

BAB II

ACUAN TEORITIK

A. Acuan Teoritik dan Fokus Penelitian

1. Hakikat Kemampuan Membaca Permulaan

a. Pengertian Kemampuan Membaca

Kemampuan merupakan hal yang sudah ada pada diri manusia sejak lahir. Kemampuan sering disebut dengan potensi. Potensi yang ada pada manusia pada dasarnya bisa dikembangkan. *“Ability is a current capacity to perform an act.”*¹ Sesuai pendapat tersebut, dapat diartikan bahwa kemampuan adalah kapasitas untuk melakukan suatu tindakan.

Kemampuan membaca menjadi salah satu kemampuan bahasa yang dimiliki oleh setiap orang. Membaca sering diartikan sebagai proses pemerolehan informasi dengan maksud dan tujuan tertentu. Pada hakikatnya, membaca menurut Browne adalah:

*“Reading is an active and complex process which draws on the application of a number of skills and knowledge about language and print. The skills that are needed include the ability to recognize letters and words, to match letters with sounds and to combine a series of sounds to create words. Reading also relies on the reader’s ability to predict words in a text using knowledge about language such as sentence structure, word meanings and the meaning of the text.”*²

¹ Alan Davies, *Studies in Language Testing 7*, (Melbourne: Cambridge University Press, 1999), h. 1

² Ann Browne, *Developing Language and Literacy 3-8, Third Edition* (London : SAGE Publications, 2009), h. 25

Sesuai dengan pernyataan di atas, peneliti mengartikan bahwa membaca adalah proses aktif dan kompleks yang mengacu pada penerapan sejumlah keterampilan dan pengetahuan tentang bahasa dan tulisan. Keterampilan yang dibutuhkan mencakup kemampuan untuk mengenali huruf dan kata, untuk mencocokkan huruf dengan suara untuk menggabungkan serangkaian suara untuk membuat kata. Membaca juga bergantung pada kemampuan pembaca untuk memprediksi kata-kata dalam sebuah teks menggunakan pengetahuan tentang bahasa seperti struktur kalimat, arti kata dan makna tulisan.

Pendapat lain tentang membaca yaitu menurut Damaiwati yang mengungkapkan bahwa membaca dapat dikatakan sebagai suatu kerja yang aktif dan interaktif. Dikatakan aktif karena pembaca akan secara aktif mencari informasi baik yang tersirat ataupun tersurat dalam teks, sedangkan yang dimaksud dengan interaktif adalah proses informasi antara penulis dan pembaca. Pembaca akan menangkap dan memahami pesan dari tulisan.³ Sesuai pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa membaca dianggap sebagai proses dalam memahami makna, yang akan menjadikan seseorang untuk terus berpikir.

Menurut Sonawat dan Francis menyatakan pendapatnya tentang membaca yaitu sebagai berikut: "*Reading is a thinking process not a automatic response to print. It is an individualistic developmental process. It*

³ Elly Damaiwati, *Karena Buku Senikmat Susu* (Solo: Afra Publishing, 2007), h. 44

*must be nurtured and can be learnt best through practice in using the process. Reading is one of the most stimulating and emotionally gratifying adventure of early childhood.*⁴ Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti mengartikan secara bebas bahwa membaca adalah proses berfikir yang tidak otomatis untuk merespon suatu bacaan. Membaca merupakan proses yang berkembang secara individual. Membaca harus diajarkan dan dipelajari dengan proses latihan. Membaca adalah petualangan yang paling merangsang kepuasan emosional pada anak usia dini.

b. Pengertian Membaca Permulaan

Membaca pada anak usia dini sering disebut membaca permulaan, karena pada anak usia dini anak masih dalam proses pengembangan kemampuan bahasa. Steinberg dalam Susanto mengungkapkan membaca permulaan ialah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Program ini menumpukkan perhatian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran.⁵ Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dijelaskan bahwa kemampuan membaca permulaan dapat diajarkan pada anak namun dengan kegiatan atau permainan yang menarik.

