model yang dapat digunakan, berikut ini akan dijelaskan beberapa model:

1) Model Penelitian Tindakan Kemmis dan McTaggart

Gambar dibawah ini menggambarkan model spiral penelitan tindakan yang diusulkan oleh Kemmis dan McTaggart, meskipun bagi kita dapat menggunakannya dengan struktur yang kaku. Artinya, penggunaan model tersebut dapat dimodifikasi dan diadaptasi sesuai dengan kebutuhan yang ada. Siklus tersebut mencakup perencanaan, tindakan, dan refleksi.

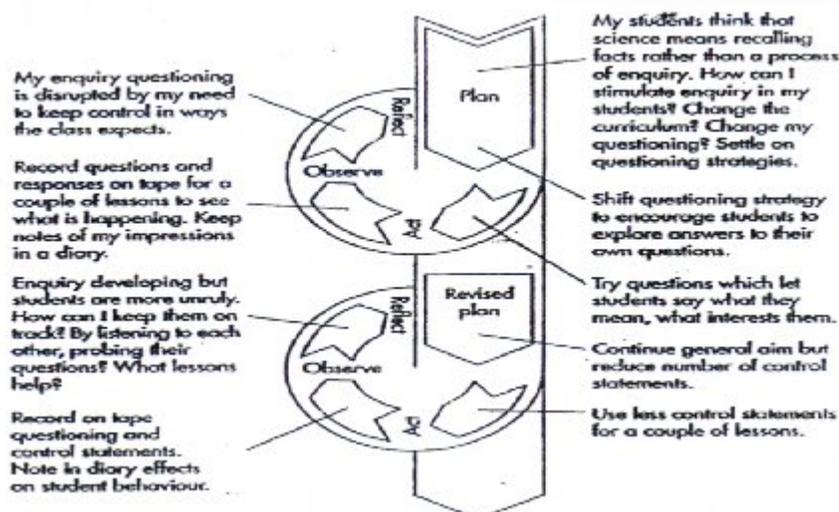
Model spiral seperti ini menarik karena menawarkan kesempatan untuk mengkaji fenomena yang terdapat pada beberapa tingkat yang dilakukan beberapa kali tergantung dari kebutuhan yang diinginkan. Pelaksanaan tindakan seperti ini dapat memberi pemahaman yang mendalam untuk membawa perbaikan yang berarti. Dengan melakukan penelitian tindakan model spiral ini, kita dapat memahami isu tertentu dalam konteks pendidikan dan dapat memberi

kemudahan dalam membuat keputusan dalam rangka upaya pemberdayaan.

Model Kemmis dan Mc Taggart adalah merupakan model pengembangan dari model Kurt Lewin. Dikatakan demikian, karena di dalam suatu siklus terdiri atas empat komponen, keempat komponen tersebut, meliputi: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Sesudah suatu siklus selesai di implementasikan, khususnya sesudah adanya refleksi, kemudian diikuti dengan adanya perencanaan ulang yang dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri.

Menurut Kemmis dan Taggart, penelitian tindakan sebagai suatu siklus spiral dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya. Siklus terang diulang hingga mencapai titik keberhasilan.

Penelitian tindakan memiliki karakteristik, yang membedakan penelitian ini dengan jenis penelitian yang lainnya. Terutama adalah fokusnya pada usaha melibatkan orang ke dalam penelitian dan dengan sepenuh hati menerapkan apa yang sudah dipelajari. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat lebih lengkap dari pemaparan gambar model spiral penelitian tindakan Kemmis dan McTaggart berikut ini:



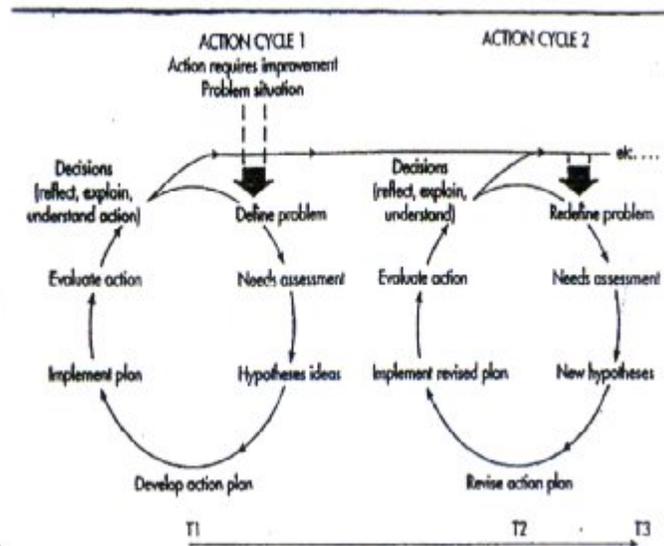
Gambar 2.1 Model Tindakan Kemmis and McTegart⁷

2) Model Penelitian Tindakan James McKernan's

Penelitian tindakan kelas ini disebut dengan *'time process'* model, Pada siklus pertama yang harus dipersiapkan pertama kali adalah memahami masalah yang ada pada situasi di lapangan, kemudian setelah mendefinisikan masalah, baru dapat melanjutkan ke tahap pengukuran, selanjutnya membuat ide-ide tentang hipotesis, lalu berkembang ke tahap perencanaan tindakan, setelah perencanaan matang barulah dapat dilaksanakan tindakan, setelah tindakan dilakukan kita perlu melakukan evaluasi terhadap tindakan, terakhir

⁷ David Hopkis, *A Teacher Guide to Classroom Research* (Philadelphia Open University Press, 2004), h. 46.

baru dilaksanakan refleksi, dan rencana tindakan berikutnya dan ini dapat dilakukan kembali pada siklus kedua, dan seterusnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2.2. Model Penelitian Tindakan James McKernan's⁸

3) Model Penelitian Tindakan Kurt Lewin.

Model penelitian Kurt Lewin, dikenal dengan proses penelitian "*spiraling*" dalam pelaksanaan tindakan menggunakan tahap seperti: *planing, execution, and reconaissance*. Pada pelaksanaan penelitian tindakan ini, sebelum dilaksanakan tindakan harus

⁸ *Ibid.*, h. 49.

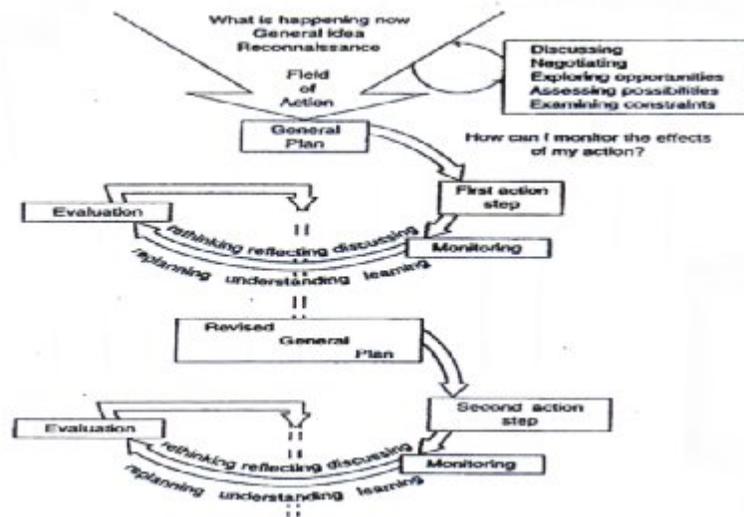
dipahami terlebih dahulu tentang apa yang terjadi sekarang atau permasalahan secara umum, lalu masalah ini akan didiskusikan, negosiasi, *Exploring opportunities* (mencari kesempatan, dan *Assesing possibilities* mengukur segala kemungkinan) serta *examining counstraints* Setelah itu baru dilaksanakan perencanaan tindakan, yang dilakukan tindakan tahap pertama, monitoring, dan evaluasi. Hasil akhir akan direvisi. Setelah revisi tindakan pertama, direncanakan tindakan kedua, pelaksanaan tindakan kedua, dan monitoring serta evaluasi.

Model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin didasari atas konsep pokok bahwa penelitian tindakan terdiri dari empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah, yaitu: (a) Perencanaan atau planning, (b) Tindakan atau acting. (c) Pengamatan atau observing, dan (d) Refleksi atau reflecting.

Hubungan antara keempat komponen tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan berulang, "Siklus" inilah yang sebetulnya menjadi salah satu ciri utama dari penelitian tindakan, yaitu bahwa penelitian tindakan harus dilaksanakan dalam bentuk siklus, bukan hanya satu kali intervensi saja.⁹

⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010. hh. 134-135.

Bila digambarkan dapat dilihat seperti gambar berikut ini:



Gambar 2.3 Model Penelitian Tindakan Lewin's¹⁰

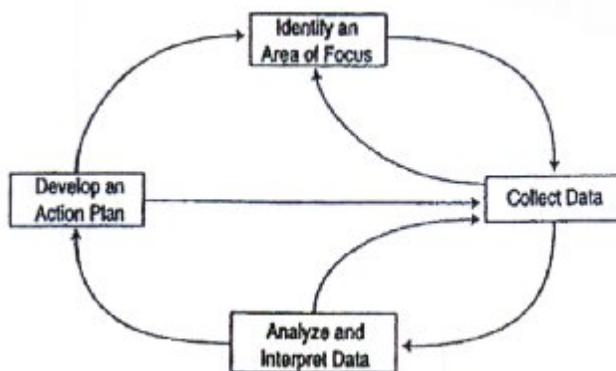
4) Model Penelitian Tindakan Mills

Penelitian tindakan ini terdiri dari empat langkah, penekanannya adalah guru untuk guru, meneliti di kelasnya sendiri, penelitian ini berbentuk spiral, sebab keempat tahap pelaksanaannya meneliti siklus dan kembali ke empat tahap seperti: *focus*, *data collection*, *analysis* dan *interpretation*.

¹⁰ Geoffrey E. Mills, *Action Research : A Guide for the Teacher Researcher, Second Edition*. New Jersey: Pearson Education, 2003., h. 16.

