

**KAJIAN BERMAIN KARTU KATA UNTUK
MENSTIMULASI KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN**



ANNY SHINTOWATI

1615128633

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2017**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN SIDANG SKRIPSI**

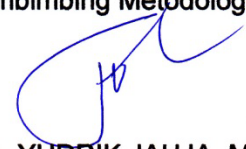
Judul : Kajian Bermain Kartu Kata Untuk Menstimulasi
Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia
5- 6 Tahun
 Nama : Anny Shintowati
 Nomor Registrasi : 1615128633
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Hari/ Tanggal Ujian : Selasa, 14 Februari 2017

Pembimbing Materi

Pembimbing Metodologi

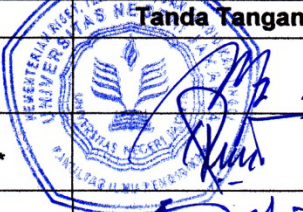
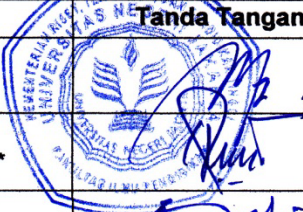
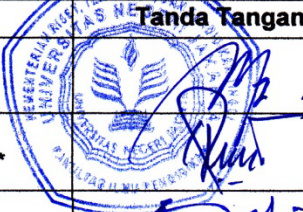
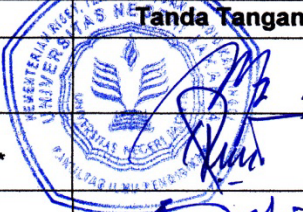
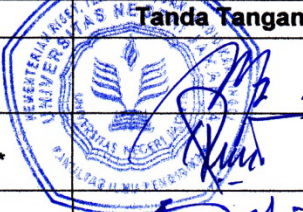


AZIZAH MUIS, S.Pd. M.Pd
NIP.198003022008122002



Dra. YUDRIK JAHJA, M. Pd
NIP.19600514198503200

PERSETUJUAN PANITIA UJUAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggung Jawab)*		7-3-2017
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggung Jawab)**		7-3-2017
Dr. Yuliani Nurani, M.Pd (Ketua Penguji)***		4-3-2017
Dra. Yenina Akmal, M.Hum (Anggota)****		20-2-2017
Dra. Sri Wulan. M.Si (Anggota)****		27-2-2017

*Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

** Pembantu Dekan InFakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

*** Ketua Program Studi PD PAUD Universitas Negeri Jakarta

**** Anggota

**** Anggota

**KAJIAN BERMAIN KARTU KATA UNTUK MENSTIMULASI
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK
USIA 5-6 TAHUN**

ANNY SHINTOWATI

ABSTRAK

Kajian Bermain Kartu Kata Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. Studi Pustaka, Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, 2012

Kajian pustaka ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan bermain kartu kata untuk menstimulasi kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun meliputi bermain kartu kata menjodohkan kata dengan gambar, bermain kartu kata yang diawali huruf yang sama. Metode yang digunakan adalah kajian pustaka. Analisis yang digunakan dalam kajian ini adalah analisis literatur, dengan mempertimbangkan bahwa tidak dilakukan kajian langsung di lapangan, dan fokus kajian pada analisis teori yang dilakukan dengan secara mendalam.

Implikasi dari kajian pustaka ini adalah: bermain kartu kata dapat dijadikan sebagai stimulasi untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Beragam permainan yang bervariasi menjadikan anak tidak cepat bosan, anak lebih antusias dalam bermain dan menjadikan anak secara tidak sadar telah belajar huruf, kata, kalimat, dalam suasana menyenangkan.

Kata kunci: Bermain kartu kata, Kemampuan Membaca Permulaan Anak

**STUDY OF PLAYING CARDS WORD READING ABILITY to
stimulate BEGINNING OF CHILDREN
AGES 5-6 YEARS**

ANNY SHINTOWATI

ABSTRACT

Study Playing Cards Word Reading Ability To Stimulate Children Aged 5-6 Years. Library Studies, Jakarta: Faculty of Education, State University of Jakarta, in 2012.

The aim of this literature review unutup know and to describe playing cards for mestimulasi word reading skills of children aged 5-6 years include playing cards and Match words with pictures, playing cards words beginning with the letters of the same. The method used is a literature review. The analysis used in this study is an analysis of the literature, taking into account that it is not done directly in the field study, and the study focused on the analysis conducted with the theory in depth.

The implications of this literature review are: playing word cards can be used as stimulation to increase the ability to read the beginning of children aged 5-6 years. Various games were varied make children do not get bored quickly, children are more enthusiastic in play and make children unconsciously learn letters, words, sentences, in a pleasant atmosphere

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : **Anny Shintowati**

No. Reg : 1615128633

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "*Kajian Bermain Kartu Kata Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun*" adalah:

1. Di buat dan di selesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil kajian pustaka pada 2017
2. Bukan merupakan hasil duplikasi yang pernah di buat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan ini tidak benar.

Jakarta, 10 Februari 2017

Yang membuat pernyataan



ANNY SHINTOWATI

PERSEMBAHAN

*Sebuah langkah usai sudah, satu cita telah tercapai,
Kubersujud dihadapan Mu, engkau berikan kesempatan sampai pada saat
awal perjuanganku.
Segala puji bagi Mu ya Allah..*

Alhamdulillah.. Alhamdulillahirobbil'amin..

*Sujud syukur kupersembahkan kepadamu Tuhan yang maha agung
atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berfikir,
berilmu, beriman, dan bersabar dalam menjalani hidup. semoga
keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk meraih cita-cita*

*Kupersembahkan sebuah karya ini untuk Suami, anak-anakku orang
tua, mertua, sahabat dan teman-teman seperjuangan yang tiada henti
memberiku semangat, doa, dorongan, nasehat, kasih sayang serta
pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani setiap
rintangan*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur saya sampaikan kehadiran Allah SWT, yang maha pengasih dan penyayang, serta shalawat dan salam kepada Nabi besar Muhammad SAW, karena atas segala rahmat dan ridha-Nya menuntun saya hingga pada akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini ditulis dengan tujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana pada jenjang pendidikan Strata 1 Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.