⁴ Reeta Sonawat dan Jasmine Maria Francis, *Language Development for Preschool Children*, (Mumbai: Abhinav Enterprises, 2007), h. 41

⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2011), h. 83

Pendapat lain tentang membaca permulaan yaitu menurut Suggate yang mengungkapkan bahwa *“Early reading can be defined in a number of different ways, such as 1) reading before children are readily able learn to read, 2) before children are in school, 3) before children are perceived as being sufficiently developed in other non-academic areas first”*.⁶ Sesuai pernyataan di atas peneliti mengartikan secara bebas bahwa membaca permulaan dapat didefinisikan dalam sejumlah cara yang berbeda, seperti belajar membaca sebelum anak siap membaca, sebelum anak-anak masuk sekolah, sebelum anak-anak menganggap dirinya cukup berkembang pada bidang non-akademik lainnya.

Tahap membaca permulaan dapat dilakukan dalam tiga jenis kegiatan yaitu: membaca secara keseluruhan yang bertujuan agar anak dapat mengerti isi bacaan yang ditampilkan melalui kata dan kalimat, membaca secara detail bertujuan mengembangkan kemampuan anak dalam membedakan bentuk dan bunyi huruf dalam membentuk kata dan membaca tanpa mengeja.⁷ Berdasarkan pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa membaca permulaan dilakukan untuk tiga tujuan yaitu agar anak memahami isi bacaan baik dalam bentuk kata maupun kalimat, anak dapat membedakan bentuk huruf dan kata dan dapat membaca tanpa mengeja.

⁶ Sebastian Paul Suggate, 2013, *Does early reading instruction help reading in the long-term? A review of empirical evidence, Research on Steiner Education* Volume 4 No.1 (<http://www.rosejournal.com>)

⁷ Martini Jamaris, *Kesulitan Belajar. Perspektif, Assesmen dan Penanggulangannya* (Jakarta: Yayasan Penamas Murni, 2009), h. 171

Menurut Owen dan Pumfrey, belajar membaca awal dapat dibedakan menjadi lima cara yaitu sebagai berikut: “1) *by sight*, 2) *by sounding out and blending letters*, 3) *by analogizing to known words*, 4) *by pronouncing common spelling patterns*, and 5) *by using context cues*.”⁸ Sesuai dengan pendapat di atas, dapat diartikan bahwa lima cara dalam belajar membaca awal yaitu dengan melihat, dengan membunyikan dan pencampuran huruf, dengan memaknai kata-kata yang diketahui, dengan mengucapkan pola ejaan yang umum, dan dengan menggunakan konteks isyarat.

c. Tujuan Membaca pada Anak Usia Dini

Membaca merupakan salah satu keterampilan bahasa yang diperlukan bagi anak. Kegiatan membaca pada anak usia dini sering disebut membaca permulaan. Tujuan dari membaca permulaan yaitu diharapkan anak dapat mengenal huruf, suku kata, dan kalimat. Dalam hal ini anak mampu membunyikan huruf atau bacaan menjadi suara, selain itu anak juga dapat memahami makna atau arti dari sebuah bacaan yang tertulis.

Membaca adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk suatu tujuan. Tarigan menyebutkan bahwa tujuan utama membaca adalah: 1) untuk mencari serta memperoleh informasi, 2) mencakup isi, 3) memahami makna

⁸ Pamela Owen dan Peter Pumfrey, *Emergent and Developing Reading*, (Hong Kong: The Falmer Press, 1995), h. 13

bacaan.⁹ Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dijelaskan bahwa membaca memiliki tiga tujuan utama yaitu memperoleh informasi seperti mengetahui alamat pada kertas undangan ulang tahun, mencakup isi seperti menikmati alur cerita pada sebuah novel dan yang terakhir untuk memahami makna bacaan.

Brewer dalam Susanto menyatakan ada tiga tujuan membaca. Adapun tujuan yang dimaksud adalah sebagai berikut: "1) *continuing their language development*, 2) *giving them personal knowledge of the function of print*, and 3) *helping them about books and the importance of reading. The third goal can be divided further into several secondary purposes: to develop phonemic awareness, to learn about story structure, and to learn about the readers do*".¹⁰

Berdasarkan ketiga tujuan membaca di atas, dapat diartikan bahwa membaca memiliki tujuan untuk menambah pengembangan bahasa mereka, memberi mereka pengetahuan tentang fungsi tulisan, membantu mereka tentang pentingnya membaca buku. Ketiga tujuan tersebut dapat dibagi dalam beberapa tujuan sekunder yaitu untuk mengembangkan kesadaran fonemik, untuk belajar tentang struktur cerita, dan belajar tentang yang dilakukan pembaca.