Prosedurnya, pertama guru mengidentifikasi area fokus penelitian, mempelajari berbagai literatur, dan menulis rencana tindakan penelitian. Kedua mengumpulkan data dan ketiga prosesnya mengidentifikasi tema, melakukan survey, pertanyaan, wawancara, menjawab pertanyaan kunci, melakukan pengorganisasian, dan membuat peta konsep. Setelah lengkap perencanaan ini guru bersama peneliti melaksanakan tindakan.

Pelaksanaan tindakan ini bisa dilaksanakan menggunakan siklus, pengumpulan data, analisis data dan interpretasi data dan perkembangan dari tindakan, ini dilakukan secara spiral. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2.4 Model Penelitian Tindakan Mills¹¹

¹¹ John W Creswell, *op. cit.*, h. 581.

3. Model Tindakan Kemmis dan Taggart

Berdasarkan model-model penelitian tindakan di atas dalam penelitian ini peneliti memilih model Kemmis dan Taggart. Alasan dalam pemilihan model Kemmis dan Taggart karena model ini lebih mudah dan efisien waktu, ditunjukkan dengan adanya pelaksanaan tindakan dan observasi dilakukan secara bersamaan, sehingga ini mempermudah peneliti untuk mengamati bagaimana kemampuan anak dalam pembelajaran membaca permulaan melalui media permainan *maze*.

Konseptual tindakan dalam penelitian, Kemmis dan Taggart¹², yang terdiri dari empat langkah, yaitu: Perencanaan, Tindakan dan Observasi serta Refleksi. Kemudian empat langkah ini akan dilakukan dalam beberapa siklus. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan siklus pertama. Setelah dilaksanakan evaluasi, apakah tindakan pada siklus pertama sudah mencapai hasil peningkatan atau belum maka dilanjutkan pada siklus berikutnya dan akan diadakan diskusi dengan tim peneliti. Skema ini cocok dilaksanakan pada pembelajaran anak usia dini, karena dapat dilakukan berulang-ulang untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini melalui permainan *maze*.

¹² David Hopkins, *op. cit.*, h. 46.

B. Konsep Model Tindakan yang Diteliti

Dalam konsep model tindakan yang diteliti ini akan dibahas beberapa pendapat pakar yang relevan dengan judul sebagai hasil penelitian kepustakaan yang menunjang pelaksanaan penelitian. Pembahasan ini meliputi teori-teori tentang: (1) kemampuan membaca permulaan, (2) media permainan *maze*, (3) teori aspek perkembangan dan (4) anak usia dini.

1. Kemampuan Membaca Permulaan

1) Pengertian Membaca

Brewer memaparkan pengertian membaca yaitu: *"Reading by definition means gaining meaning for print, not just pronouncing the words"* hal ini berarti bahwa membaca menurut definisi berarti bukan sekedar mengucapkan kata-kata akan tetapi mendapatkan makna untuk media yang dibaca¹³

Membaca menurut Rahim pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan

¹³ Jo Ann Brewer, *Introduction to Early Childhood Education Preschool through Primary Grades*, Sixth Edition, Boston: Allyn and Bacon, 2007, h 305.

metakognitif¹⁴ Menurut Tarigan membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis.¹⁵

Dari segi linguistik, menurut Tarigan membaca adalah suatu proses penyandian kembali dan pembaca sandi (*a recording and decoding proses*), berlainan dengan berbicara dan menulis yang justru melibatkan penyandian (*encoding*). Menurut Anderson dalam Tarigan sebuah aspek pembacaan sandi (*decoding*) adalah menghubungkan kata-kata tulis (*written word*) dengan makna lisan (*oral language meaning*) yang mencakup pengubahan tulisan atau cetakan menjadi bunyi yang bermakna.¹⁶

Sedangkan Rahim menyatakan tiga istilah yang sering digunakan untuk memberikan komponen dasar dari proses membaca yaitu *recording, decoding, dan meaning*. *Recording* merujuk pada kata-kata dan kalimat, kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyan sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan, sedangkan proses *decoding* (*penyandian*) merujuk pada proses penerjemahan

¹⁴ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, Jakarta : Bumi Aksara, 2011, h. 12

¹⁵ Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa, 2008, h.7.

¹⁶ *Ibid.*, h. 7.

rangkaian gratis ke dalam kata-kata. Penekanan membaca pada tahap ini ialah proses perseptual, yaitu pengenalan korespondensi rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa. Sementara itu, proses memahami kata (*meaning*) lebih ditekankan di kelas-kelas tinggi SD.¹⁷

Menurut Mercer dalam Abdurrahman menyatakan bahwa kemampuan membaca tidak hanya memungkinkan seseorang meningkatkan keterampilan kerja dan penguasaan berbagai bidang akademik, tetapi juga memungkinkan berpartisipasi dalam kehidupan sosial-budaya, politik dan memenuhi kebutuhan emosional.¹⁸ Sedangkan Klein dalam Rahim mengemukakan bahwa definisi membaca mencakup (1) membaca merupakan suatu proses, (2) membaca adalah strategis, dan (3) membaca merupakan interaktif.¹⁹

Selanjutnya dapat difokuskan bahwa membaca merupakan suatu proses dimaksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna, Sedangkan membaca merupakan suatu strategi dimaksudkan pembaca yang efektif menggunakan berbagai strategi

¹⁷ Farida Rahim, *op. cit.*, h. 12.

¹⁸ Mulyono Adurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Asdi Mahasatya, 2009, h. 200.

¹⁹ Farida Rahim, *op. cit.*, h. 3.

membaca yang sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengkonstruksi makna ketika membaca.

Membaca merupakan interaktif dimaksudkan keterlibatan pembaca dengan teks tergantung pada konteks. Orang yang senang membaca suatu teks yang bermanfaat, akan menemui beberapa tujuan yang ingin dicapainya, teks yang dibaca seseorang harus mudah dipahami (*readable*) sehingga terjadi interaksi antara pembaca dan teks. Soedarso mengemukakan bahwa membaca merupakan aktivitas kompleks yang memerlukan sejumlah besartindakan terpisah-pisah, mencakup penggunaan pengertian, khayalan, pengamatan, dan ingatan.²⁰ Dengan demikian, membaca pada hakikatnya merupakan suatu bentuk komunikasi tulis.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca yaitu suatu proses untuk mengkomunikasikan makna yang terkandung atau tersirat pada lambang-lambang tertulis.

²⁰ Soedarso, *Sistem Membaca Cepat dan Efektif*, Jakarta: Gramedia, 1983, h.4.

1) Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan

Menurut Munandar kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan atau latihan.²¹ Marie Clay dalam Jalongo sebagai peneliti terkemuka dalam membaca anak-anak, mendefinisikan membaca sebagai kegiatan mendapatkan pesan, menyelesaikan masalah/*problem solving* dalam meningkatkan kekuatan dan kelenturan yang dipraktikkan.²² Sedangkan Baraja mengatakan hakikat membaca permulaan yaitu belajar mengenal lambang-lambang bunyi bahasa dan rangkaian huruf kemudian menghubungkan dengan makna yang terdapat dalam rangkaian huruf tersebut²³

Menurut Cattell dalam Sternberg berpendapat bahwa manusia memerlukan waktu lebih lama untuk membaca huruf-huruf yang tidak berkaitan ketimbang membaca huruf-huruf yang membentuk sebuah kata.²⁴ Jalongo membagi tiga tahap pengetahuan anak dalam membaca kata yaitu diantaranya (1) *logographic* (usia pra-sekolah), pada tahap ini anak membaca kata sebagai satu kesatuan yang utuh

²¹ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, Jakarta: PT Gramedia, 1999, h. 17.

²² Mary Renck Jalongo, *Early Childhood Language Arts Fourth Edition*, Boston: Allyn & Bacon. 2007, h. 181.

²³ M. F. Baraja, *Pengantar Membaca pada Tahap Permulaan dan Usaha Memupuk Kecintaan Membaca*, Jakarta: P3G, 1986, h. 1.

²⁴ Robert J Sternberg, *Psikologi Kognitif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008, h 326.

dan perhatian anak lebih pada gambar yang ada dilingkungan sekitar; (2) *alfabetis* (usia kindegarten), pada tahap ini anak menggunakan huruf untuk mengidentifikasi kata-kata dan anak memfokuskan perhatiannya pada huruf; dan (3) *orthographic* (usia sekolah dasar), pada tahap ini anak mulai melihat pola dalam kata-kata.²⁵ Dalam penelitian ini dilakukan untuk usia anak pra-sekolah sehingga dalam belajar membaca anak masih harus memperhatikan gambar-gambar yang disajikan oleh guru.

Kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya.²⁶ Hal ini sejalan dengan Zuchdi dan Budiasih yang menyatakan bahwa kemampuan membaca yang diperoleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut.²⁷

²⁵ Mary Renck Jalongo, *op. cit.*, h. 188.

²⁶ Mulyono Abdurrahman, *op. cit.*, h. 200.

²⁷ Zuchdi dan Budiasih, *Pendidikan. Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*, Yogyakarta: PAS, 2001, h. 57.

Kesiapan membaca setiap anak berbeda-beda sesuai dengan potensi dan rangsangan yang diberikan oleh orang tua dan diprakarsai oleh Skinner yang menyatakan bahwa lingkungan memberi pengaruh utama bagi perkembangan bahasa anak termasuk didalamnya kemampuan membaca anak²⁸ Kesiapan membaca ini perlu distimulasi melalui penciptaan lingkungan sedini mungkin melalui berbagai cara yang menyenangkan.²⁹

Menurut Crawley dan Mountain dalam Rahim yaitu anak yang berasal dari rumah yang memberikan banyak kesempatan membaca, dalam lingkungan yang penuh dengan bahan bacaan yang beragam akan mempunyai kemampuan membaca tinggi. Siantayani juga berpendapat bahwa lingkungan sangat menentukan perkembangan bahasa seseorang termasuk di dalamnya kemampuan membaca. Jika orang tua ingin anak cepat membaca secara natural (bukan karena diajar dengan dipaksa), maka dari kecil harus banyak diberikan rangsangan bahasa³⁰

²⁸ Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Nonformal dan Informal, *Pengembangan Konsep Pengetahuan Bahasa*, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2010, h. 5.