Dalam penyusunan skripsi, peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya yang telah membantu penulisan selama penyusunan skripsi ini dari awal hingga selesai khususnya kepada:

1. Dr. Sofia Hartati, M.Si selaku Dekan Universitas Negeri Jakarta Dan
Dr Yuliani Nurani, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD)
2. Dosen pembimbing, Azizah Muis, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Dra. Yudrik Jahja, M.Pd dosen pembimbing II yang dengan sabar

dan kebaikan telah memberikan dukungan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

3. Dosen pembimbing akademik Dra Nurbiana Dhieni, M.Psi yang senantiasa memberikan motivasi dan dorongan serta saran yang membantu selama perkuliahan di jurusan PG-PAUD UNJ
4. Dosen Pembimbing Klinik Penyusunan Skripsi Dra. R. Sri Martini Maelani. M.Pd yang telah membantu dan memberikan motivasi, dukungan dengan sabar selama klinik penyusunan skripsi ini.
5. Semua dosen-dosen PG PAUD dan staf TU yang telah membantu dan memberikan ilmunya dan juga pengalaman sehingga dapat bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini.
6. Kedua orang tua, suami, kedua anak-anak peneliti dan keluarga yang dengan cinta, nasihat, doa yang tak pernah putus dan perhatian telah memberikan dukungan moril dan materil yang tidak dapat terbalas sampai apan pun.
7. Berbagai pihak yang tidak dapat peneliti ucapkan satu per satu. Semoga kebaikan dan keikhlasannya membantu serta memberi dukungan pada peneliti menjadi berkah yang tiada henti
8. Keluarga besar BAZIZ jakarta Timur, terutama Pak Dwi Busara yang selalu membantu yang berbentuk beasiswa

9. Semoga dengan penyelesaian skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca serta dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan pedoman untuk melakukan penelitian selanjutnya, khususnya mengenai ilmu pendidikan anak usia dini

Akhirnya rasa terimakasih saya juga saya sampaikan kepada teman sejawat dan handai tolan yang tidak dapat saya sampaikan satu persatu yang telah memberikan dukungan moral,bantuan dan dorongan sehingga saya dapat menyelesaikan studi saya dengan baik

Wassalamualaikum Wr.Wb

Jakarta, 10 February 2017

Peneliti

Anny Shintowati

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Kajian	4
C. Proses Pengumpulan Data	4
D. Proses Analisis.....	5
BAB II DATA DAN ANALISIS.....	6
A. Bermain Kartu Kata.....	6
1. Pengertian Bermain Kartu Kata	6
2. Permainan Kartu Kata.....	8
3. Jenis-Jenis Bermain.....	11
4. Manfaat Kartu Kata	13
B. Kemampuan Membaca Permulaan.....	14

1. Pengertian Kemampuan Membaca	14
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca	15
3. Tahap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun	17
BAB III ANALISIS PERBANDINGAN	20
BAB IV KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	35
A. Kesimpulan	35
B. Rekomendasi	37
DAFTAR PUSTAKA.....	39
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	40

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, Pada masa itu terjadi lonjakan luar biasa pada perkembangan anak yang tidak terjadi pada periode berikutnya. Untuk melejitkan potensi perkembangan tersebut, setiap anak membutuhkan rangsangan pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangan dan kemampuan masing-masing anak.

Seiring bertambahnya usia, anak membutuhkan rangsangan pendidikan yang lebih lengkap. Oleh karena itu, anak memerlukan tambahan layanan pendidikan di luar rumah. Layanan pendidikan tersebut dapat dilakukan oleh lingkungan maupun lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD). Hal ini sesuai dengan hak yang harus dimiliki anak yaitu hak atas pendidikan, hak ini ditegaskan dalam UU no.35 tahun 2014 tentang Perlindungan Anak pasal 9 ayat 1, yaitu setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya¹. Hal ini dapat diartikan bahwa semua anak yang

¹ UU Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak Perubahan Atas UU Nomor 23 Tahun 2002

ada di dunia ini baik yang kaya maupun yang miskin berhak untuk memperoleh pendidikan.

Pendidikan yang diberikan kepada anak tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektualnya saja, tetapi semua aspek perkembangan anak harus berkembang dengan optimal. Beberapa aspek perkembangan anak usia dini yang harus dioptimalkan antara lain, kemampuan kognitif, moral agama, seni, fisik motorik, sosial emosional, bahasa. Kemampuan bahasa mencakup membaca, menyimak/mendengar, menulis, berbicara. kemampuan membaca dibutuhkan anak usia 5-6 tahun untuk melanjutkan studi ke jenjang Sekolah Dasar (SD).

Seorang anak yang memiliki kemampuan membaca akan lebih cepat mengetahui informasi. Hal lain yang terjadi ketika anak tidak memiliki kemampuan membaca adalah anak mengalami kesulitan dalam pergaulan dengan teman sebayanya. Hal ini dikarenakan dalam pergaulan anak akan saling bertukar informasi yang dapat menambah ilmu pengetahuan dan memperluas pandangan anak mengenai dunia.

Saat ini terdapat persepsi yang kurang tepat di masyarakat khususnya orang tua tentang pengembangan kemampuan membaca. Bagi orang tua, mengajari membaca itu adalah pekerjaan rumah (PR) dan tanggung jawab guru bukan tanggung jawab orang tua. Orang tua beranggapan bahwa guru

yang harus mengajarkan kemampuan membaca pada anak., Hal ini menjadi di lema bagi guru untuk mengajarkan membaca secara khusus sehingga menjadi penekanan bagi anak untuk dapat segera membaca. Hal ini juga yang membuat guru dalam memberikan atau melakukan pengajaran membaca sehingga tidak sesuai dengan standar pendidikan pembelajaran anak usia dini.

Pembelajaran membaca sebenarnya boleh dan dapat diajarkan bagi anak usia dini. Pembelajaran membaca pada anak dapat dilakukan dengan cberbagai macam cara yang menarik dan bervariasi. Pembelajaran membaca dapat dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini, yaitu bermain. Kemampuan membaca dapat dengan mudah tercapai dan menjadi maksimal apabila kondisi lingkungan dilakukan dengan baik dan dengan cara yang menyenangkan yaitu jika keaksaraan itu tertanam sepanjang hari dan ada didalam pengalaman main yang disediakan.

Pengalaman membaca untuk anak usia 5-6 tahun membutuhkan suatu alat permainan yang konkret. Permainan yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan membaca sangat beragam, salah satunya dengan menggunakan kartu kata.

