

**PENERAPAN PERMAINAN POLA TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Penelitian Studi Pustaka/Library Research)



Oleh:

Sumartini

1615128645

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

SKRIPSI

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan

Gelar Sarjana Pendidikan

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2017

LEMBAR PERSETUJUAN PERBAIKAN SIDANG SKRIPSI

Judul : Penerapan Permainan Pola terhadap Kemampuan
Membaca Anak Usia 5-6 tahun

Nama Mahasiswa : Sumartini

Nomor Registrasi : 1615128645

Jurusan /Program Studi : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini

Tanggal Sidang Skripsi : 13 Februari 2017

Nama	Saran	Tanda Tangan	Tanggal
Eriva Syamsiatin, S. Pd, M. Pd (pembimbing I)			
Dr. Hapidin, M.Pd (pembimbing II)	<ol style="list-style-type: none">1. Perbaiki langkah studi pustaka.2. Teori dalam jurnal3. Teori keterkaitan permainan pola terhadap kemampuan membaca dalam jurnal		
Dr. Yenina Akmal, M. Hum (penguji)	<ol style="list-style-type: none">1. Data buta huruf di indonesia Dan UNESCO2. Tahapan perkembangan Anak Usia Dini3. Definisi PAUD4. Definisi Pendidikan		

Indah Juniasih, M.Pd (penguji)	<ol style="list-style-type: none">1. Judul Revisi2. Sistematika penulisan kajian pustaka3. Konstek kemampuan membaca4. Contoh permainan pola5. Analisis keterkaitan		
----------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

LEMBAR PERSETUJUAN PERBAIKAN SIDANG SKRIPSI

Judul : Penerapan Permainan Pola terhadap Kemampuan
Membaca Anak Usia 5-6 tahun

Nama Mahasiswa : Sumartini

Nomor Registrasi : 1615128645

Jurusan /Program Studi : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini

Tanggal Sidang Skripsi : 13 Februari 2017

Nama	Saran	Tanda Tangan	Tanggal
Eriva Syamsiatin, S. Pd, M. Pd (pembimbing I)	Ikuti saran penguji		
Dr. Hapidin, M.Pd (pembimbing II)	1. Perbaiki langkah studi pustaka. 2. Teori dalam jurnal 3. Teori keterkaitan permainan pola terhadap kemampuan membaca dalam jurnal		
Dr. Yenina Akmal, M. Hum (penguji)	1. Data buta huruf di Indonesia Dan UNESCO 2. Tahapan perkembangan Anak Usia Dini 3. Definisi PAUD 4. Definisi Pendidikan		

Indah Juniasih, M.Pd (penguji)	<ol style="list-style-type: none">1. Judul Revisi2. Sistematika penulisan kajian pustaka3. Konstek kemampuan membaca4. Contoh permainan pola5. Analisis keterkaitan		
----------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

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

Judul : Penerapan Permainan Pola Terhadap Kemampuan Membaca Anak
Usia 5-6 tahun (Studi Pustaka/Library Research)

Nama Mahasiswa : SUMARTINI
 Nomor Registrasi : 1615128645
 Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Tanggal Ujian : 13 Februari 2017

Pembimbing I





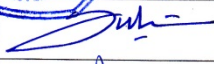
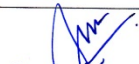
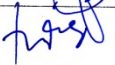
Eriva Syamsiatin, S. Pd, M. Si
 NIP. 19790416 200501 2 001

Pembimbing II



Dr. Hapidin, M. Pd
 NIP. 19641206 199103 1 002

PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA	TANDA TANGAN	TANGGAL
Dr. Sofia Hartati, M. Si (Penanggung Jawab)*		7. Maret 2017
Dr. Anan Sutisna, M. Pd (Wakil Penanggung Jawab)**		3-3-17
Dr. Yuliani Nurani, M. Pd (Ketua Penguji)***		3. Maret 2017
Dra. Yenina Akmal, M. Hum (Anggota)****		22. Feb. 2017
Indah Juniasih, M. Pd (Anggota)*****		3. Maret 2017

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
- ** Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
- *** Ketua Program Studi PG-PAUD Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
- **** Anggota

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : SUMARTINI
No. Registrasi : 1615128645
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru PAUD

Menyatakan bahwa skripsi/karya inovasi yang saya buat dengan judul "Penerapan Permainan Pola Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 tahun (Studi Pustaka/Library Research) " adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan analisis pustaka yang diperoleh penulis
2. Bukan merupakan duplikat skripsi/karya inovasi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan dari karya tulis orang lain.