²⁹ Yulianti Siantayani, *Persiapan Membaca Bagi Balita*, Yogyakarta: Kriztea Publisher, 2011, h. 10.

³⁰ *Ibid.*, h. 80.

Orang tua menjadi faktor pendukung keaksaraan pada anak. Hal ini akan terjadi jika orang tua menjadi orang yang responsif pada anak. Orang tua di rumah dapat berperan untuk menjadi orang tua yang responsif dalam kehidupan sehari-hari. Ketika menjawab pertanyaan-pertanyaan anak, mengajak diskusi tentang buku dan tulisan yang ada di rumah sebenarnya orang tua sedang menumbuhkan keaksaraan pada anak.

Membaca sebagai aktivitas belajar yang dominan memerlukan indera visual sekaligus melibatkan fungsi penginderaan lain. Ada empat kemampuan yang diperlukan untuk dapat membaca, yaitu (1) mengenal bentuk, (2) mengenal perbedaan bunyi huruf, (3) mengenal rangkaian atau pola, dan (4) mengenal perbedaan intonasi.³¹

Menurut Siantayani tahap awal dalam membaca permulaan apabila anak sekedar mampu menghafal huruf sebenarnya kurang mendapat hasil yang maksimal ketika tidak disertai dengan langkah-langkah selanjutnya. Anak harus memahami bahwa sebuah huruf adalah suatu simbol yang mewakili suatu bunyi. Hal-hal yang dapat mendukung anak dalam belajar membaca yaitu diantaranya (1) mengenali dan menamai huruf, (2) mengenali huruf depan kata-kata

³¹ Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Nonformal dan Informal, *op.cit.*, h. 23.

yang dikenali, (3) mengenali huruf besar dan huruf kecil, serta (4) menghubungkan huruf dengan bunyi yang didengar³²

Anak menunjukkan pemahaman tentang konsep suatu kata ketika ia memasangkan setiap ucapan dengan tulisan. Guru dan orang tua perlu membantu anak agar dapat mempelajari keterampilan-keterampilan khusus tentang huruf dan kata yaitu anak perlu untuk mengenali dan menamai huruf, mengenali huruf awal pada kata-kata yang dekat dengan anak, menghubungkan beberapa huruf dengan bunyi yang mewakili, dan memasangkan kata-kata ucapan dengan kata-kata tulisan secara satu-satu³³

Indikator membaca dalam pedoman penyusunan perangkat pembelajaran RA diantaranya yaitu membedakan kata-kata yang memiliki suku kata awal sama, suku akhir sama, dan kata yang suku katanya sama; menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol gambar yang melambangkannya; serta membaca beberapa kata berdasarkan gambar, tulisan, dan benda yang dikenal atau dilihatnya³⁴

³² Yulianti Siantayani, *op. cit.*, h. 61.

³³ *Ibid.*, h. 62.

³⁴ Pedoman Penyusunan Perangkat Pembelajaran RA/BA (Sesuai Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tentang Standar PAUD) Bermuatan Pembiasaan Akhlak Mulia, Pendidikan Budaya, dan Karakter Bangsa, Kementerian Agama Kantor Wilayah Provinsi Jawa Tengah, 2011, h. 169.

Dengan demikian berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan kemampuan membaca permulaan adalah kesanggupan seorang anak dalam membaca gambar untuk mengenal (1) huruf, (2) suku kata, (3) kata yang melambangkan-nya sehingga dapat membaca kata demi kata dan (4) kalimat sederhana.

3) Tahap Perkembangan Membaca Anak

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Barat, perkembangan membaca anak dapat dikategorikan ke dalam lima tahapan yaitu tahap magic, konsep diri, pembaca gambar, lepas landas, dan independen. Menurut Cochrane setiap anak mengalami lima tahapan tersebut. Tahap perkembangan membaca menurut Cochrane dalam Brewer diantaranya yaitu³⁵:

a. Tahap Magic (*Magical Stage*)

Pada tahap ini anak belajar tentang guna buku, mulai berpikir bahwa buku itu adalah sesuatu yang penting. Anak melihat-lihat buku, membawa-bawa buku, dan sering memiliki buku favorit. Pada tahap ini anak memperhatikan tulisan dan membedakannya dengan gambar. Anak dapat menyebut gambar sebagai gambar dan tulisan sebagai tulisan. Contoh: Ketika anak diberi sebuah

³⁵ Jo Ann Brewer, *op cit.*, h. 218.

buku, ia akan melihat-lihat buku itu dengan membukanya. Ketika anak merasa senang dengan buku itu misalnya buku cerita bergambar, anak akan membawa kemana saja dia pergi.

b. Tahap Konsep Diri (*Self Concept Stage*)

Pada tahap ini anak melihat diri sendiri sebagai pembaca, mulai terlihat dalam kegiatan "pura-pura membaca", mengambil makna dari gambar, membahasakan buku walaupun tidak cocok dengan teks yang ada didalamnya. Pada tahap ini anak mengetahui bahwa tulisan dapat dilafalkan dan memiliki informasi. Contoh: Ketika anak diberi buku cerita bergambar ia akan berpura-pura membaca ceritanya, padahal apa yang dilafalkan anak tidak sesuai dengan tulisannya.

c. Tahap Pembaca Antara atau Tahap Membaca Gambar (*Bridging Reading Stage*)

Anak-anak memiliki kesadaran terhadap bahan cetak (*print*). Mereka mungkin memilih kata yang sudah dikenal, mencatat kata-kata yang berkaitan dengan dirinya, dapat membaca ulang cerita yang telah ditulis, dapat membaca puisi. Anak-anak mungkin mempercayai setiap silabel sebagai kata dan dapat menjadi frustrasi ketika mencoba mencocokkan bunyi dengan

tulisan. Pada tahap ini anak mulai mengenal alfabet. Anak memperhatikan tanda-tanda visual seperti gambar tetapi belum menguasai simbol.

Anak membaca dengan melihat gambar, membaca label dengan memperhatikan barang dan gambarnya. Anak menjabarkan gambar atau informasi visual lain dalam bentuk satu kalimat atau lebih. Contoh: Anak akan merasa senang membaca gambar-gambar yang ada dibukunya dan ketika membuka buku dan yang pertama kali dicari yaitu gambar.

d. Tahap Lepas Landas atau Tahap Pengenalan Bacaan (*Take-off Reader Stage*)

Pada tahap ini anak-anak mulai menggunakan tiga sistem tanda atau ciri yaitu grafonik, semantik, dan sintaksis. Mereka mulai bergairah membaca, mulai mengenali huruf dari konteks, memperhatikan lingkungan huruf cetak dan membaca apapun disekitarnya, seperti tulisan pada kemasan dan tanda-tanda. Pada tahap lepas landas ini dibagi menjadi tiga sub tahap yaitu diantaranya.³⁶

³⁶ Tadkiroatun Musfiroh, *Menumbuh kembangkan Baca Tulis Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo. 2009, h. 33.

a) Tahap mengeja huruf lepas

Pada tahap ini anak dapat membaca dengan mengeja kata-kata yang belum dikenal sebelumnya. Anak sudah mulai memiliki minat pada buku cerita dan simbol-simbol disekitarnya. Anak membaca apa saja yang ada disekitarnya walaupun sering frustrasi ketika perhatiannya terlalu terfokus pada huruf lepas.

b) Mengeja silabel-kata

Anak dapat membaca dengan mengeja kata-kata baru. Anak dapat menggabungkan suku kata menjadi kata. Pada tahap ini anak sangat peka terhadap kata-kata yang dikenal terutama apabila kata tersebut mirip atau mengandung namanya.

c) Membaca lambat tanpa nada

Anak dapat membaca teks baru secara lambat tetapi relatif cepat untuk kata-kata yang sudah dikenal. Anak mungkin berhenti sejenak pada kata yang belum dikenal (bentuk maupun maknanya). Anak tidak langsung dapat

memahami apa yang dibaca, tetapi pengulangan dapat membantu mereka memahami tulisan pendek.

e. Tahap Independen atau Tahap Membaca Lancar (*Independent Reader Stage*)

Anak dapat membaca buku yang tidak dikenal secara mandiri, mengkonstruksi makna dari huruf dan dari pengalaman sebelumnya. Anak-anak dapat membuat perkiraan tentang materi bacaan. Materi berhubungan langsung dengan pengalaman-pengalaman yang paling mudah untuk dibaca.

Menurut Dardjowidjojo dalam membaca ada dua tahap utama yaitu (a) tahap pemula dan (b) tahap lanjut. Tahap pemula adalah tahap yang mengubah manusia dari tidak dapat membaca menjadi dapat membaca akan tetapi tahap lanjut yaitu tahap dimana prosesnya bukan terkonsentrasi pada kaitan antara huruf dengan bunyi tetapi pada makna yang terkandung dalam bacaan³⁷ Pada tahap pemula anak perlu memperhatikan dua hal yaitu (1) keteraturan bentuk, dan (2) pola gabungan huruf.

³⁷ Soenjono Dardjowidjojo, *Psikolinguistik Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2005, hh. 300-303.