B. Tujuan Kajian

Tujuan dari kajian ini adalah untuk mengetahui dan memahami adanya keterkaitan bermain kartu kata dengan kemampuan membaca permulaan anak. Dengan demikian target sasaran kajian ini adalah mendeskripsikan bermain kartu kata untuk menstimulasi kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun

C. Proses Pengumpulan Data

Kajian dilakukan dengan menggunakan studi literature, sehingga data dikumpulkan berdasarkan literatur yang berkaitan dengan dokumen-dokumen, buku-buku, jurnal-jurnal serta kajian –kajian teori kartu kata dan teori kemampuan membaca permulaan.

Data yang telah dikumpulkan kemudian dikaitkan dan dikembangkan dalam bentuk naratif dengan membandingkan landasan teori kartu kata dan teori kemampuan membaca permulaan. Secara keseluruhan data dapat dilihat dalam BAB II.

D. Proses Analisis

Analisis yang digunakan dalam kajian ini adalah analisis literatur, dengan mempertimbangkan bahwa tidak dilakukan kajian langsung di lapangan, dan fokus kajian pada analisis teori yang dilakukan dalam bentuk 2 tahap yaitu:

1. Tahap I : Berupa analisis teori bermain kartu kata. komponen yang dikaji meliputi:

- a. Pengertian bermain kartu kata
- b. Permainan kartu kata
- c. Jenis-jenis bermain kartu kata
- d. Manfaat bermain kartu kata

2. Tahap II: Mengkaji tentang kemampuan membaca permulaan yang dikaji meliputi:

- a. Pengertian kemampuan membaca
- b. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun
- c. Tahapan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun

BAB II

DATA DAN ANALISIS

A. Bermain Kartu Kata

1. Pengertian Bermain Kartu Kata

Bermain identik dengan dunia anak. Bagi seorang anak tiada hari tanpa bermain, dan waktu habis hanya untuk bermain. Pernyataan tersebut didukung oleh Nurani bahwa bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain¹. Anak-anak pada umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Sangat wajar apabila anak-anak selalu mengisi waktunya dengan bermain. Santrock mengungkapkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri². Bahwa dunia anak itu hanyalah bermain, dengan begitu anak-anak akan selalu merasa kegembiraan apabila mereka dapat menghabiskan waktunya hanya dengan bermain.

Pada saat bermain anak memperoleh banyak kontribusi yang akan membantunya dalam memasuki yang lebih kompleks dan formal, baik di

¹ Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Indeks 2009), h.144

² Jhon W Santrock, *Life-Span Development* (Perkembangan Masa Hidup) Jilid I. (Jakarta. Erlangga, 1995) h.272

lingkungan masyarakat (diluar dari lingkungan keluarga) dan lingkungan sekolah. Melalui kegiatan bermain anak dapat menyerap apa yang ada dihadapan anak, mengeksplorasi mainan dan mendapatkan kegiatan dalam memecahkan masalah.

Bermain sering dipandang sebagai aktivitas atau kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan. Akan tetapi, bermain bisa juga bermanfaat untuk kesehatan mental dan fisik. Bermain bisa memberikan dukungan terhadap berbagai aspek perkembangan, seperti perkembangan pengetahuan baru, perkembangan keterampilan sosial, perkembangan kecakapan untuk mengatasi kesulitan, perkembangan rasa memiliki kemampuan, dan perkembangan kemampuan motorik. Rubin, Fein & Vandenberg dalam Tejasaputra mengungkapkan bahwa kegiatan bermain bagi anak, paling tidak memiliki makna sebagai berikut : 1) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif; (2) Menumbuhkan motivasi instrinsik; (3) Bersifat spontan dan sukarela; (4) Melibatkan peran serta aktif anak; dan (5) Memiliki hubungan sistematis dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berbahasa, kemampuan bersosialisasi, menumbuhkan disiplin, mengendalikan emosi, dan lain-lain³.

³ Mayke S. Tejasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2003), p.16

Bermain juga dapat mengembangkan aspek perkembangan anak seperti perkembangan kognitif, bahasa, sosial, psikomotok, dan fisik serta mampu melatih kreativitas anak dalam bersosialisasi dan bereksperimen dengan lingkungannya. Berdasarkan uraian diatas dapat dideskripsikan bahwa bermain mempunyai arti; kegiatan anak yang dilakukan sepanjang hari yang dapat menimbulkan kesenangan pada diri anak, secara langsung maupun tidak langsung bermain memberikan kontribusi positif terhadap berbagai aspek perkembangan anak.

2. Permainan Kartu Kata

Permainan kartu kata adalah sebuah kegiatan pembelajaran yang dapat membantu guru dalam membelajarkan anak di kelas yang menekankan pada materi pembelajaran yang akan diajarkan dengan konteks kehidupan anak sehari-hari, dengan tujuan agar pembelajaran tersebut menjadi bermakna dan menyenangkan bagi anak. Pengenalan membaca permulaan dengan menggunakan permainan kartu kata adalah pembelajaran yang efektif. Melalui permainan kartu kata ini anak dapat menyebutkan tulisan sederhana, dapat menghubungkan kata dengan kata dan dapat membaca berdasarkan tulisan sederhana. Sedangkan permainan kartu kata ini termasuk kedalam permainan edukatif, karena dirancang sebagai alat bantu belajar. Alat permainan edukatif mempunyai beberapa ciri yaitu: (1) dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-

macam tujuan dan banyak manfaatnya. (2) ditujukan terutama untuk anak usia prasekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serba motoric anak, (3) segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat, (4) membuat anak terlibat secara aktif, (5) sifatnya konstruktif.⁴ Uraian diatas dapat dideskripsikan bahwa melalui kegiatan bermain anak dapat menyerap apa yang ada dihadapan anak, mengeksplorasi mainan dan mendapatkan kegiatan dalam memecahkan masalah.

Adapun permainan kartu kata yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bermain kartu kata menjodohkan kata dengan gambar

Pada permainan ini, terlebih dahulu anak diperkenalkan dengan gambar lalu disertai dengan tulisan yang menerangkan gambar yang telah dibuat dengan menggunakan media kartu kata. Adapun langkah permainannya adalah sebagai berikut: a. guru menyampaikan aturan permainan, b. guru memperkenalkan macam-macam gambar hewan, c. guru memperkenalkan kata hewan, d. meminta anak untuk menyebutkan kartu kata yang anak ambil, e) kemudian mencocokkan gambar yang sudah disediakan oleh guru.