⁹ Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 2008), h. 9

¹⁰ Ahmad Susanto, *op.cit.*, h. 87.

Tujuan di atas merupakan tujuan yang merupakan persiapan membaca, karena pada saat ini belum terjadi kegiatan membaca yang sebenarnya dan kegiatan ini baru bagian awal dari kegiatan membaca. Dari ketiga tujuan tersebut berkenaan dengan fonem dan struktur. Membaca permulaan lebih menekankan pada kemampuan melisankan atau menyuarkan simbol-simbol.

Jackman mengungkapkan bahwa tahapan membaca pada usia taman kanak-kanak meliputi: “1) *enjoys being read to and retells simple narrative stories or informational texts*, 2) *recognizes letters and most letter sound connections*, 3) *understands basic concepts of print such as left-to-right orientation and starting at the top of the page.*”¹¹ Sesuai pendapat di atas dapat diartikan bahwa tujuan membaca pada usia taman kanak-kanak yaitu untuk menikmati kegiatan membaca dan dapat menceritakan kembali isi cerita secara sederhana, mengenali huruf dan menghubungkan dengan suara, memahami konsep dasar membaca seperti orientasi dari kiri ke kanan dan dimulai dari atas ke bawah.

¹¹ Hilda L. Jackman, *Early Education Curriculum, Fifth Edition*, (United States of America: Wadsworth, 2012), h. 95

2. Tahapan Membaca Anak Usia Dini

Kemampuan membaca merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh anak usia dini, karena dengan membaca anak dapat mengetahui informasi yang terdapat dalam suatu bacaan. Selain itu dengan membaca anak mampu mengkomunikasikan apa yang diinginkan anak melalui tulisan. Membaca pada anak usia dini bukan suatu kemampuan yang instan. Membaca merupakan suatu proses yang harus dibangun dalam waktu tertentu dan melalui tahapan-tahapan kemampuan membaca.

Untuk mencapai kemampuan membaca yang optimal ada beberapa tahapan dalam membaca yaitu: 1) *children learn that print is a form of language*, 2) *children hear stories, poems, chants, and songs many times*, 3) *children learn to recognize words*, 4) *children are readers*.¹² Berdasarkan keempat tahapan membaca tersebut dapat diartikan bahwa tahapan membaca meliputi: anak-anak belajar bahasa dalam bentuk cetak, anak-anak mendengar cerita, puisi, nyanyian, dan lagu-lagu berkali-kali, anak-anak belajar untuk mengenali kata-kata, anak-anak menjadi pembaca.

Tahapan membaca menurut Jalongo terdapat lima tahapan, adapun tahapan membaca sebagai berikut: 1) *prelinguistic*, 2) *speech one word utterance*, 3) *making word into phrases*, 4) *using complete sentences*, 5)

¹² Ann Miles Gordon dan Kathryn Williams Browne, *Beginnings and Beyond*, (United State of America: Delmar Learning, 2004), h. 506

*using language symbolically.*¹³ Sesuai dengan pendapat tersebut, dapat diartikan tahapan membaca meliputi: pralinguistik, mengungkapkan satu kata ucapan, membuat kata dalam ungkapan, menggunakan kalimat lengkap, menggunakan bahasa simbolis.

Tahapan membaca menurut Jamaris terdiri dari empat tahapan yaitu: 1) tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan, 2) tahap membaca gambar, 3) tahap pengenalan bacaan, 4) tahap membaca lancar.¹⁴ Sesuai pendapat di atas, dapat dijelaskan pada tahap pertama yaitu tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan, anak mulai belajar menggunakan buku dan menganggap buku itu penting. Pada tahap kedua yaitu tahap membaca gambar, anak mulai menganggap dirinya sebagai pembaca dengan pura-pura membaca buku dan memberi makna pada gambar. Pada tahap ketiga yaitu tahap pengenalan bacaan, anak sudah dapat menggunakan tiga sistem bahasa, seperti fonem (bunyi huruf), semantik (arti kata) dan sintaksis (aturan kata atau kalimat). Pada tahap keempat yaitu tahap membaca lancar, anak sudah dapat membaca lancar berbagai jenis bacaan.