Sedangkan menurut Haris dalam Abdurrahman menjelaskan lima tahap perkembangan membaca yaitu (1) kesiapan membaca, mencakup rentang waktu dari sejak dilahirkan hingga pelajaran membaca diberikan; (2) membaca permulaan, umumnya dimulai ketika anak TK atau kelas 1 SD, yaitu usia anak 6 tahun; (3) keterampilan membaca cepat, umumnya terjadi ketika anak kelas dua atau kelas tiga SD; (4) membaca luas, umumnya terjadi pada saat anak duduk di kelas empat atau lima SD; dan (5) membaca sesungguhnya, umumnya ketika anak sudah duduk di SLTP dan berlanjut hingga dewasa³⁸

Menurut Jamaris tahap perkembangan membaca anak dibagi menjadi empat tahap diantaranya; (1) Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan yang ditandai dengan kegemaran anak melihat-lihat dan membolak-balik buku dan anak mulai menyadari bahwa buku itu penting. (2) Tahap membaca gambar, pada tahap ini anak berpura-pura membaca buku dengan mencocokkan gambarnya walaupun tidak sesuai dengan tulisan. Anak menyadari bahwa buku memiliki karakteristik tertentu seperti judul, halaman, kata, dan kalimat serta tanda baca. (3) Tahap pengenalan bacaan dimana anak dapat menggunakan tiga sistem bahasa, seperti fonem (bunyi huruf),

³⁸ Mulyono Abdurrahman, *op cit.*, h. 201.

semantik (arti kata), dan sintaksis (aturan kata dan kalimat). (4) Tahap membaca lancar, pada tahap ini anak sudah dapat membaca lancar berbagai jenis buku berbeda dan bahan-bahan yang langsung berhubungan dengan kehidupan mereka sehari-hari.³⁹

Flood dan Laap mengidentifikasi tahap-tahap perkembangan kemampuan membaca pada anak yaitu (1) tahap fantasi (*magical stage*), pada tahap ini anak mulai menggunakan buku, mulai berpikir bahwa buku ini penting, melihat atau membolak-balikkan dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya; (2) tahap pembentukan konsep diri (*self concept stage*), pada tahap ini orang tua atau guru memberikan rangsangan dengan jalan membacakan sesuatu pada buku-buku yang diketahui anak; (3) tahap membaca gambar (*bridging reading stage*), pada tahap ini orang tua atau guru membacakan suatu cerita tentang gambar; (4) tahap pengenalan bacaan (*take-of reader stage*), pada tahap ini orang tua atau guru masih harus membacakan sesuatu untuk anak-anak sehingga mendorong anak membaca sesuatu pada berbagai situasi; dan (5) tahap membaca lancar (*independent reader stage*), pada tahap ini orang tua atau guru masih tetap membacakan berbagai jenis buku

³⁹ Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK*, Jakarta Grasindo, 2006. Hh. 54-55.

kepada anak, tindakan ini mendorong anak agar dapat memperbaiki bacaannya⁴⁰

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan di atas dapat ditegaskan bahwa tahap perkembangan membaca anak pada penelitian ini dimulai dari tahap membaca gambar sampai pada tahap pengenalan bacaan, dimana anak dapat menggunakan tiga sistem bahasa yaitu; fonem (bunyi huruf), semantik (arti kata), dan sintaksis (aturan kata dan kalimat).

2. Media Permainan *Maze*

1) Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan suatu sarana yang memungkinkan anak berkembang secara optimal. Bermain dapat mempengaruhi seluruh atau semua area perkembangan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Bermain memberikan kebebasan kepada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu.⁴¹

⁴⁰ James Flood dan Diane Lapp, *Language Reading Instruction for the Young Child*, New York. MacMillan Publishing Company, 1981, h. 350.

⁴¹ Carol E. Catron & Jan Ellen, *Early Childhood Curriculum: Creative Play Model*. (New Jersey, USA: Prentice-Hal. Inc., 1999), h. 21.

Bermain merupakan hal yang nyata yang membantu anak mempelajari tentang dunianya secara alamiah. Anak menggunakan aktivitas bermain untuk menguji gagasan, menemukan hubungan, mengabrasikan informasi, mengekspresikan perasaan dan gagasannya, mendefinisikan dirinya sendiri, dan mengembangkan hubungan dengan kelompoknya.⁴² Oleh sebab itu, dalam bermain hendaknya anak diberikan kebebasan sehingga dia dapat belajar tentang dirinya dan tentang lingkungannya.

Menurut Bruner bermain adalah kegiatan yang serius dan merupakan kegiatan pokok dalam masa kanak-kanak.⁴³ Bagi anak-anak, bermain diyakini sebagai dasar untuk pembelajaran.⁴⁴ Bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.⁴⁵ Sementara Pudjiati mendefinisikan bermain adalah kegiatan yang serta-merta atau tanpa direncanakan

⁴² Sandra J. Stone, *Playing: A Kids Curriculum East Lake Avenue*. (Glanview, United States of America: Souvenir Press, 1994).

⁴³ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*. Edisi Kelima. (Jakarta : Penerbit Erlangga, 1980), h. 121.

⁴⁴ Carol Seefeldt dan Nita Barbour, *Early Childhood Education An Introduction* (New York: Macmillan College Publishing Company, 1994), h. 299.

⁴⁵ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Anak Taman Kanak Kanak* (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 23.

lebih dahulu, tidak mempunyai tujuan tertentu, dan lebih didorong oleh kebutuhan untuk memperoleh kesenangan.⁴⁶

Dengan demikian berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain ialah suatu kegiatan tanpa serius yang dilakukan sendiri atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak guna memperoleh kesenangan.

Pengertian bermain menurut Ki Hajar Dewantara merupakan kegiatan keseharian setiap anak.⁴⁷ Hal yang sama diungkapkan oleh Tedjasaputra dimana bermain adalah dunia kerja anak usia prasekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia.⁴⁸ Mayesky mengatakan bagi orang dewasa bermain merupakan kegiatan relaksasi setelah mereka menyelesaikan pekerjaannya sedangkan bagi anak-anak adalah hal yang mereka lakukan sepanjang hari karena hidupnya adalah bermain.⁴⁹ Memperkuat kedua pendapat di atas, Isenberg dan Quisenberry

⁴⁶ S R. Retno Pudjati, M. Si., *Bermain Bagi AUD dan Alat Permainan yang Sesuai Usia Anak*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional, 2011), hh 8-9.

⁴⁷ Ki Hajar Dewantara, *Karya Ki Hajar Dewantara – Pendidikan*. Cetakan Ke dua. (Yogyakarta: Majelis Persatuan Taman Siswa, 1977), h. 243.

⁴⁸ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*. (Jakarta: PT Grasindo, 2001), h. xvi

⁴⁹ Mary Mayesky, *Creative Activities for Young Children*. Fourth Edition. (New York: Delmar Publishers Inc., 1990), h. 196.

mengatakan bahwa bermain merupakan perilaku yang dinamis, aktif, dan konstruktif.⁵⁰

Berdasarkan teori yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain layaknya dunia kerja bagi orang dewasa, yang merupakan kegiatan keseharian yang dinamis, aktif, dan konstruktif; jelaslah bahwa kegiatan anak-anak adalah bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain dan merupakan kebutuhan setiap anak.

b. Ciri-Ciri dan Karakteristik Bermain

Takdiroatun Musfiroh menguraikan bahwa kegiatan bermain harus mengandung unsur menyenangkan dan menggembirakan bagi anak, anak menikmati kegiatan bermain tersebut, mereka tampak riang gembira dan senang.⁵¹ Menurut B. E. F. Montolalu, dkk bermain adalah kegiatan sukarela yang dipilih oleh anak, menyenangkan dan tidak menjadikan tegang dan *stress*.⁵² Adapun menurut Brewer adalah motivasi yang lahir dari dalam diri pribadi

⁵⁰ Jo Ann Brewer, *op cit.*, h. 142.

⁵¹ Takdiroatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain*. (Jakarta : PT Gramedia, 2008), h. 4.

⁵² B. E. F. Montolalu, dkk, *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2009), h. 2.4-2.5

yang aktif, berpura-pura, tidak memiliki sasaran yang pasti dan tidak memiliki peraturan yang pasti pula.⁵³

Berdasarkan uraian di atas, jelas bahwa kegiatan bermain itu haruslah ditinjau kebermaknaannya dari pelaku permainan tersebut, dan dalam hal ini adalah anak. Anak menikmati permainannya dengan caranya sendiri dan bila sebuah permainan dianggap tidak menarik atau membosankan, seketika itu pula anak dapat menyelesaikan atau menggantikan sebuah permainan ke permainan yang lain atau mengubah peraturan permainan tersebut sekehendaknya.

c. Fungsi dan Manfaat Bermain

Sigmund Freud berdasarkan *Teori Psychoanalytic* menyatakan bahwa bermain berfungsi untuk mengekspresikan dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak.⁵⁴ Adapun fungsi bermain menurut Bruner sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas dimana dalam bermain yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain bukan

⁵³ Brewer, *op. cit.*, hh. 143-144.

⁵⁴ Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2010), hh. 100-101.

bagaimana hasil akhirnya.⁵⁵ Kesimpulan yang dapat diambil dari kedua pendapat di atas adalah bagaimana jalannya sebuah permainan atau bagaimana sebuah mainan dimainkan, seluruhnya bergantung kepada bagaimana si anak itu sendiri menginterpretasikannya. Harapan dan konflik merupakan pengalaman yang dapat dimaknai oleh anak sebagai ekspresinya.

Selain bermain membuat senang dan bangga, menurut Soegeng santoso bermain juga membuat anak terampil, sehat, dapat mengembangkan imajinasinya atau khayalan, melatih berfikir anak bahkan melatih berbicara.⁵⁶ Sejalan dengan pendapat Suyanto bahwa bermain dapat mengembangkan semua aspek perkembangan yaitu bermain dapat mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, afektif, sosial, dan kemampuan bahasa.⁵⁷ Bermain tidak hanya mampu memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial anak, tetapi juga memberikan pengaruh kepada kemampuan motorik, kognitif, afektif bahkan kemampuan bahasa.

⁵⁵ *Ibid.*, h. 105.

⁵⁶ Soegeng santoso, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Yayasan Citra Pendidikan Indonesia, 2002), h. 46.

⁵⁷ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Hikayat Publish ing, 2005), hh. 119-121.

Berdasarkan hal itu, memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat bermain sama halnya memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar mempersiapkan dirinya untuk menjadi individu-individu baru yang kaya akan pengalaman. Dan tentu saja, pengawasan dan perhatian yang cukup terhadap apa yang dimainkan anak juga penting. Mengingat bahwa perilaku dapat dibekali, ditanam dan dipupuk dengan nilai-nilai yang baik dan dengan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat.