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

Jakarta, Februari 2017

Yang membuat pernyataan,



SUMARTINI

LEMBAR PERSEMBAHAN

*Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada
kemudahan, dan hanya kepada
Tuhanmulah berharap*

(Q.S 94: 6,8)

ALHAMDULILLAHITROBBIL'ALAMIN

Puji Syukur kehadirat ALLAH SWT

*Kupersembahkan karya ini untuk
Suamiku, Anak-anakku, Bapak, Ibu,
Kakak-kakakku, dan semua sahabat
seperjuangan*

PERMAINAN POLA DAPAT MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA

ANAK USIA 5-6 TAHUN

(Studi Pustaka/Library Research)

2017

SUMARTINI

ABSTRAK

Penelitian ini dimaksudkan untuk menelaah teori peningkatan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan kegiatan permainan pola. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian berasal dari literatur yang berhubungan dengan permainan pola dan kemampuan membaca. Analisis dilakukan dengan mengaitkan analisis teori. Analisis teori permainan pola dikaitkan dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun serta kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun. Pengaitan teori permainan pola memiliki hubungan yang terkait dengan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci : permainan pola, kemampuan membaca, aspek perkembangan

KATA PENGANTAR

BISMILLAHIRRAHMANNIRRAHIM

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji dan syukur kehadirat ALLAH S.W.T berkat rahmat dan karunianya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam pada nabi besar Muhammad S.A.W serta pada suri tauladan. Shalawat dan salam untuk keluarga dan para sahabat nabi besar SAW.

Penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan bantuan dari berbagai pihak. Dukungan dalam bentuk doa maupun material dari berbagai pihak. Terimakasih yang tak terhingga untuk para pembimbing yang mendorong untuk menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dan penghargaan setinggi-tingginya kepadaberbagai pihak:

1. Dr. Sofia Hartati, M. Psi selaku Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Yuliani Nurani Sujiono, M. Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
3. Eriva Syamsiatin, S. Pd, M. Si selaku pembimbing I yang meluangkan waktu untuk memeriksa dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.

4. Dr. Hapidin, M. Pd selaku Pembimbing II yang meluangkan waktu untuk memeriksa dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.
5. Dr. R. Sri Martini Maelani, M. Pd selaku Pembimbing Klinik percepatan studi
6. Segenap dosen yang telah mendidik dan menjadi tempat menimba ilmu selama menjadi mahasiswa PG-PAUD
7. TU PG-PAUD yang telah banyak direpotkan.
8. Untuk Suamiku yang setia meluangkan waktu dalam menemani setiap langkah dalam perkuliahan hingga skripsi ini selesai.
9. Untuk anak-anakku yang menemani dengan keceriaan sehingga menghilangkan rasa kepenatan.
10. Untuk kedua orang tuaku dan kedua mertuaku yang dengan senang hati mendukung dan mendoakan untuk dapat menyelesaikan studi
11. Untuk kakak-kakaku yang selalu mendukung.
12. Sahabat-sahabat seperjuangan yang memberikan dukungan, semangat, dan doa semoga silahturahni ini tetap terjaga.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini adalah hasil dari kerja keras dan usaha tekun. Kritik dan saran membangun akan sangat berarti guna perbaikan dimasa mendatang. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat

bagi semua pihak, khususnya akademi di Universitas Negeri Jakarta. Terima kasih

Jakarta, Februari 2017

Penulis.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Kajian	6
C. Proses Pengumpulan Data	7
D. Proses Analisis	8
BAB II DATA DAN ANALISIS	10
A. Hakikat Kemampuan Membaca	10
1. Pengertian Kemampuan Membaca	10
2. Tujuan Membaca	13
3. Tahapan Kemampuan Membaca	14
B. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun	18
1. Membaca Simbol	21
2. Membaca Pola	23
C. Hakikat Permainan Pola	25
1. Pengertian permainan	25
a. Tahap Perkembangan Bermain	27
2. Pengertian pola	29
3. Permainan Pola Anak Usia 5-6 tahun	31
BAB III ANALISIS KETERKAITAN	41