3. Prinsip-prinsip Pembelajaran Membaca untuk Anak Usia Dini

Setiap kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini pada umumnya memiliki prinsip-prinsip yang digunakan sebagai acuan agar pembelajaran

¹³ Mary Renck Jalongo, *Language Arts, Fourth Edition* (United States of America: Pearson, 2007), 64-65

¹⁴ Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Grasindo, 2009), h. 54

sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Pembelajaran membaca termasuk dalam salah satu kegiatan bahasa untuk anak usia dini. Kemampuan membaca pada setiap individu berbeda-beda. Dalam rangka mengembangkan potensi keberbahasaan dalam kemampuan membaca ada beberapa prinsip membaca.

Menurut Susanto, Prinsip-prinsip pembelajaran membaca untuk anak usia dini yaitu sebagai berikut: “(1) memberikan pengalaman belajar yang baik dan menyenangkan, (2) membuat anak tertarik dalam kegiatan membaca, (3) Alat-alat permainan yang digunakan sesuai dengan kebutuhan, minat, perkembangan dan karakteristik anak, (4) lingkungan belajar harus kondusif.”¹⁵ Dengan demikian dapat dideskripsikan bahwa dalam kegiatan membaca ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan guru maupun orang tua, yang harus diutamakan dalam kegiatan membaca adalah memberikan kegiatan membaca yang melibatkan anak secara aktif dengan menyediakan permainan-permainan yang membuat anak senang untuk melakukannya serta sesuai dengan tingkat perkembangannya. Lingkungan belajar juga harus ditata sehingga kondusif, kegiatan membaca termasuk dalam kegiatan bahasa yang biasanya suasana dalam kegiatan bahasa bersifat tenang dan nyaman.

¹⁵ Ahmad Susanto, *op.cit.*, h. 88

Untuk membuat kegiatan membaca lebih menyenangkan, perlu adanya strategi yang diberikan. Torrey dalam Susanto menyatakan empat prinsip pembelajaran membaca yaitu:

*“1)they have tried to provide external stimuli that would attract attention and interest to appropriate material and make possible guide discovery principles, 2) in everycase the meaning of written material has been emphasized as much as possible and as early as possible, 3) it is has been a policy in all this attempts to avoid coercion. Younger children have been given a free choice whether to learn reading it all, so that those who learned couldbe said to have done it on their own initiative even though they were in training situation, 4) systematic attempts have been to keep the children active rather than passively receptive”.*¹⁶

Berdasarkan keempat prinsip pembelajaran membaca dapat dideskripsikan bahwa dalam kegiatan membaca, anak perlu diberikan rangsangan eksternal yang akan menarik perhatian anak. Anak diberikan kebebasan untuk melakukannya atas dasar inisiatifnya sendiri, upaya sistematis membuat anak aktif bukan pasif dalam penerimaannya, sehingga kegiatan ini menjadi kegiatan yang menyenangkan. Jika anak memiliki rasa senang terhadap kegiatan membaca, akan lebih mudah untuk dibimbing dalam kegiatan membaca yang lebih kompleks.

4. Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik pada umumnya

¹⁶ *Ibid.*, h. 89.

memiliki kemampuan yang baik pula dalam mengungkapkan pikiran, perasaan serta tindakan dengan lingkungannya. Kemampuan berbahasa ini tidak selalu didominasi oleh kemampuan membaca saja, tetapi juga terdapat sub potensi lainnya yang memiliki peranan yang sama pentingnya. Kemampuan lain seperti kemampuan menulis, menyimak dan kemampuan berbicara.