2) Media Permainan *Maze*

a. Pengertian Media Permainan *Maze*

Media Permainan *maze* adalah media yang dirancang oleh peneliti dimana media permainan *maze* merupakan jenis media visual. Hal ini dikarenakan menurut Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito media visual bersifat kongkrit.⁵⁸ Kata "media" menurut Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harfiah berarti "perantara atau pengantar."⁵⁹ Dengan demikian media adalah

⁵⁸ Arief S. Sadiman, Rahardjo, Anung Haryono, & Rahardjito, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996, h. 29.

⁵⁹ *Ibid.*, h. 6.

alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.⁶⁰

Sejalan dengan Smaldino, Lowther, dan Russell berpendapat bahwa media bentuk jamak dari perantara yang merupakan sarana komunikasi.⁶¹ Menurut Sudjana dan Rivai, media adalah alat bantu mengajar yang ada dalam komponen metodologi sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Sedangkan menurut Sadiman dkk. media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan .⁶²

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran dan diatur oleh guru.

Media visual menurut Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito adalah media yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan dimana dalam proses penyaluran pesan itu dengan menggunakan indra penglihatan dan pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.⁶³

⁶⁰ *Ibid.*, h. 120.

⁶¹ Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, & James D. Russell, *Instructional Technology & Media For Learning*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011, h. 7.

⁶² Arief S. Sadiman, Rahardjo, Anung Haryono, & Rahardjito., *op. cit.*, h. 6.

⁶³ *Ibid.*, h. 28.

Arsyad berpendapat bahwa media visual adalah media yang dapat memperlancar pemahaman, ingatan, menumbuhkan minat anak, serta dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.⁶⁴

Sedangkan Kustandi dan Sutjipto berpendapat bahwa media visual yaitu media dimana visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk seperti foto, gambar, dan gambar garis.⁶⁵

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media visual yaitu media untuk menyalurkan pesan dengan menggunakan indra penglihatan sehingga dapat memperlancar pemahaman, ingatan, minat anak, serta dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Smaldino, Lowther, dan Russell membagi media visual menjadi dua yaitu media visual terproyeksi dan media visual non-terproyeksi. Media visual terproyeksi yaitu format media gambar diam diperbesar dan ditampilkan dilayar, misalnya mengirim gambar dari sebuah komputer ke sebuah proyektor digital. Sedangkan media visual non-

⁶⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005, h. 91.

⁶⁵ Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual & Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011, h. 104.

terproyeksi yaitu media yang tidak memerlukan perlengkapan dalam menampilkan serta dapat mengubah gagasan abstrak menjadi sebuah format yang lebih realistik.⁶⁶

Berdasarkan teori-teori yang dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa gambar adalah media visual non-terproyeksi untuk menyalurkan pesan dengan menggunakan indra penglihatan sehingga dapat memperlancar pemahaman, ingatan, minat anak, serta dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Pada hakikatnya kegiatan pembelajaran anak usia dini berawal dari pengalaman kongkrit atau nyata.⁶⁷ Oleh karena itu media yang diperlukan oleh anak usia dini yaitu media yang bersifat kongkrit. Media visual non-terproyeksi sangat cocok untuk media anak usia dini karena media visual non-proyeksi merupakan media kongkrit.⁶⁸

Hal ini sejalan dengan Smaldino, Lowther, dan Russell yang berpendapat bahwa siswa akan belajar lebih mudah melalui gambar visual, dan bahkan mereka yang merupakan pemelajar verbal

⁶⁶ Sharon E. Smaldino, Deborah L Lowther, & James D Russell, *op. cit.*, h. 325

⁶⁷ *Ibid.*, h. 9.

⁶⁸ Arief S. Sadiman, Rahardjo, Anung Haryono, & Rahardjito, *op. cit.*, h. 29.

membutuhkan dukungan visual untuk memahami jenis konsep tertentu.⁶⁹

Selain itu salah satu pendekatan pengajaran membaca untuk anak prasekolah menurut Morrison yang berpijak pada pendekatan pengalaman bahasa adalah membaca bersama (*shared reading*). Membaca bersama merupakan cara yang baik bagi anak untuk memanfaatkan minat anak dan membantu anak belajar membaca.⁷⁰

Membaca bersama berawal dari keinginan alamiah anak untuk membaca dan membaca secara berulang. Membaca bersama teks secara berulang selama beberapa hari, minggu atau bulan dapat memperdalam pemahaman anak karena setiap kali membaca adalah untuk tujuan berbeda yaitu memperluas, memperbaiki, atau memperdalam kemampuan anak untuk membaca dan menyusun makna.

Sejalan dengan pendapat Papalia, Old, dan Feldman yang menyatakan bahwa membaca bersama dapat memberikan kesempatan alamiah untuk memberikan informasi dan meningkatkan

⁶⁹ Sharon E. Smaldino, Deborah L Lowther, & James D Russell, *op. cit.*, h. 67.

⁷⁰ George S. Morrison, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Edisi Kelima. (Jakarta: PT INDEKS, 2012), h. 263.

kosakata.⁷¹ Oleh karena dalam pembelajaran dilakukan dengan membaca bersama, supaya semua anak dapat melihat media dengan jelas, peneliti merancang media untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan yaitu media permainan *maze*.

Sebagai sebuah permainan, maze termasuk dalam kategori permainan teka-teki (*problem solving game*) yang memiliki banyak jalur. Martin Foltin dalam tesisnya mencoba mengkonsepsikan maze sebagai “...*is a tour puzzle consisting of variously branched passages*”.⁷² Teka-teki yang harus dipecahkan tersebut berupa perjalanan dalam jalur yang terdiri dari bagian-bagian dengan berbagai cabang.

Permainan ini dimulai dengan bergerak dari titik awal ke titik akhir dengan tujuan menemukan bagian yang benar antara dua atau lebih titik tersebut untuk dapat sampai di titik akhir. Dalam permainan ini, pemain diuji pada aspek ketekunan, kecerdikan, dan kemampuan untuk memecahkan masalah.⁷³ Permainan ini memberikan tantangan pada pemain untuk mencari jalan keluar.

⁷¹ Diane E. Papalia, Wendkos Old dan Peldman, *Human Development*, Jakarta Kencana, 2008, h. 248.

⁷² Martin Foltin, *Automated Maze Generation and Human Interaction* (Brno: Faculty of Informatics, Masaryk University, 2011), h. 2.

⁷³ Martin Foltin, *Ibid.*, h. 2.

Dalam permainan maze, karena jalur atau jalan yang begitu banyak, jalur buntu menjadi titik tujuan yang harus dihindari. Ayu diah pramitasari dkk., dalam tulisannya menyebutkan bahwa maze adalah sebuah puzzle dalam bentuk percabangan jalan yang kompleks dan memiliki banyak jalan buntu.⁷⁴ Inilah yang menjadi kesulitan dalam permainan maze. Setiap pemain perlu berpikir dalam memilih jalur yang akan dimasuki dan dilewati agar tidak menemui jalan buntu.

Selain banyak jalan buntu, di dalam permainan maze juga terdiri dari jalur panjang yang berliku. Dyah dan Edi berusaha mendefinisikan permainan maze sebagai sebuah *puzzle* yang memanjang. Permainan maze termasuk permainan sejenis *puzzle* yang berbentuk alur atau jalur-jalur yang bercabang-cabang dan berliku-liku.⁷⁵ Alur berpikir pemain dilatih untuk meraba setiap jalur dengan ingatannya yang diperoleh sejak awal dimainkannya permainan tersebut. Pemain diasah untuk mengingat arah dari setiap pergerakan yang dilakukan.

⁷⁴ Ayu Dyah Pramitasari, Entin Martianan, Yuliana Setiowati, Rancang Bangun dan Penerapan Algoritma Backtrack pada Labirin matematika Berbasis Android, 10 November, h.1.

⁷⁵ Dyah Ayu Sekarwati & Edi Riyanto, Permainan Maze Matching Board untuk mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita, h.3.

Hans Pedersen dan Karan Singh menulis dalam sebuah situs yang sebagian besar membahas tentang maze dan labirin, mendefinisikan *“a maze on the other hand has forks, dead ends and sometimes cycles and multiple paths from start to finish”*.⁷⁶ Sebuah maze memiliki cabang yang buntu dan terkadang berupa siklus serta memiliki banyak jalan dari awal sampai akhir.

Pada dasarnya permainan maze adalah permainan teka-teki jalur yang kompleks terdiri dari banyak jalan atau cabang buntu. Sasaran pada permainan ini untuk menemukan jalur yang menuju pada objek. Dalam menjalankan permainan ini, pemain mulai dengan bergerak dari titik awal ke titik akhir dengan tujuan menemukan bagian yang benar antara dua atau lebih titik tersebut untuk dapat sampai di titik akhir atau objek.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Media permainan maze adalah suatu media visual non-terproyeksi untuk menyalurkan pesan dengan menggunakan indra penglihatan sehingga dapat memperlancar pemahaman, ingatan, minat anak, serta dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Permainan maze ini dibuat dari kertas Qto berukuran

⁷⁶ Hans Pedersen dan Karan Singh, *Organic Labyrinths and Mazes* (<http://www.labyrinthos.net/> diakses pada tanggal 20 April 2014, pukul 22.04 wib), h. 1.

216 x 279mm yang digunakan untuk mengenalkan huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana dimana pada setiap *maze* berisi gambar yang menarik, jalan yang berliku-liku, bentuk bervariasi, dan tulisan berwarna merah sesuai gambar agar mudah dilihat, diingat, dibaca, dan dipahami.

b. Kategori *Maze*

Pada permainan *Maze* terdapat beberapa variasi model atau bentuk. Menurut karya Walter D. Pullen itu, Membagi *maze* dalam dua kategori menurut tipe *maze* sesuai dengan alur masuk pemain:

1. Normal

Sebuah *maze* normal adalah *maze* yang ada dalam ruang geometri standar atau biasa.