⁴ *ibid h.60*

b. Bermain kartu kata yang diawali huruf “b”

Pada permainan ini anak diperkenalkan dengan kata-kata yang diawali dengan huruf “b”. Hal ini untuk mempermudah anak dalam mengenal membaca permulaan dan menambah kosa kata. Adapun langkah permainannya sebagai berikut: a. meminta anak untuk menyebutkan kata yang diawali dengan huruf “b”, b. memperkenalkan kartu kata, c. meminta anak untuk mencari kata yang diawali dengan huruf “b”, d. meminta anak untuk menyebutkan kata yang didapat.

c. Bermain Kartu kata “nama-nama dalam keluarga”

Pada permainan ini, anak diperkenalkan dengan kata-kata yang akrab disekeliling anak, misalnya: ayah, ibu, adik, kakak, dan seterusnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Doman, bahwa dalam mengenalkan membaca permulaan anak usia dini terlebih dahulu diperkenalkan dengan kata-kata yang akrab disekeliling anak.⁵ Agar anak lebih mudah mengingat dan mengerti dengan kata yang dilihatnya. Adapun langkah permainannya adalah sebagai berikut: a. guru menyampaikan aturan permainan kepada anak, b. guru memperkenalkan kartu kata anggota keluarga, c. guru meminta kepada anak untuk mencari kartu kata yang diminta, misalkan ayah, d. anak menjodohkan kartu kata nama-nama keluarga

⁵ Aulia, Revolusi Pembuat Anak Canda Membaca (Jakarta: Cetakan Pertama, 2012) h.34

d. Bermain kartu kata “menjodohkan kata dengan kata”

Pada permainan ini anak diperkenalkan dengan kata-kata yang akrab disekeliling anak, misalnya: nama-nama teman disekolah. Adapun langkah permainannya adalah sebagai berikut: a. guru menyampaikan aturan main, b. guru memperkenalkan kartu kata, c. anak diminta untuk mengambil satu kartu kata, d. anak membaca kartu kata yang diambil, e. kemudian kartu kata yang diambil dicocokkan/dipasangkan dengan kartu kata yang sama yang sudah dipersiapkan oleh guru.

3. Jenis-Jenis Bermain Kartu kata

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif yang banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal dan bermain pasif yang lebih didominasi pada akhir masa kanak-kanak yaitu sekitar usia pra remaja karena adanya perubahan fisik, emosi, minat dan sebagainya. Di jelaskan oleh Hurlock karena banyaknya kegiatan bermain, maka dapat dibagi menjadi dua kategori utama yaitu bermain aktif dan bermain pasif yang umumnya disebut hiburan.⁶ Dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa kegiatan bermain dibagi menjadi dua jenis bermain yaitu bermain aktif dan bermain yang sifatnya hiburan.

⁶Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, jilid 1, edisi 6(Jakarta: Erlangga, 2007) h.326.

Kegiatan bermain aktif merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui bermacam-macam aktivitas yang mereka lakukan sendiri. Dijelaskan oleh Mayke bahwa kegiatan bermain aktif juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh.⁷ Dari uraian diatas dapat dideskripsikan bahwa anak-anak masih mempunyai banyak tenaga yang lebih sehingga semua kegiatan akan banyak melibatkan aktivitas fisik sehingga mereka akan merasakan kesenangan dan kepuasan walaupun mereka tidak akan memikirkan resiko/bahaya yang dapat dialaminya.

Bermain pasif yang lebih didominasi pada akhir masa kanak-kanak yaitu sekitar usia pra remaja, lebih bersifat untuk hiburan (*amusement*) yakni anak hanya untuk mencari kesenangan, tetapi bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukannya sendiri. Mayke melanjutkan pernyataannya tentang bermain pasif juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang tidak terlalu banyak melibatkan kegiatan fisik.⁸ Dari pernyataan diatas dapat dideskripsikan bahwa jenis bermain pasif anak tidak memerlukan banyak kekuatan fisik, karena bermain disini hanya sebagai hiburan semata, sebagai contoh kegiatan bersama-sama dengan teman-temannya untuk menonton film, mereka tinggal duduk dan menikmati film tanpa melibatkan aktivitas fisik.

⁷Mayke S. Tejasaputra, *Op.Cit.*, p. 53

⁸Mayke S. Tejasaputra, *Op.Cit.*, p. 63

4. Manfaat Bermain Kartu Kata

Bermain adalah kegiatan bebas yang spontan dan tidak selalu memiliki tujuan yang nyata serta dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Para ahli yang banyak mengkaji perkembangan anak mengungkapkan bahwa di dalam permainan itu anak menemukan stimulasi kognitif atau berbagai rangsangan untuk mengembangkan kapasitas pikirannya yang membuat anak terdorong untuk belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Vigotsky bahwa kegiatan bermain secara langsung berperan dalam berbagai usaha pengembangan kemampuan kognitif anak⁹. Sejalan dengan pendapat tersebut Wolfgang berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai-nilai dalam bermain (*the value of play*), yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial-emosional dan kognitif.¹⁰ Berdasarkan uraian di atas dapat dideskripsikan bahwa manfaat bermain pada anak adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak untuk dapat mengembangkan berbagai potensi yang ada pada diri anak, baik itu potensi fisik, kognitif, sosial-emosional, dan pada akhirnya dapat mengembangkan prestasi akademik anak. Bermain berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya. Kegiatan atau permainan yang menyenangkan

⁹ Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Grasindo, 2005) h.115

¹⁰ Yuliani Nurani, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: Indeks, 2010) h.36

juga akan meningkatkan aktivitas sel otak, keaktifan sel otak akan membantu memperlancar proses pembelajaran anak.

Bermain juga dapat melatih anak menjadi pengambil keputusan. Sedangkan dirumah atau disekolah, anak diposisikan sebagai pihak yang diatur oleh orang tua atau guru. Sedangkan dalam bermain anak bebas, mandiri dan harus menanggung resiko dari keputusan atau pilihan yang telah diambil.

B. Kemampuan membaca permulaan

1. Pengertian kemampuan membaca

Kemampuan merupakan suatu tindakan seseorang dalam kesanggupannya untuk mencapai tujuan tertentu yang disesuaikan dengan kondisi yang ada. hal ini senada dengan pendapat Chaplin bahwa kemampuan merupakan tenaga atau daya kekuatan untuk melakukan suatu perbuatan¹¹. berdasarkan pendapat tersebut, dapat dideskripsikan bahwa kemampuan adalah tenaga untuk melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu.

Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan banyak keterampilan. Menurut Anderson yang dikutip Dhieni

¹¹ <http://digilib.pectra.ac.id/penelusuran-bakat-kemampuan-dan.html>

memandang bahwa membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan¹². Berdasarkan pendapat tersebut dapat dideskripsikan bahwa kemampuan membaca merupakan proses mengenali huruf, kata, ungkapan, kalimat, dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya.

Kemampuan membaca dapat terasah dengan baik apabila anak melakukan latihan-latihan melalui pembelajaran yang dilakukan oleh orang tua dirumah maupun melalui pembelajaran membaca untuk anak usia 5-6 tahun adalah melalui bermain yang dikemas dalam sebuah permainan. Melalui permainan, anak akan merasa senang melakukan kegiatan yang disukainya dan akan dengan sukarela melakukannya. Dengan demikian pembelajaran tidak akan membuat anak jenuh dan membosankan.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca seperti juga kemampuan menulis merupakan kegiatan yang kompleks, artinya banyak segi dan banyak faktor yang mempengaruhinya. Menurut Leichter yang dikutip Dhieni mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi membaca antara lain: a) faktor interaksi interpersonal. interaksi interpersonal terdiri atas pengalaman-pengalaman baca tulis bersama orang tua, saudara, dan anggota keluarga lain dirumah.

¹² Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2005) h.5,3

b) Lingkungan fisik. lingkungan fisik mencakup bahan-bahan bacaan di rumah. c) Suasana yang penuh perasaan (emosional) dan memberikan dorongan (motivasional) yang cukup hubungan antarindividu di rumah, terutama yang tercermin pada sikap membaca¹³. Dari uraian di atas dapat dideskripsikan bahwa lingkungan dapat membentuk pribadi, sikap, nilai dan kemampuan bahasa anak. Kondisi dirumah mempengaruhi pribadi dan penyesuain diri anak dalam masyarakat. kondisi itu pada gilirannya dapat membentuk anak belajar membaca. Anak yang tinggal di dalam rumah tangga yang harmonis, rumah yang penuh cinta kasih, tidak akan menemukan kendala yang berarti dalam membaca. Kualitas dan luasnya pengalaman anak dirumah juga penting bagi kemajuan belajar membaca.

Pada saat anak sudah memasuki fase kesiapan membaca, tetap saja dalam pembelajaran membaca harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak dan dirancang secara menyenangkan. sesuai dengan prinsip belajar anak usia dini yaitu belajar, bermain dan bernyanyi. bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas memilih dan merangsang anak terlibat aktif.

Hal ini sesuai dengan pendapat Masjidi faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca yaitu: a) lingkungan keluarga, b)

¹³ ibid h. 5.20

lingkungan masyarakat, c) lingkungan sekolah.¹⁴ Dari uraian tersebut dapat dideskripsikan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca diantaranya lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah. Ketiga faktor tersebut bisa menjadi suatu upaya menumbuhkan kemampuan membaca pada anak sehingga anak bisa menjadi generasi yang senang membaca buku dan menjadikan kegiatan membaca sebagian dari kebiasaan sehari-hari.

3. Tahap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun

Kemampuan membaca dalam perkembangannya mengalami tahapan-tahapan tertentu. Aulia, membagi tahapan membaca menjadi lima tahap yaitu: a) tahap fantasi. tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku, melihat atau membolak-balikkan buku, dan kadang-kadang membawa buku kesukaannya. b) tahap pembentukan konsep diri. pada tahap ini anak memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca dan pura-pura membaca buku. c) tahap membaca gambar. tahap ini anak sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal. d) tahap pengenalan bacaan. tahap ini anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat yaitu graphoik, sematik dan

¹⁴ Noviar Masjidi, *Agar Anak Suka Membaca* (Yogyakarta: Media Insani, 2007) p.103

sintaksis. e) tahap membaca lancar. tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas¹⁵.

Disamping itu Jamaris dalam Samsiah menjelaskan tahapan kemampuan membaca untuk anak Taman kanak-kanak dibagi atas beberapa tahapan diantaranya: a) tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan. b) tahap membaca gambar. c) tahap pengenalan bacaan. d) tahap membaca lancar.¹⁶ Dalam tahapan yang pertama anak mulai belajar menggunakan buku dan menyadari bahwa buku itu penting, melihat dan membolak-balik serta kadang-kadang membaca buku kesukaannya. pada tahap yang kedua anak lebih dapat memandangi dirinya dalam kegiatan membaca. Pada tahap yang ketiga anak telah dapat menggunakan tiga sistem bahasa seperti fonem (bunyi huruf), semantik (arti kata) dan sintaksis (aturan kata atau kalimat) secara bersama-sama. Dan pada tahap yang terakhir anak sudah dapat membaca lancar berbagai jenis buku yang berbeda dan bahan-bahan yang langsung berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas dapat dideskripsikan bahwa proses membaca anak memiliki beberapa tahapan dari yang paling sederhana sampai pada kesiapan membaca anak. Dalam hal ini ketika anak mengembangkan pengetahuan tentang konsep kata dan pengenalan kata

¹⁵ Aulia, *op cit.*, h.37-39

¹⁶ Samsiah, *Calistung Pada Anak Usia Dini* (Jakarta: Cahaya Mentari Nasution, 2008) h.41-41

berarti anak sedang ada dalam tahap membaca permulaan. Tahapan ini akan dialami setiap anak, namun kemampuan anak dalam melewati tahapan ini tergantung pada stimulasi yang diberikan oleh orang tua dan guru. Semakin banyak seorang anak mendapatkan stimulasi dalam mengembangkan kemampuan membaca, maka semakin cepat anak tersebut dapat membaca dengan baik.

BAB III

ANALISIS KETERKAITAN

Bermain kartu kata untuk mestimulasi perkembangan anak, yang dijadikan objek kajian Analisis kualitatif membantu meningkatkan perbandingan. Komponen yang dipergunakan masih sama dengan komponen kajian perbandingan pada Bab II, tetapi pada bagian ini perlu elaborasi, maka dilakukan kajian perbandingan bermain kartu kata untuk menstimulasi kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun.

Analisis yang dilakukan dengan melihat bermain kartu kata untuk menstimulasi kemampuan membaca anak, yang dijadikan objek kajian perbandingan, sehingga dapat dikemukakan kekurangan dan kelebihan pandangan tersebut. berdasarkan analisis tersebut kemudian dicoba untuk memberikan masukan bagi perbaikan bermain kartu kata untuk menstimulasi kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun.