Jamaris mengungkapkan bahwa pada usia 5-6 tahun, karakteristik perkembangan bahasanya ditandai dengan beberapa ciri sebagai berikut: “(1) dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata, (2) lingkup kosakata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk perbedaan dan perbandingan, (3) dapat berperan sebagai pendengar yang baik, (4) dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan, (5) dapat memberikan tanggapan dan komentar kepada orang lain.”¹⁷ Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa pada usia 5-6 tahun anak harus diberikan rangsangan yang positif dalam pengembangan potensi kemampuan bahasa mereka.

Mengajarkan bahasa pada anak harus dengan kegiatan yang menyenangkan karena, kegiatan yang menyenangkan membuat anak merasa senang dan ingin terus mengembangkan potensinya dalam kemampuan berbahasa. Salah satu caranya adalah dengan menciptakan pembelajaran yang unik dan berbeda dari biasanya seperti, permainan modifikasi ciptaan guru yang belum pernah anak mainkan sebelumnya

¹⁷ Martini Jamaris, *op.cit.*, h. 32-33.

sehingga, akan timbul rasa ingin tahu anak dan merangsang anak dalam berkomunikasi dengan baik.

Perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun menurut Jalongo adalah sebagai berikut:

“Complex, grammatically correct sentences, uses pronouns, uses past, presents, and verb tenses, average sentence, length per sentence increases to 6.8 words. Vocabulary: uses approximately 2,500 words, understands about 6,000, responds to 25,000.”¹⁸

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat diartikan bahwa pada usia 5-6 tahun, perkembangan bahasa anak kompleks, menggunakan kalimat yang benar, menggunakan kata ganti, masa lampau, masa kini, kata kerja yang akan datang, rata-rata panjang kalimat pada setiap percakapan mencapai 6-8 kata. Kosa kata: penggunaan kira-kira 2.500 kata, memahami 6.000 kata serta dapat merespon hingga 25.000 kata.

B. Acuan Teoritik Rancangan Alternatif atau Desain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih

1. Hakikat Permainan Kotak Misteri

Permainan merupakan alat yang digunakan dalam aktivitas bermain. Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang paling utama dan biasanya membuat anak senang dibandingkan dengan kegiatan lainnya. Permainan sangat dekat dengan kehidupan anak usia dini, hampir semua

¹⁸ Mary Renck Jalongo, *log.cit.*

anak memiliki permainan, baik permainan yang berasal dari alam seperti kulit kerang atau biji-bijian yang biasa digunakan untuk permainan congklak atau permainan yang dibeli di toko-toko mainan anak.

Permainan sangat bervariasi jenis, bentuk dan cara memainkannya. Permainan biasanya dapat dimodifikasi karena, satu permainan dapat dikembangkan sesuai tingkat usia, jumlah peserta, kemampuan penalaran, kematangan sikap dan lain sebagainya.¹⁹ Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa sebuah permainan tidak bersifat tetap. Artinya, satu permainan dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pemain. Misalnya, permainan *puzzle* untuk anak usia 5 tahun berbeda dengan permainan *puzzle* untuk anak usia 7 tahun karena kemampuan penalaran dan kematangan sikap disetiap tingkatan usia anak berbeda-beda.

Dalam memilih permainan untuk anak usia dini, hal-hal yang perlu diperhatikan adalah memperhatikan keamanan maupun kesehatan, kapan waktu menggunakannya, bagaimana pengawasannya, aspek kecerdasan apa yang dapat dikembangkan dari permainan tersebut dan bagaimana cara penilaiannya.²⁰ Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa tidak semua permainan dapat dimainkan oleh anak-anak. Tingkat keamanan seperti bahan dari alat permainan tersebut juga menjadi hal penting yang harus

¹⁹ Yudha Kurniawan, *Smart Games For Kids*, (Jakarta: WahyuMedia, 2007), h.3

²⁰ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2007), h. 77

diperhatikan oleh orang dewasa sehingga, dapat diketahui ketika anak bermain dengan permainan tersebut memerlukan pengawasan yang intensif atau tidak. Biasanya permainan yang diberikan bukan hanya ditujukan untuk alat hiburan untuk anak tetapi juga ada maksud dan tujuan tertentu dalam mengembangkan aspek yang dimiliki anak.