2. Plainair

Maze plainair adalah *maze* yang tidak masuk ke dalam ruang geometri biasa. Misalnya satu set *maze* pesawat yang saling berhubungan ditempatkan pada permukaan kubus. Sebelum masuk pada rute *maze* yang berbentuk pesawat, pemain terlebih dulu memasuki ruang yang berbentuk kubus.⁷⁷

⁷⁷ Martin Foltin, *op. cit.*, h. 5.

Pada penelitian ini, tipe *maze* yang digunakan meliputi *maze normal* dan *maze plainair*. Bentuk atau aturan permainan *maze* yang digunakan dalam penelitian ini secara garis besarnya adalah mencari jejak tempat huruf vokal atau konsonan untuk mencari huruf awal pada kata, suku kata untuk menemukan suku kata pada kata, kata untuk menemukan kata dan kalimat sederhana untuk menemukan pada kalimat sederhana. Tingkat kesulitan permainan tergolong mudah dan disesuaikan dengan kemampuan anak dalam aspek pemecahan masalah.

c. Karakteristik Permainan *Maze*

Media permainan *maze* dalam penelitian ini memiliki karakteristik diantaranya yaitu:

Pertama, media permainan *maze* merupakan permainan mencari jejak atau jalan berliku-liku. Hal ini didasarkan pada pendapat Dyah dan Edi bahwa permainan *maze* termasuk permainan sejenis *puzzle* yang berbentuk alur atau jalur-jalur yang bercabang-cabang dan berliku-liku.

Kedua, media permainan *maze* memiliki tulisan tentang gambar yang ditampilkan dengan tinta berwarna merah yang bertujuan agar menarik perhatian anak. Hal ini didasarkan pada teori kartu huruf

yang dinyatakan oleh Doman bahwasanya kartu huruf adalah kartu yang dibuat di atas karton tebal dan huruf dalam kata berukuran besar dengan tinta berwarna merah karena warna merah menarik perhatian anak.⁷⁸

Ketiga, media permainan maze memiliki gambar yang jelas, karena gambar didesain menggunakan computer dan dicetak sesuai dengan warna gambar yang diinginkan.

d. Manfaat Permainan *Maze*

Permainan *Maze* memiliki banyak manfaat untuk mengembangkan potensi atau kecerdasan pada anak. Menurut Jamil dalam Bima Cahya Heriantoko permainan maze adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan sosial anak.⁷⁹ Dengan memodifikasi bentuk permainan maze dan memasukkan tema permainan, permainan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak. Kecerdasan dan kemampuan anak yang dapat dikembangkan

⁷⁸ Glenn Doman, *Ajaklah Balita Anda Belajar Membaca*, Yogyakarta : Essentia Medica, 1985, h. 152.

⁷⁹ Bima Cahya Heriantoko, *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Permainan Maze Pada Anak Tunagrahita Ringan*, h. 5.

atau ditingkatkan dan sudah pernah dikaji sebelumnya melalui permainan ini mencakup aspek kemampuan diantaranya:

1. Permainan *Maze* dapat bermanfaat bermanfaat untuk melatih konsentrasi, koordinasi tangan dan mata, dan melatih motorik halus.⁸⁰
2. Permainan *Maze* dapat meningkatkan kemampuan bahasa pada anak.dengan memanfaatkan permainan maze kata, anak dirangsang untuk dapat membaca tingkat permulaan.⁸¹
3. Permainan *Maze* dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial. Dengan jalur yang berliku dan bercabang melatih anak untuk mengenali arah dari jalur yang telah dilewati.⁸²

Dengan memanfaatkan media permainan maze, berbagai kecerdasan dapat ditingkatkan melalui metode dan tema tertentu. Modifikasi permainan ini mengandalkan kreatifitas dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif, menarik, dan edukatif bagi anak.

⁸⁰ R. L. Komariyah, *Penerapan Permainan Maze Berintangan untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Kelompok TK A di TK ABA 6 Kota Malang* (Malang: Jurnal Pendidikan, 2012), h. 16.

⁸¹ Bima Cahya Heriantoko, *op. cit.*, h. 5.

⁸² Lianawati, *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Alat Permainan Maze*, h. 4.

3. Teori Aspek Perkembangan

Untuk dapat melaksanakan pemahaman perkembangan anak dengan baik, tentu terlebih dahulu memahami secara psikologis, bagaimana perkembangan anak terjadi dan aspek-aspek apa saja yang sedang berkembang serta bagaimana prinsip perkembangan yang sesungguhnya, sehingga baru dapat dilaksanakan guru dalam proses pembelajaran.

Bermain berperanan penting dalam perkembangan anak-anak pada hampir semua bidang perkembangan baik perkembangan motorik, bahasa, kognitif dan, sosial-emosi serta moral.⁸³ Perkembangan anak yang sehat terlihat dalam tumbuh kembangnya, seluruh aspek dengan seimbang, antara keseluruhan perkembangan anak seperti: fisik, motorik, bicara, emosi, sosial, bermain, kreativitas, kognitif, moral, minat, dan peran sex, serta perkembangan kepribadian⁸⁴, untuk lebih jelasnya bisa diperhatikan pembahasan sebagai berikut:

⁸³ John W Santrock, *Life Span Development, Perkembangan Masa Hidup* (Jakarta: Erlangga, 2012), h. 124.

⁸⁴ Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, edisi 6 (Jakarta Penerbit Erlangga 1978), h. 113

a. Perkembangan Aspek Motorik

Masa kanak-kanak merupakan masa kritis bagi perkembangan motorik, Oleh karena itu, masa kanak-kanak merupakan saat yang tepat untuk mengajarkan anak tentang berbagai keterampilan motorik. Perkembangan aspek motorik, dapat diklasifikasikan dalam dua bagian yaitu motorik halus dan motorik kasar, seperti yang dikemukakan oleh Jamaris⁸⁵ sebagai berikut:

Perkembangan motorik kasar berkaitan dengan perkembangan kemampuan dalam menggerakkan tubuh baik secara sebagian (*nonlokomotorik*), yaitu perkembangan kemampuan menggerakkan sebagian dari tubuh, seperti menjangkau untuk mengambil sesuatu, dan kemampuan dalam .. menggerakkan tubuh secara keseluruhan (*lokomotorik*) yang terjadi pada waktu berjalan, berlari, melompat, olah raga, dll, dan gerakan pada waktu menarik dan mendorong.

Pada usia dini kegiatan motorik anak sangat aktif dan mereka bergerak seolah-olah tidak pernah lelah. Perkembangan gerakan motorik halus berkaitan dengan perkembangan kemampuan dalam menggunakan jari-jari tangan untuk melakukan berbagai kegiatan,

⁸⁵ Martini Jamaris, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*, (Jakarta. Yayasan Penamas Murni 2010), hh. 29-30.

seperti gerakan menjimpit, menggenggam, menulis, memotong, menggunting, dll.

Pada akhir periode prasekolah, kebanyakan anak dengan mudah dapat melakukan tugas-tugas untuk diri sendiri, seperti memasang ikat pinggang, mengancing pakaian, dan menutup resleting. Mereka dapat naik dan turun tangga dengan kaki yang saling bergantian. Mereka dapat melakukan kegiatan-kegiatan motorik halus seperti memotong dengan gunting, dan menggunakan kerayon untuk mewarnai, daerah yang sudah ditentukan sebelumnya, mereka juga mulai belajar menulis huruf, dan kata. Setelah usia 6 atau 7 tahun, anak-anak memperoleh hanya sedikit kemampuan dasar yang sama sekali baru, sebaliknya, kualitas dan tingkat kerumitan gerakan-gerakan mereka meningkat.⁸⁶

Sementara menurut pendapat Monks dkk dalam Christiana⁸⁷ perkembangan motorik anak usia dini sebagai berikut: pada umur enam tahun keseimbangan badan anak relatif telah berkembang dengan baik. Anak makin dapat menjaga keseimbangan badannya, juga penguasaan badannya lebih baik, seperti membongkok,

⁸⁶ Robert E Slavin, *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktek* (Boston: Pearson Education, Inc, 2008), h

⁸⁷ Christiana Hari Soetjiningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-kanak Akhir* (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), h.184.

melakukan macam-macam latihan senam dan aktivitas olahraga. Demikian juga telah berkembang koordinasi antara mata dan tangan visio-motorik yang dibutuhkan untuk membidik, menyepak, melempar, dan menangkap.

Berdasarkan pendapat di atas, seiring dengan tujuan pengembangan fisik yang dirancang untuk anak usia dini di taman kanak-kanak bertujuan untuk pengembangan fisik motorik, untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol kegiatan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat, dan terampil.

b. Perkembangan Aspek Bahasa

Bahasa adalah aspek perkembangan yang berperan penting dalam kehidupan manusia. Komponen berbahasa salah satunya adalah bicara yang merupakan alat komunikasi, belajar bicara memerlukan proses yang panjang dan rumit. Pada saat bicara seorang anak harus menggunakan bentuk bahasa yang bermakna bagi orang yang mereka ajak berkomunikasi, dan dalam

berkomunikasi anak harus memahami bahasa yang digunakan oleh orang lain.

Bicara merupakan ketrampilan mental motorik. Bicara tidak hanya melibatkan koordinasi kumpulan otot mekanisme suara yang berbeda, tetapi juga mempunyai aspek mental yakni kemampuan mengkaitkan arti dengan bunyi yang dihasilkan.⁸⁸

Selanjutnya menurut Piaget⁸⁹, bahasa "terpetakkan" diatas struktur kognitif yang telah didapat sebelumnya, sehingga bahasa bergantung pada pikiran. Kata-kata hanya dapat dipahami jika keterampilan-keterampilan intelektual tertentu (seperti permanen objek dan konservasi objek) sudah dikuasai. Sementara menurut Todler dalam Siti Aisyah⁹⁰, anak usia TK (usia 4-6 tahun) konsep dasar pengembangan bahasa anak adalah sebagai berikut: (a) Mendorong perkembangan mendengar, (b) Mendorong perkembangan berbicara, (c) Mendorong perkembangan menulis, (d) Mendorong perkembangan membaca.