Analisis keterkaitan bermain kartu kata pada bab ini peneliti tuangkan dalam bentuk tabel, uraiannya sebagai berikut:

ANALISIS KETERKAITAN BERMAIN KARTU KATA DENGAN KAJIAN TEORI BERMAIN

No	Kajian Teori Tentang Bermain	Deskripsi Teori	Analisis Keterkaitan
1.	Jhon W santrock	Bermain, adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan	Dunia anak adalah dunia bermain, dengan bermain anak akan lupa segalanya. Dengan bermain kartu kata anak lupa, bahwa ia sedang belajar membaca. Itu terlihat ketika anak menjodohkan kata dengan

		kegiatan itu sendiri	gambar, mencari kata yang diawali dengan huruf yang sama, menjodohkan kata dengan kata, anak melakukan kegiatan semua itu dengan perasaan yang riang
2.	Rubin, Fein & Vandenberg	<p>1) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif</p> <p>(2) Menumbuhkan motivasi intrinsik;</p> <p>(3) Bersifat spontan dan sukarela</p> <p>(4) Melibatkan peran serta aktif anak</p> <p>(5)Memiliki hubungan sistematis dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berbahasa, kemampuan</p>	Bermain kartu kata adalah kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dan memiliki nilai positif, misalnya anak mampu berkomunikasi dengan teman sebayanya. saat bermain kartu kata anak akan berperaan aktif dengan menjodohkan kata dengan gambar, menyebutkan kata dengan diawali huruf yang sama, dan anak melakukan kegiatan bermain kartu kata secara sukarela tanpa dipaksa oleh guru.

		bersosialisasi, menumbuhkan disiplin, mengendalikan emosi, dan lain- lain	
--	--	--	--

ANALISIS KETERKAITAN BERMAIN KARTU KATA DENGAN KAJIAN TEORI JENIS-JENIS BERMAIN

No	Kajian Teori jenis-jenis bermain	Deskripsi teori	Analisis Keterkaitan
1	Elizabeth B Hurlock	karena banyaknya kegiatan bermain, maka dapat dibagi menjadi dua kategori utama yaitu bermain aktif dan bermain pasif yang umumnya disebut hiburan	Bermain kartu kata termasuk kedalam bermain aktif. Karena saat bermain kartu kata anak melakukan kegiatan yang dilakukan oleh anak sendiri, contohnya ketika anak menjodohkan kartu kata dengan gambar, anak melakukannya tanpa dibantu oleh guru
2.	Mayke	kegiatan bermain aktif juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh	Dengan bermain kartu kata anak banyak melibatkan aktivitas tubuhnya. Ini terlihat ketika anak mencari huruf yang berawalan "b", pada saat mencari huruf "b", anak akan menggerakkan badannya dan tangan untuk mencari huruf "b".

**ANALISIS KETERKAITAN BERMAIN KARTU KATA DENGAN KAJIAN TEORI
MEMBACA PERMULAAN**

No	Kajian Teori kemampuan membaca	Deskripsi teori	Analisis Keterkaitan
1	Chaplin	kemampuan merupakan tenaga atau daya kekuatan untuk melakukan suatu perbuatan	Ada keterkaitan antara teori tentang kemampuan membaca dengan bermain kartu kata menjodohkan gambar, dimana anak membutuhkan tenaga untuk menjodohkan kata dengan gambar, bermain kata diawali dengan huruf yang sama, bermain kartu kata nama-nama keluarga, apabila tidak memiliki tenaga anak tidak akan mampu untuk melakukan kegiatan bermain kartu kata.
2.	Nurbiana Dhieni	Memandang bahwa membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan	Dengan bermain kartu kata anak mampu memahami makna suatu tulisan. Itu terlihat ketika anak mampu menjodohkan kata dengan gambar, anak mampu mencari kata yang diawali dengan huruf yang sama.

**ANALISIS KETERKAITAN BERMAIN KARTU KATA DENGAN KAJIAN TEORI
FAKTOR-FAKTOR KEMAMPUAN MEMBACA**

No	Kajian teori faktor-faktor kemampuan membaca	Deskripsi teori	Analisis Keterkaitan
1.	Leichter	<p>1) faktor interaksi interpersonal. interaksi interpersonal terdiri atas pengalaman-pengalaman baca tulis bersama orang tua, saudara, dan anggota keluarga lain dirumah.</p> <p>2) Lingkungan fisik. lingkungan fisik mencakup bahan-bahan bacaan di rumah.</p> <p>3) Suasana yang penuh perasaan (emosional) dan memberikan dorongan (motivasional) yang cukup hubungan</p>	<p>Bermain kartu kata adalah kegiatan yang mudah dilakukan dan mudah dalam pembuatannya. Dalam lingkungan rumah yaitu keluarga, orang tua bisa mengajarkan anak membaca dengan menggunakan kartu kata tanpa menghilangkan makna pembelajaran bagi anak usia dini yaitu belajar sambil bermain. Dengan bermain kartu kata tidak ada unsur paksaan didalamnya. Terlihat saat orang tua mencotohkan bermain kartu kata, yaitu menjodohkan kata dengan gambar, anak langsung tertarik dan ikut melakukan kegiatan bermain kartu kata.</p>

		<p>antarindividu di rumah, terutama yang tercermin pada sikap membaca</p>	
2	Lamb dan Arnold	<p>1) faktor fisiologis, mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin.</p> <p>2) faktor intelektual, istilahnya intelegensi didefinisikan oleh Heinz sebagai suatu kegiatan berpikir yang terdiri dari pemahaman yang esensial tentang situasi yang diberikan dan meresponnya secara tepat.</p> <p>3) faktor lingkungan, faktor lingkungan itu mencakup baca siswa.</p>	<p>Saat bermain kartu kata apabila kondisi fisik anak sehat, maka anak akan bersemangat melakukan kegiatan bermain kartu kata.</p>

**ANALISIS KETERKAITAN BERMAIN KARTU KATA DENGAN KAJIAN TEORI
TAHAPAN KEMAMPUAN MEMBACA**

	Kajian teori tahapan membaca	Deskripsi teori	Analisis Keterkaitan
1	Aulia	<p>a. tahap fantasi. tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku, melihat atau membolak-balikkan buku, dan kadang-kadang membawa buku kesukaannya.</p> <p>b. tahap pembentukan konsep diri. pada tahap ini anak memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca dan pura-pura membaca buku.</p> <p>c. tahap membaca gambar. tahap ini anak sadar pada cetakan yang</p>	<p>Dalam bermain kartu kata tanpa disadari oleh anak, anak sudah mengembnagkan tahapan membaca permulaan. Misalnya saat anak menjodohkan kata dengan gambar, anak berada tahapan membaca gambar.</p>