Hampir semua anak pernah memainkan sebuah permainan tetapi, permainan yang dimainkan anak setiap hari adalah permainan yang sama atau hanya tiga sampai empat permainan saja. Jarang sekali orang tua atau guru menciptakan sebuah inovasi permainan atau modifikasi dari permainan yang sudah ada. Permainan memang sangat membuat anak senang dalam belajar namun, anak biasanya lebih tertarik jika ada permainan baru yang belum pernah mereka lihat atau coba sebelumnya.

Permainan kotak misteri tergolong pada tahap *game with rules* (permainan dengan aturan) karena, pada permainan kotak misteri terdapat peraturan-peraturan yang harus diikuti oleh anak yang mengikuti permainan ini. Dalam permainan kotak misteri anak memahami dan bersedia mematuhi peraturan-peraturan yang ada dan sudah disepakati dengan tujuan untuk mendapatkan hasil kerja yang baik.

Kotak misteri terinspirasi dari permainan kotak objek (*object box*) dalam metode pengajaran Montessori dan permainan teka-teki. Permainan

kotak objek Montessori adalah permainan yang bertujuan untuk mengajarkan anak membaca, yaitu dengan menyampaikan bunyi wicara dari lambang tertulis mengenai suatu objek. Karakteristik dari permainan kotak objek Montessori yaitu sebagai berikut:

“These are two object boxes. These are usually beautifully decorated and contained a collection of delightful miniatures the children love. As children work with the boxes, they discover they can read, so the boxes have a very special place in Montessori classrooms. The object box 1 have names that are spelled phonetically. In object box 2, there is one object with a name that includes one of the digraphs, or phonograms.”²¹

Berdasarkan pendapat di atas dapat diartikan secara bebas bahwa kotak objek memiliki ciri atau karakteristik khusus yakni terdapat dua buah kotak objek. Biasanya kotak tersebut didesain dengan indah dan diisi dengan berbagai miniatur yang disukai anak. Ketika anak bermain dengan kotak, apa yang mereka temukan dapat mereka baca, kotak tersebut memiliki tempat yang khusus di dalam kelas Montessori. Kotak objek pertama terdiri dari objek-objek dan nama-nama objek dari ejaan fonetiknya. Sedangkan kotak objek kedua, berisi fonogram satu huruf atau dua huruf sesuai dengan pelafalan fonetiknya.

Selain itu permainan kotak misteri ini juga terinspirasi dari permainan teka-teki karena, dalam permainan ini anak akan menebak-nebak benda apa yang akan ia ambil dari dalam kotak. Adapun tujuan dari permainan teka-teki yaitu *“puzzle it out play is to develop the child's ability to*

²¹ Susan Feez, *Montessori and Early Childhood*, (London: SAGE, 2010) h. 117

puzzle things out. The child is constantly working things out as he acquires new hand skills."²² Sesuai dengan pernyataan tersebut, dapat diartikan tujuan permainan tebak-tebakan yaitu untuk mengembangkan kemampuan anak dalam memikirkan teka-tekinya. Anak memperoleh keterampilan tangan baru saat berpikir mengeluarkan teka-tekinya.

Sebelumnya, permainan serupa yaitu *Literacy mystery box* juga sudah ada sejak lama di Amerika Serikat, permainan ini sering digunakan guru sebagai media dalam pembelajaran. Pearman, dkk mengatakan:

*"Literacy mystery box an excellent tool to make reading more meaningful as students respond to literature. Effective teachers know students need variety in their learning, and teachers work diligently to find those activities they can use to increase student involvement in learning from text. literacy mystery box have the power to motivate and encourage students to engage actively in reading."*²³

Berdasarkan pernyataan di atas dapat dijelaskan bahwa permainan *literacy mystery box* adalah alat yang baik untuk membuat kegiatan membaca lebih bermakna bagi anak. Pembelajaran efektif jika guru mengetahui bahwa siswa perlu variasi dalam pembelajaran mereka, dan guru bekerja dengan tekun untuk menemukan kegiatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar membaca. *literacy mystery box* memiliki kekuatan untuk memotivasi dan mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam membaca.

²² Dorothy M. Jeffree, *et al*, *Let Me Play*, (London: Souvenir Press, 1985) h. 209

²³ Cathy J Pearman, *et.al*, *May 2004*, " *literacy mystery box* ". *The Reading Teacher. Volume 57 No. 8*, (<http://web.b.ebscohost.com>).