⁸⁸ Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SDMI*, (Jakarta. 2011), h. 17.

⁸⁹ Richard Gross, *Psychology The Science of Mind and Behavior* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), h 370.

⁹⁰ Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 6.42.

Menurut Siti Aisyah pengembangan kemampuan berbahasa di Taman Kanak-kanak bisa dilaksanakan dengan berbagai cara antara lain adalah:

. . . mengenalkan jenis kata melalui kartu, menghubungkan gambar dengan tulisan, mengenalkan huruf dan suaranya, mengenalkan huruf besar dan huruf kecil selalu bersamaan, menyusun kata dengan diberi suku kata awalnya, mengenalkan adanya simbol bahasa untuk nama-nama anak dan benda, bermain kata-kata dengan mengingat kata-kata yang telah diketahui. Menyatakan pendapat, mendengarkan cerita dan meminta mengungkapkan kembali, mengenalkan kalimat perintah dengan meminta melaksanakan perintah, menggunakan kalimat tanya menggunakan tanda tanya, bermain menirukan suara. Mengenalkan lawan dan pasangan kata.⁹¹

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa bagi anak usia dini, dapat ditingkatkan dan dikembangkan melalui berbagai cara, dan melalui bahasa mampu mengungkapkan pikiran melalui yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa dengan baik dan benar.

c. Perkembangan Aspek Sosial-emosi

Perkembangan sosial mengikuti sebuah pola, yaitu urutan perilaku sosial, oleh karena itu dapat diramalkan perilaku sosial anak yang normal pada usia tertentu. Pada usia dini anak belajar

⁹¹ *Ibid.*, hh. 642-644.

menyesuaikan diri dengan teman kelompok sebaya dan mengembangkan pola perilaku yang sesuai dengan harapan sosial kelompoknya. Oleh karena itu pendidikan anak usia dini dapat memberikan pengalaman sosial dan emosi dibawah bimbingan guru yang terlatih, yang dapat membantu meningkatkan perkembangan hubungan sosial-emosi yang menyenangkan.

Anak yang berusia 4 sampai 8 tahun adalah fase hubungan pribadi dengan lingkungan sosial, oleh karena itu pada usia ini perlu dikembangkan rasa sosial anak.⁹² Perkembangan aspek sosial merupakan memperoleh kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial dan mampu bersosialisasi dengan memerlukan tiga proses yaitu: dengan baik, anak-anak harus menyukai orang dan aktivitas sosial, jika mereka berhasil melakukan mereka akan dapat menyesuaikan diri dengan baik dan akan diterima sebagai anggota kelompok.

Untuk memahami perkembangan sosial anak perlu dipahami teori-teori perkembangan seperti teori Erikson karena pada anak-anak usia dini perkembangan sosial tumbuh secara pesat.⁹³ Berikut

⁹² Soegeng Santoso, *Problematika Pendidikan dan Cara Pemecahannya*, (Jakarta: Kreas? Pena Gading, 2000), h. 27.

⁹³ Eva L Essa. *Introduction Early Childhood Education* (Australia: Thomson Delman Learning. 2002), h. 356.

ini dapat kita lihat tahap perkembangan sosial berdasarkan teori Erikson:

Tabel 2. 1 Perkembangan Sosial Erik H Erikson⁹⁴

Tahun	Perkiraan Usia	Krisis Psikososial	Hubungan Penting	Penekanan Psikososial
I	Lahir hingga 18 bulan	Kepercayaan vs. Ketidakpercayaan	Orang yang bergantung pada ibu	Memperoleh Memberi sebagai balasan
II	18 bulan hingga 3 tahun	Otonomi vs. Keraguan	Orang yang bergantung pada orangtua	Berpegang Membiarkan pergi
III	3 hingga 6 tahun	<i>Inisiatif vs. Rasa bersalah</i>	<i>Keluarga</i> dasar	<i>Membuat</i> (mengajar)
IV	6 hingga 12 tahun	Kerajinan vs. Inferioritas	Tetangga, sekolah	Menyerupai (=bermain)
V	12 hingga 18 tahun	Identitas vs. Keterasingan	Kelompok sebaya dan teladan kepemimpinan	Membuat sesuatu Menyatukan segala sesuatu
VI	Dewasa awal	Keintiman vs. Keterasingan	Mitra dalam persahabatan, seks, persaingan, kerja sama	Menjadi diri sendiri (atau tidak menjadi <i>seseorang</i>) Membagikan diri sendiri
VII	Dewasa Pertengahan	Daya regenerasi vs. Peyerapan diri	Pembagian kerja dan rumah tangga bersama	Memberi perhatian
VIII	Dewasa Akhir	Integritas vs. Keputusasaan	Umat manusia, jenis saya	Menjadi seseorang meialui masa lalu

⁹⁴ Robert E Slavin, *op. cit.*, h. 65.

Dari delapan tahap perkembangan Erik H Erikson, anak usia dini berada pada tahap III, tahap inisiatif versus rasa bersalah, anak-anak merasa lebih yakin bahwa mereka adalah diri mereka sendiri.

Pada fase Inisiatif ini merupakan kemampuan untuk merencanakan dan melaksanakan tindakan dengan kepercayaan diri dan kemandirian yang penuh. Oleh sebab itu, walaupun anak melakukan kesalahan dan mengalami kegagalan anak akan mencoba kegiatan yang diinginkannya sampai anak berhasil melaksanakan keinginannya. Rasa bersalah yang merupakan kondisi perasaan anak terhadap perilakunya yang salah atau yang tidak sesuai.

Peran pendidik dalam membantu kemampuan perkembangan sosialnya antara lain: menyediakan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain, mendukung interaksi dengan kelompok sebaya serta dengan orang dewasa, mengenali dan memahami pola-pola interaksi diantara anak-anak, dan menyediakan metode perilaku prososial atau menolong orang lain dengan sukarela serta sebagai guru dan orang tua membantu anak mengenali dan menghargai emosi anak.

Untuk memahami perkembangan sosial anak perlu dipahami teori-teori perkembangan seperti teori Erikson, karena pada anak-anak usia dini perkembangan sosial tumbuh secara pesat. Perilaku dalam situasi sosial merupakan dasar perilaku sosial yang diletakkan pada masa bayi, yang mulai dibina sampai manusia tumbuh berkembang pada periode berikutnya.

Untuk perkembangan sosial anak berikutnya sangat berpengaruh pada hubungan yang tercipta dengan orang lain, pola perilaku pada situasi sosial pada masa anak-anak awal dapat dilihat dalam bentuk: kerja sama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empaty, ketergantungan, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, dan meniru serta perilaku kelekatan.

Emosi merupakan perasaan atau sikap yang melibatkan paduan dari gerakan fisiologis (misalnya detak jantung cepat) dan perilaku membuka (misalnya senyum, menyeringai). Apabila kita menyebut emosi anak, beberapa perasaan dramatik yang diingat seperti takut, senang luar biasa.⁹⁵

⁹⁵ Kasina Ahmad. *Perlindungan dan Pengasuhan Anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional 2005), h. 65.

Berdasarkan hasil survey terhadap orang tua dan guru menunjukkan adanya kecendrungan yang sama di seluruh dunia yaitu generasi sekarang lebih banyak memiliki kesulitan emosi dari generasi sebelumnya. Generasi sekarang lebih kesepian dan pemurung, lebih beringasan, kurang memiliki sopan santun, mudah cemas, gugup dan lebih impulsif.

Pengembangan aspek emosi semakin perlu dipahami, dimiliki dan diperhatikan mengingat kondisi kehidupan saat ini semakin kompleks dan memberikan dampak yang sangat buruk terhadap perkembangan sosio-emosi anak. Anak perlu dibekali keterampilan emosi dan sosial yaitu suatu kemampuan mengenali, mengolah dan mengontrol emosi sehingga dapat merespon dengan baik setiap kondisi yang merangsang munculnya emosi-emosi tersebut.⁹⁶

Pola emosi pada anak, emosi setiap anak sangatlah berbeda-beda, apalagi bila dibedakan dengan anak yang lebih tua atau dengan orang dewasa, sebenarnya tidak logis jika kita menuntut agar semua anak pada usia tertentu mempunyai pola emosi yang sama. Perbedaan individu tidak dapat dielakkan karena adanya perbedaan taraf pematangan dan kesempatan belajar, adapun bentuk-bentuk

⁹⁶ Ali Nugraha, Yeni Rachmawati. *Metode Pengembangan Sosial Emosional* (Universitas Terbuka: 2005), h. 513.

emosi anak sebagai berikut: rasa takut, canggung, khawatir, cemas, marah dan cemburu serta rasa duka cita.

d. Perkembangan Aspek Kognitif

Menurut Piaget seperti yang dikutip Jamaris, pengertian dari perkembangan kognitif adalah: proses yang terjadi secara internal didalam otak pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif berkembang secara bertahap dan sejalan dengan perkembangan fisik dan perkembangan saraf-saraf yang berada di dalam susunan saraf pusat atau otak. Teori utama yang menjelaskan perkembangan kognitif adalah teori yang di susun dan dikembangkan oleh Jean Piaget.⁹⁷

Piaget membagi perkembangan kognitif menjadi 4 tahap⁹⁸, yaitu:

a. Sensori motor, b. Pra-operasional, c. Konkrit Operasional, d. Formal Operasional. Anak usia dini berada pada tahap praoperasional, dalam tahap ini anak melakukan tidak hanya berdasarkan stimulus dari luar tetapi anak sudah mampu melakukan aktivitas berdasarkan motivasi dari dalam. Anak mampu menirukan tingkah laku orang lain.

⁹⁷ Martini Jamaris, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pndidikan, op. cit.*, h. 32.

⁹⁸ Jeffrey Trawick. *Early Childhood Development, A Multicultural Perspective* (New Jersey Merill Prentice Hall 2003), h. 50.