		<p>tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal.</p> <p>d. tahap pengenalan bacaan. tahap ini anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat yaitu graphoik, sematik dan sintaksis.</p> <p>e. tahap membaca lancar. tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas</p>	
2	Jamaris	<p>a. tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan.</p> <p>b. tahap membaca gambar.</p> <p>c. tahap pengenalan bacaan.</p> <p>d. tahap membaca lancar</p>	<p>Dalam bermain kartu kata menjodohkan kata yang sama mulai timbul kesadaran tulisan pada diri anak. ketika menjodohkan kata dengan gambar anak mulai berada pada tahapan membaca gambar. tahap membaca lancar dimana anak sudah bisa membaca kata secara lancar, itu bisa terlihat saat anak menyambungkan kata dengan kata.</p>

PENERAPAN KEGIATAN BERMAIN KARTU KATA UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK

A. Bermain Kartu Kata Menjodohkan Kata dengan Gambar

1. Penataan Lingkungan Main

Mempersiapkan kartu kata yang akan digunakan

Mengatur posisi duduk anak agar teratur dan nyaman

Membuat peraturan bersama agar ketika bermain kartu kata semua tertib.

2. Pijakan sebelum main

Guru memperkenalkan macam-macam gambar hewan

Guru memperkenalkan kata hewan

Guru menanyakan kepada anak mengenai gambar dan kata yang akan dimainkan

Membaca basmallah sebelum kegiatan dimulai

3. Pijakan ketika bermain

anak mengambil gambar macam-macam hewan

anak menyebutkan gambar hewan yang diambil oleh anak

anak mengambil kartu kata nama-nama hewan

anak menyebutkan kartu kata yang anak ambil

anak menjodohkan gambar dengan kartu kata

4. Pijakan setelah main

Guru mengevaluasi kegiatan yang telah berlangsung dan meminta salah satu

anak untuk menceritakan kegiatan yang telah berlangsung.

B. Bermain Kartu Kata yang diawali huruf “b”

1. Penataan Lingkungan Main

Mempersiapkan kartu kata yang akan digunakan

Mengatur posisi duduk anak agar teratur dan nyaman

Membuat peraturan bersama agar ketika bermain kartu kata semua tertib.

2. Pijakan sebelum main

Guru Memperkenalkan kata-kata yang diawali dengan huruf “b” kepada anak

Guru meminta anak menyebutkan kata yang diawali huruf “b”

Guru memperkenalkan kartu kata yang diawali huruf “b”

Membaca basmallah sebelum kegiatan dimulai

3. Pijakan ketika bermain

Anak mencari kata yang diawali dengan huruf “b”

Anak menyebutkan kata yang didapat.

4. Pijakan setelah main

Guru mengevaluasi kegiatan yang telah berlangsung dan meminta salah satu anak untuk menceritakan kegiatan yang telah berlangsung.

C. Bermain Kartu Kata Nama-Nama Keluarga

1. Penataan Lingkungan Main

Mempersiapkan kartu kata yang akan digunakan

Mengatur posisi duduk anak agar teratur dan nyaman

Membuat peraturan bersama agar ketika bermain kartu kata semua tertib.

2. Pijakan sebelum main

Guru meminta kepada anak menyebutkan nama-nama anggota keluarga

guru memperkenalkan kartu kata anggota keluarga,

Membaca basmallah sebelum kegiatan dimulai

3. Pijakan ketika bermain

Anak mencari kartu kata yang diminta oleh guru, misalkan ayah

Anak menjodohkan kartu kata nama-nama keluarga

4. Pijakan setelah main

Guru mengevaluasi kegiatan yang telah berlangsung dan meminta salah satu anak untuk menceritakan kegiatan yang telah berlangsung.

D. Bermain Kartu Kata Menjodohkan Kata dengan Kata

1. Penataan Lingkungan Main

Mempersiapkan kartu kata yang akan digunakan

Mengatur posisi duduk anak agar teratur dan nyaman

Membuat peraturan bersama agar ketika bermain kartu kata semua tertib.

2. Pijakan sebelum main

Anak diminta untuk menyebutkan nama-nama teman dikelasnya

Guru memperkenalkan kartu kata nama-nama teman dikelas anak

Membaca basmallah sebelum kegiatan dimulai

3. Pijakan ketika bermain

Anak mengambil satu kartu kata

Anak membaca kartu kata yang diambil

Anak mencocokkan/memasangkan kartu kata yang sama yang sudah dipersiapkan oleh guru.

4. Pijakan setelah main

Guru mengevaluasi kegiatan yang telah berlangsung dan meminta salah satu anak untuk menceritakan kegiatan yang telah berlangsung.

Alat dan bahan yang dipakai untuk pembuatan kartu kata ini adalah: (1) Kertas duplek ; (2) kertas asturo ; (3) Penggaris ; (4) *cutter* ; (5) gunting ; (6) lem ; (7) spidol ; (8) gambar hewan

1) Langkah- langkah pembuatan kartu kata

- a) pertama : gambar-gambar hewan di tempel pada kertas duplek
- b) Kedua : kertas duplek yang sudah di temple gambar dipotong dengan menggunakan cutter
- c) Ketiga : temple kertas asturo pada kertas duplek lalu tuliskan kata yang akan dipergunakan dalam bermain kartu kata.

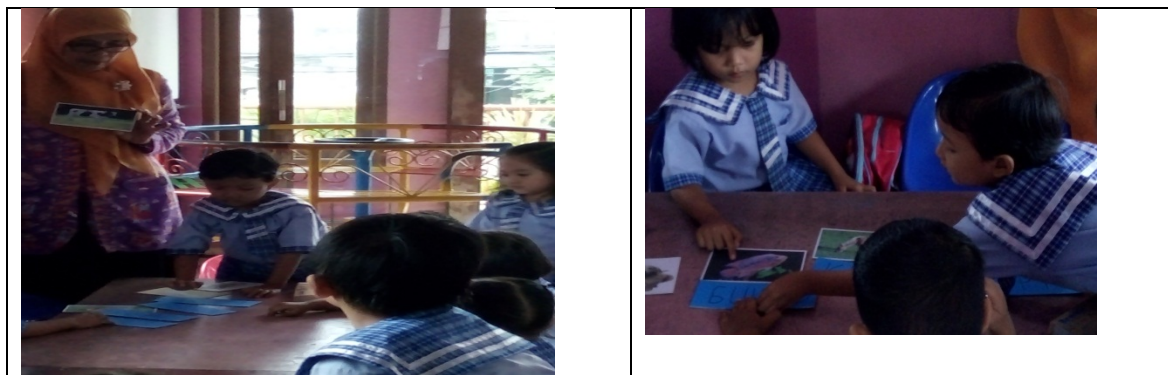
Lampiran Gambar Kegiatan Bermain Kartu Kata