A. Kemampuan Membaca	41
B. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun	43
C. Permainan Pola	45
D. Permainan pola meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun	47
BAB IV KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	50
A. Kesimpulan	50
B. Rekomendasi	52
DAFTAR PUSTAKA	54

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh <i>Repeating Pattern</i>	36
Gambar 2.2 Contoh <i>Growing Pattern</i>	37
Gambar 2.3 Contoh Kegiatan atau Permainan Pola	39
Gambar 3.1 Latihan atau Permainan Pola Anak Usia 5-6 tahun	49

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Pendidikan adalah suatu hal terpenting dalam kehidupan. Pada saat ini orang tua sudah mulai mengerti pentingnya pendidikan untuk bekal hidup anak di masa mendatang. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.¹ Orang tua juga sudah mulai mengerti bahwa pendidikan akan lebih tajam pemahamannya jika dilakukan sejak usia dini. Pemikiran dari orangtua ini terinspirasi dari pengertian Pendidikan usia dini adalah upaya pembinaan anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut². Orang tua mulai memasukkan atau mendaftarkan anaknya untuk memasuki sekolah Pendidikan Anak Usia Dini.

¹ <https://id.wikipedia.org/wiki/Portal:Pendidikan>, senin, 13 Februari 2017, Pukul. 22.00

² Peraturan menteri pendidikan dn kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137 tahun 2014, Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015

Kemampuan membaca memiliki pengaruh besar terhadap kemajuan buta huruf. Badan Pusat Statistik mengatakan pada 2004 angka tuna aksara di Indonesia mencapai 15,4 juta penduduk, sedangkan pada 2012 hanya tersisa 6,4 juta penduduk³. Stimulasi atau rangsangan untuk meningkatkan kemampuan membaca dalam tingkatan memahami huruf harus dirangsang dari dasar pengetahuan simbol terlebih dulu. Rangsangan ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca lebih lanjut pada tingkat memahami huruf.

Kemampuan membaca dalam tingkat pengenalan huruf menurut unesco, Indonesia menempati urutan ke 3 dari 140 negara di dunia, sebagai negara tertinggi yang berhasil menurunkan jumlah angka tuna aksara. Pada 2012 Indonesia menempati urutan ke 50 dan tahun 2013 menempati urutan ke 38 jumlah tuna aksara terbanyak di dunia⁴. Masalah untuk menurunkan lagi tingkat buta huruf atau tuna aksara dapat dirangsang kemampuan membaca mulai dari usia dini dengan dilakukan secara serentak dan bertahap.

Orang tua peserta didik pada saat ini masih beranggapan bahwa belajar haruslah duduk diam dan memperhatikan instruksi atau yang dilakukan oleh guru. Pemikiran orang tua terhadap kegiatan pembelajaran masih terpaku dengan pensil dan kertas. Kegiatan

³ <http://www.paud-dikmas.kemdikbud.go.id/bindikmas/berita/indonesia-peringkat-38-terbanyak-buta-huruf>, Jumat, 31 Juli 2015, pulkul. 13.31

⁴ *Ibid*

pembelajaran yang harus dilakukan menurut orang tua adalah berada di dalam kelas atau ruangan tanpa ada suara teriakan atau suara berisik. Orang tua peserta didik juga memiliki keinginan setelah menyelesaikan PAUD, anak harus sudah mampu membaca sebuah kata.

Berdasarkan keinginan dari orang tua yang menginginkan anak mampu membaca setelah selesai atau tamat dari PAUD, guru PAUD akhirnya terpaksa membuat kegiatan yang berkaitan dengan membaca. Kegiatan yang dilakukan untuk belajar membaca dominan menggunakan buku membaca dengan tulisan sebuah kata. Kegiatan pembelajaran membaca banyak dilakukan untuk mengejar keinginan orang tua agar anak mampu membaca setelah selesai sekolah PAUD. Guru bahkan menyingkirkan akan proses kemampuan membaca anak sehingga anak dominan dipaksa untuk mengetahui bacaan dengan buku bacaan.