Pada masa ini, rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu sangat besar dan anak sering mengajukan berbagai pertanyaan seperti: apa, mengapa, bagaimana, dimana, kapan, untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Selanjutnya kemampuan anak untuk mengetahui alasan-alasan logis yang primitif seperti: mengapa kucing bisa berlari cepat atau mengapa adik bisa lahir?. Piaget⁹⁹ menyebut fase ini fase berfikir secara intuitif artinya anak memiliki berbagai pengetahuan akan tetapi tidak tahu bagaimana ia mengetahui hal tersebut.

e. Perkembangan Aspek Moral

Perkembangan moral anak selalu berkaitan dengan proses belajar, konsekuensinya kualitas hasil perkembangan moral sangat tergantung pada anak tersebut baik di lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat.

Anak-anak usia prasekolah atau pelajar Sekolah Dasar (4-7 tahun) menurut Kohlberg berada pada tingkatan moral yang pertama yaitu tingkat prakonvensional (*preconventions*) adalah level terbawah dari perkembangan moral dalam teori Kohlberg. Pada level ini anak

⁹⁹ Martini Jamaris, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*, op. cit., h. 38.

tidak menunjukkan internalisasi dari nilai-nilai moral. Penilaian moral dikontrol oleh hukuman dan ganjaran eksternal.¹⁰⁰

4. Anak Usia Dini

Menurut Berk dalam Sujiono¹⁰¹, anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Berdasarkan undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan persyaratan untuk mengikuti pendidikan dasar.

¹⁰⁰ John W Santrock. *Psikologi Pendidikan Terjemahan Tri Wihowo* (Jakarta: Kencana 2008), h. 119.

¹⁰¹ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Indeks, 2007), h. 4.

Anak Taman Kanak-Kanak termasuk anak usia dini yang berusia empat sampai enam tahun merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan, termasuk stimulus yang diberikan oleh orang dewasa, akan mempengaruhi kehidupan anak di masa yang akan datang.

Oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak. Hal ini dikuatkan dengan peraturan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak semenjak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹⁰²

¹⁰² Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1, ayat 14.

Menurut Trianto, hakikat pendidikan anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar di sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia.¹⁰³ Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya.

Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah *the golden ages* atau periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, dimana semua potensi anak berkembang paling cepat. Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain.

a. Cara Belajar Anak Usia Dini

Bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi, bermain ada yang dapat dilakukan secara sendiri dan ada pula yang dapat dilakukan

¹⁰³ Trianto, *op.cit.*, h. 6.

secara berkelompok sesuai kecepatannya sendiri maka ia melatih kemampuannya.¹⁰⁴

Bagi anak bermain adalah suatu kegiatan yang serius tapi mengasyikkan, melalui aktivitas bermain berbagai tujuan dapat terwujud, karena bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhan dan perkembangannya, dan setiap kegiatan yang dilakukan menimbulkan kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, serta bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar, bermain dapat dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Seperti pendapat Wolfgang dalam Sujiono¹⁰⁵, metoda bermain memberikan kebebasan pada anak-anak untuk berbuat sesuatu keinginan sehingga dari perilaku anak tersebutlah akan lahir kurikulum secara alamiah. Contoh perilaku tersebut adalah saat anak bermain baju-bajuan, membangun balok, melukis, kegiatan serupa lainnya.

¹⁰⁴ Conny R Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar* (Jakarta: PT Indeks 2008) h. 20.

¹⁰⁵ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujion, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: PT Indeks, 2010), h. 73.

Bermain juga adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Jadi apapun kegiatannya, apabila dilakukan dengan senang bisa dikatakan bermain. Bermain dalam hal ini adalah satu kegiatan yang dilakukan anak sendirian atau berkelompok, menggunakan alat atau tidak, dengan rasa gembira. Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat disenangi anak. Pada berbagai situasi dan tempat selalu saja anak menyempatkan untuk menggunakannya sebagai arena bermain dan permainan.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Dengan demikian bermain adalah sesuatu yang perlu bagi perkembangan anak dan dapat digunakan sebagai suatu cara untuk memacu perkembangan anak. Bermain merupakan cara yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar di TK sekaligus ditetapkan sebagai suatu metode pengajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dinyatakan bahwa metode bermain itu memberi sumbangan yang berarti bagi perkembangan belajar anak. Artinya tidak diragukan lagi bahwa bermain dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran. Dengan

demikian guru dapat menggunakannya sebagai metode dalam kegiatan pelaksanaan program di TK.

b. Belajar Melalui Bermain

Pembelajaran anak usia dini menggunakan prinsip belajar melalui bermain . Pembelajaran disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan, gembira, dan demokratis sehingga menarik anak untuk terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Anak tidak duduk tenang mendengarkan ceramah gurunya, tetapi mereka aktif berinteraksi dengan berbagai benda dan orang di lingkungannya, baik secara fisik maupun mental.

Bermain memerlukan orang lain untuk berinteraksi, bekerjasama, memberikan kontribusi, dukungan, memperhatikan nilai-nilai. Contohnya bermain dalam tim atau kelompok.¹⁰⁶ Pembelajaran di TK harus menerapkan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas memilih, dan merangsang anak terlibat aktif.

¹⁰⁶ Sue Robson. *Education In Juirly Childhood First Things First* (London David Fulton Publishers 2008), h. 48.

Jadi prinsip bermain sambil belajar mengandung arti bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, gembira, aktif, dan demokratis. Sering prinsip ini disalah artikan dimana pembelajaran di TK isinya hanya bermain-main saja tanpa tujuan yang jelas, atau setelah belajar anak bebas bermain. Kegiatan pembelajaran di TK didisain untuk memungkinkan anak belajar. Setiap kegiatan harus mencerminkan jiwa bermain, yaitu senang, merdeka, dan demokratis. Permainan baik untuk membelajarkan anak, tetapi permainan tersebut harus diberi muatan edukati.

Bermain dalam dunia anak, partisipasi lebih penting dari pada tujuan bermain. Bagi anak, benda apa saja dapat dijadikan permainan. Batu, kertas, kayu atau benda lain dapat dijadikan bahan mainan bagi anak. Pada saat bermain anak berinteraksi dengan suatu objek, secara sadar atau tidak sadar sifat-sifat dari objek tersebut. Oleh karenanya itu pentingnya objek nyata untuk belajar pada anak usia dini. Anak memperoleh informasi demi informasi melalui interaksinya dengan objek dan kelak informasi tersebut disusunnya menjadi struktur pengetahuan. Struktur pengetahuan inilah yang kemudian menjadi dasar untuk berpikir.

Mengingat begitu pentingnya peranan bermain bagi anak usia dini, aktivitas bermain yang begitu dominan, banyak yang menganggap kegiatan bermain akan memberikan nilai positif dan perlu dilakukan oleh anak.¹⁰⁷

Pada saat bermain, anak juga bebas mengekspresikan perasaannya, seperti rasa gembira, marah, dan puas. Tidak jarang anak-anak berteriak-teriak dan tertawa keras saat bermain, ini dapat mengembangkan aspek emosional anak. Adakalanya pasangan bermainnya marah, tidak setuju, atau ngambek. Anak belajar memahami perasaan, emosi, dan pendapat orang lain, ini dapat mengembangkan sikap sosial pada anak. Jadi permainan dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

¹⁰⁷ Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* (Jakarta; Departemen Pendidikan Nasional. 2005) h. 75.

C. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

No	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Bima Cahya Heriantoko	Peningkatan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan permainan maze pada anak tunagrahita ringan kelas II di SLB/C TPA Jember.	Hasil penelitian menyatakan bahwa kemampuan membaca permulaan pada anak tunagrahita ringan kelas II di SLB/C TPA Jember dapat meningkat mencapai tingkat pencapaian, peningkatan kemampuan membaca permulaan sebesar 70% setelah anak belajar melalui media permainan maze sebanyak 4 kali pertemuan pada siklus I dan siklus II. ¹⁰⁸
2.	Nanda Erika	peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan "maze" kata di taman kanak-kanak padang	Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B2 TK Dian Andalas Padang meningkat mencapai tingkatan pencapaian, peningkatan pencapaian sebesar 87% setelah anak belajar melalui media permainan maze sebanyak 6 kali pertemuan pada siklus I dan siklus II. ¹⁰⁹

¹⁰⁸ Bima Cahya Heriantoko, *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Permainan Maze Pada Anak Tunagrahita Ringan*, h. 5.

¹⁰⁹ Nanda Erika, *Peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan "maze" kata di taman kanak-kanak padang*, (Jurnal Pesona PAUD Vol. 1 No. 1 E-Mail: Nanda Erika@gmail.com, Padang, 2012)

D. Kerangka Teoretik

Hakikat membaca permulaan yaitu belajar mengenal lambang-lambang bunyi bahasa dan rangkaian huruf kemudian menghubungkan dengan makna yang terdapat dalam rangkaian huruf tersebut. Tahap membaca permulaan anak usia 5-6 tahun menurut Cochrane yaitu tahap Pengenalan Bacaan (*Take-off Reader Stage*). Pada tahap ini anak-anak mulai menggunakan tiga sistem tanda atau ciri yaitu grafofonik, semantik, dan sintaksis. Mereka mulai bergairah membaca, mulai mengenali huruf dari konteks, memperhatikan lingkungan huruf cetak dan membaca apapun disekitarnya, seperti tulisan pada kemasan dan tanda-tanda.

Dalam membelajarkan membaca permulaan ini Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito berpendapat bahwa anak usia dini membutuhkan media kongkrit yaitu media visual. Media visual yang cocok untuk anak usia dini menurut Smaldino, Lowther, dan Russell yaitu media visual non-terproyeksi, hal ini dikarenakan media visual non-terproyeksi yaitu media yang tidak memerlukan perlengkapan dalam menampilkan serta dapat mengubah gagasan abstrak menjadi sebuah format yang lebih realistik.

Oleh karena itu dalam pembelajaran membaca permulaan anak usia dini membutuhkan media permainan *maze*, karena permainan *maze* memiliki gambar menarik, serta huruf dalam kata berwarna merah

menjadikan perhatian anak dan lebih terfokus terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah anak menerima pelajaran yang diberikan oleh guru.