Gambar kartu kata



Gambar bermain kartu kata menjodohkan gambar dengan kata





Gambar bermain kartu kata yang diawali huruf “b”



Gambar bermain kartu kata nama-nama keluarga



Gambar bermain kartu kata menjodohkan kata dengan kata



BAB IV

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Bermain identik dengan dunia anak. Bagi seorang anak tiada hari tanpa bermain, dan waktu habis hanya untuk bermain. Sangat wajar apabila anak-anak selalu mengisi waktunya dengan bermain. Santrock mengungkapkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Bermain juga dapat mengembangkan aspek perkembangan anak seperti perkembangan kognitif, bahasa, sosial, psikomotorik, dan fisik serta mampu melatih kreativitas anak dalam bersosialisasi dan bereksperimen dengan lingkungannya. Berdasarkan uraian di atas dapat dideskripsikan bahwa bermain mempunyai arti; kegiatan anak yang dilakukan sepanjang hari yang dapat menimbulkan kesenangan pada diri anak, secara langsung maupun tidak langsung bermain memberikan kontribusi positif terhadap berbagai aspek perkembangan anak.

Bermain kartu kata adalah sebuah kegiatan pembelajaran yang dapat membantu guru dalam membelajarkan anak di kelas yang menekankan pada materi pembelajaran yang akan diajarkan dengan konteks kehidupan anak sehari-hari, dengan tujuan agar pembelajaran tersebut menjadi bermakna dan menyenangkan bagi anak. Pengenalan membaca permulaan dengan

menggunakan permainan kartu kata adalah pembelajaran yang efektif. Melalui permainan kartu kata ini anak dapat menyebutkan tulisan sederhana, dapat menghubungkan kata dengan kata dan dapat membaca berdasarkan tulisan sederhana.

kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan banyak keterampilan. Menurut Anderson yang dikutip Dhieni memandang bahwa membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. kemampuan membaca dapat terasah dengan baik apabila anak melakukan latihan-latihan melalui pembelajaran yang dilakukan oleh orang tua dirumah maupun melalui pembelajaran membaca untuk anak usia 5-6 tahun adalah melalui bermain yang dikemas dalam sebuah permainan.

Kemampuan membaca seperti juga kemampuan menulis merupakan kegiatan yang kompleks, artinya banyak segi dan banyak faktor yang mempengaruhinya.. faktor- faktor yang mempengaruhi membaca antara lain:faktor interaksi interpersonal. interaksi interpersonal terdiri atas pengalaman-pengalaman baca tulis bersama orang tua, saudara, dan anggota keluarga lain dirumah, lingkungan fisik. lingkungan fisik mencakup bahan-bahan bacaan di rumah, suasana yang penuh perasaan (emosional) dan memberikan dorongan (motivasional) yang cukup hubungan antarindividu di rumah, terutama yang tercermin pada sikap membaca. Kondisi dirumah mempengaruhi pribadi dan penyesuain diri anak dalam

masyarakat. kondisi itu pada gilirannya dapat membentuk anak belajar membaca.

Disamping itu Jamaris dalam Samsiah menjelaskan tahapan kemampuan membaca untuk anak Taman kanak-kanak dibagi atas beberapa tahapan diantaranya: tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan, tahap membaca gambar, tahap pengenalan bacaan, tahap membaca lancar. ketika anak mengembangkan pengetahuan tentang konsep kata dan pengenalan kata berarti anak sedang ada dalam tahap membaca permulaan. Tahapan ini akan dialami setiap anak, namun kemampuan anak dalam melewati tahapan ini tergantung pada stimulasi yang diberikan oleh orang tua dan guru.

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka rekomendasi diberikan kepada guru dan mahasiswa. Rekomendasi ini didasarkan pada temuan hasil kajian perbandingan.

a. Rekomendasi untuk guru

Penerapan bermain kartu kata dapat menjadi alternative kegiatan belajar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak dengan cara yang menyenangkan. Disamping itu, bermain kartu

kata dapat dimanfaatkan untuk strategi pembelajaran sesuai tahap perkembangan anak.

b. Rekomendasi mahasiswa

Dapat memberikan referensi dan menambah wawasan bahwa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak dapat dilakukan dengan cara yang menarik, salah satunya dengan bermain kartu kata.

DARTAR PUSTAKA

Aulia, *Revolusi Pembuat Anak Candu Membaca*, Jakarta: Cetakan Pertama, 2012

Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, jilid 1, edisi 6, Jakarta: Erlangga, 2007

<http://digilib.pectra.ac.id/penelusuran-bakat-kemampuan-dan.html>

Jhon W Santrock, *Life-Span Development*, Perkembangan Masa Hidup, Jilid I, Jakarta. Erlangga, 1995

Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Grasindo, 2005

Mayke S. Tejasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Grasindo, 2003

Noviar Masjidi, *Agar Anak Suka Membaca*, Yogyakarta: Media Insani, 2007

Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa*, Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2005

Samsiah, *Calistung Pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Cahaya Mentari Nasution, 2008

UU Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perindungan Anak Perubahan Atas UU Nomor 23 Tahun 2002

Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks, 2009

Yuliani Nurani, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: Indeks, 2010

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



ANNY SHINTOWATI Lahir di Jakarta, pada tanggal 29 Oktober 1979, merupakan putri pertama dari empat bersaudara dari pasangan Soeripto dan Amsyaroh. Menikah dengan seorang laki-laki bernama Amir pada tanggal 18 Juni 2000

Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah SD Negeri 04 petang Jakarta (1992), SMP Negeri 184 Jakarta (1995), SMK Mardibakti Jakarta (1998), dan pada tahun 2012 mendapatkan beasiswa dari Bazis Walikota Jakarta Timur untuk melanjutkan pendidikan di Universitas Negeri Jakarta Jurusan PG-PAUD.

Pengalaman bekerja yang penulis miliki adalah, saat ini penulis bekerja pada Paud Anggrek dari tahun 2009 hingga sekarang.