Dengan adanya berbagai modifikasi, Permainan kotak misteri pada penelitian ini merupakan permainan yang dirancang untuk membuat anak senang dalam melakukan proses pembelajaran. Agar permainan tersebut tidak membingungkan anak, maka dalam permainan akan dibuat peraturan. Peraturan akan dibuat bersama anak agar anak memahami peraturan dalam permainan kotak misteri sehingga dalam melakukan permainan anak akan merasa senang dan tidak bingung.

Karakteristik dari permainan kotak misteri dan permainan-permainan sebelumnya yang serupa dengan permainan ini adalah kotak yang berisi berbagai benda-benda konkret maupun miniatur yang ukurannya tidak terlalu besar sehingga, mudah dijangkau oleh tangan anak dan tidak berat ketika dikeluarkan dari dalam kotak. Permainan kotak misteri pada penelitian ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak.

Permainan kotak misteri berbentuk kotak besar yang diletakkan di atas meja yang disesuaikan dengan tinggi badan anak. Kotak tersebut berisi benda-benda nyata atau miniatur yang akan disesuaikan dengan tema pembelajaran pada hari itu. Pada bagian atas kotak diberi kain penutup yang telah dilubangi dibagian tengahnya, gunanya adalah untuk meraba benda yang ada di dalam kotak misteri tanpa terlihat oleh anak. Setelah meraba-

raba, anak mengambil benda tersebut dan mencari kartu kata yang sesuai dengan benda yang didapatkan.

2. Langkah-langkah Permainan Kotak Misteri

Setiap permainan tentu ada langkah-langkah dalam memainkannya. Permainan yang tidak jauh berbeda dengan permainan kotak misteri pada penelitian ini yaitu *literacy mystery box*, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya permainan ini memiliki langkah-langkah permainan sebagai berikut: 1) *choose the box with a lid*, 2) *decorate the box*, 3) *place the objects have collected into the box*, 4) *decide the order in which will remove the objects and what, if anything, say about each one*, 5) *present the mystery box*.²⁴

Sesuai dengan langkah-langkah di atas, dapat diartikan bahwa langkah-langkah permainan *literacy mystery box* adalah sebagai berikut: 1) memilih kotak dengan tutupnya, 2) menghias kotak, 3) meletakkan objek ke dalam kotak, 4) menentukan objek mana yang akan dipindahkan atau dikeluarkan dan menjelaskan tentang masing-masing objek, 5) menampilkan kotak misteri.

Berbeda dengan langkah-langkah permainan *literacy mystery box* yang telah dijelaskan di atas, sebelum melakukan permainan kotak misteri, peneliti akan bermain tanya jawab dengan anak untuk menghubungkan

²⁴ *Ibid.*, h. 767-768

sebuah benda dengan kartu kata. Setelah anak-anak sudah mengenal beberapa kata barulah masuk pada langkah permainan. Adapun Langkah-langkah permainan kotak misteri adalah sebagai berikut: (1) menyediakan kotak besar yang sudah diisi dengan benda-benda yang sesuai dengan tema pada hari itu, (2) menyediakan kartu-kartu kata di meja atau keranjang, (3) meletakkan kotak misteri di atas meja, (4) anak berbaris menghadap kotak misteri, (5) satu per satu anak memasukkan tangan ke dalam kotak dan mengambil satu benda, (6) anak melihat benda yang diambil dan meletakkan ke dalam keranjang yang berada di samping kotak misteri, (7) anak berpindah tempat untuk mencari kartu kata dari benda yang diambil, (8) anak menunjukkan kartu kata tersebut pada guru.

Permainan kotak misteri mempunyai pengaruh terhadap kemampuan membaca anak khususnya pada usia 5-6 tahun. Proses dalam permainan ini secara langsung mendorong anak untuk melakukan kegiatan membaca, selain itu anak juga akan belajar memahami hubungan antara benda dengan tulisan. Permainan ini, melibatkan anak secara aktif sehingga tidak memaksa anak untuk dapat membaca dengan baik.

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang dianggap relevan adalah penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan membaca permulaan. Untuk melengkapi teori yang telah

dikemukakan sebelumnya berdasarkan penelitian dari diperoleh hasil bahwa melalui permainan kotak misteri dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurnaningsih Mile yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pembelajaran Konstruktivisme dan Penggunaan Papan Flanel di Kelas I SD Negeri 1 Palu”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan tindakan pada siklus I ternyata 68% lancar membaca, siklus II lebih baik dari siklus I yakni 78,70% lancar membaca.²⁵ Dengan demikian penggunaan papan flanel dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas satu SD Negeri 1 Palu dapat ditingkatkan.

Penelitian yang masih berkaitan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Endang Setyowati dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kotak Misteri Pada Anak”. Pada penelitian ini menghasilkan data bahwa kemampuan membaca permulaan anak pada pra siklus yakni 4% meningkat di siklus I sebesar 17% dan pada siklus II kemampuan Membaca Permulaan anak mencapai 87%. Hal ini menunjukkan bahwa permainan kotak misteri

²⁵ Nurnaningsih Mile, 2013 *“Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pembelajaran Konstruktivisme dan Penggunaan Papan Flanel”*. Jurnal Kreatif Tadulako Online Volume 4, No. 4

dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B TK Sendangrejo 2 Kecamatan Ngaringan.²⁶

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang relevan diperoleh sebuah hubungan yang menyatakan bahwa kemampuan membaca anak dapat ditingkatkan. Penelitian yang peneliti lakukan berdasarkan temuan lapangan yaitu masih rendahnya minat membaca pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B sehingga peneliti menemukan solusi untuk permasalahan tersebut. Solusi tersebut adalah melakukan peningkatan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun melalui permainan kotak misteri.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Berdasarkan analisis teori yang telah diuraikan sebelumnya, Kemampuan membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi anak usia dini untuk menguasai teknik-teknik membaca yang dilakukan dengan berbagai cara yang bertujuan untuk dapat menangkap isi bacaan. kemampuan membaca pada anak dapat diketahui melalui indikator kemampuan membaca permulaan yaitu membaca gambar, pengenalan huruf membaca kata dan memahami makna kata.

Membaca memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak, memberi pengetahuan tentang fungsi tulisan dan membantu anak

²⁶ Endang Setyowati, 2014, "*Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kotak Misteri Pada Anak*". Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang. Volume 2, No. 2

tentang pentingnya membaca buku. Membaca pada anak usia dini bukan suatu kemampuan yang instan. Membaca merupakan suatu proses yang harus dibangun dalam waktu tertentu dan melalui tahapan-tahapan kemampuan membaca yang sesuai dengan prinsip pembelajaran membaca bagi anak usia dini.

kemampuan membaca pada anak dapat ditingkatkan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran. salah satu diantaranya yaitu permainan kotak misteri. Permainan kotak misteri bukan permainan yang pertama kali diciptakan namun, permainan kotak misteri adalah permainan modifikasi sehingga permainan ini berbeda dari yang lain dan akan menjadi pengalaman baru bagi anak untuk memainkannya. Anak usia 5-6 tahun perlu ditingkatkan kemampuan membacanya karena terkait aspek bahasanya, pada usia tersebut anak sedang berperan sebagai pendengar yang baik sehingga anak dapat diarahkan dan difasilitasi agar menyukai kegiatan membaca yang bertujuan untuk menambah informasi sehingga dapat mengembangkan intelektualnya. Melalui permainan kotak misteri anak akan mendapatkan pengalaman baru serta pengetahuan dan kosa kata baru sehingga diharapkan kemampuan membaca dalam dirinya dapat meningkat.

Berdasarkan bahasan hasil penelitian yang relevan serta pemaparan di atas, maka perencanaan tindakan dari penelitian ini adalah jika permainan

kotak misteri diberikan maka permainan kotak misteri adalah media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan acuan teori rancangan alternatif atau desain alternatif intervensi tindakan yang dipilih sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan hipotesis penelitian tindakan ini adalah: “kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Tanjung Priuk Jakarta Utara diduga dapat ditingkatkan melalui permainan kotak misteri”.