Tahapan perkembangan anak usia dini dimasukkan dalam beberapa periode. Periode dalam perkembangan menurut Santrock terdiri dari periode prakelahiran (prenatal stage), masa bayi (infancy), masa awal kanak-kanak (early childhood), masa pertengahan dan akhir anak-anak (middle and late childhood), masa remaja (adolescence), masa awal dewasa (early adulthood), masa pertengahan dewasa (middle adulthood), masa akhir dewasa (late adulthood)⁵. Pada periode

⁵ John W Santrock, *Life Span Development Perkembangan Masa Hidup*, (Jakarta: Erlangga, 2002), h. 22-23

prakelahiran ditujukan pada masa pembuahan hingga kelahiran, masa bayi berada pada usia 0 tahun hingga 24 bulan, masa awal anak-anak berada pada usia 24 bulan hingga 5 atau 6 tahun, masa pertengahan dan akhir anak-anak memiliki rentang usia 6 hingga 11 tahun, masa remaja memiliki rentang usia 12 tahun hingga 22 tahun, masa awal dewasa berada pada usia 20 tahun sampai 30 tahun, masa pertengahan dewasa memiliki rentang usia 35 tahun hingga 45 tahun dan hingga usia 60 tahun, masa akhir dewasa berada pada rentang usia 60 tahun hingga 70 tahun dan hingga kematian.

Proses yang harus dilewati oleh anak dalam kemampuan membaca adalah anak harus mengenal terlebih dahulu huruf. Langkah selanjutnya setelah mengenal huruf adalah anak dapat mengidentifikasi kata atau bacaan. Proses mengidentifikasi sesuatu kemudian diakhiri dengan anak mampu merepresentasikan hal tersebut dengan menyuarakannya. Langkah-langkah tersebut seharusnya dilalui oleh anak untuk mempertajam kemampuan membaca anak.

Membaca memiliki tujuan agar anak memiliki kelancaran, memahami maksud atau makna dari sebuah kata atau gambar. Kegiatan membaca dapat dilakukan dengan suatu rancangan mengajarkan kata-kata melalui suatu pengkodean. Proses pengkodean bertujuan untuk memudahkan anak memahami maksud dari bacaan. Keberhasilan anak

melihat dan membaca pengkodean dapat mempertajam kemampuan membaca anak.

Permainan pola terhadap kemampuan membaca di ungkapkan oleh *Hendricks, Trueblood, and Parnak (2006), reported that patterning instruction also improved first graders' reading. If this result is replicable, it indicates that the thinking involved in understanding patterns may be helpful for learning to read*⁶. Berdasarkan laporan Hendricks, Trueblood, dan Parnak tersebut dapat dikembangkan untuk perkembangan pola terhadap kemampuan membaca anak. Pola memiliki susunan dalam warna, bentuk, simbol, posisi, dan lain-lain untuk dapat diikuti oleh anak dengan pola atau cara penyusunan yang telah ditentukan. Pengerjaan untuk pola dapat dilakukan dengan menggunakan benda yang dikenal oleh anak melalui pengulangan, sehingga anak dapat memfokuskan pandangan dan pemikiran anak dalam kemampuan mengidentifikasi pola tersebut. Kemampuan mengidentifikasi merupakan suatu langkah awal dalam membaca, dengan begitu anak dapat menyelesaikan pola tersebut. Langkah mengidentifikasi penyusunan pola selanjutnya dapat dilanjutkan oleh anak dengan menyusun kembali pola sesuai ketentuan pola.

⁶ Julie K. Kidd, *Instructing First-Grade Children on Patterning Improves Reading and Mathematics*, Routledge Taylor & Francis Group

Kegiatan yang dapat dilakukan untuk mempertajam kemampuan membaca anak dapat dilakukan dengan berbagai cara. Permainan pola terkait dengan membaca berhubungan dengan kemampuan anak melihat dan membaca pengkodean. Permainan pola diajarkan dengan menggunakan manipulatif (benda kecil) untuk memperpanjang pola. Guru akan mulai pola, menyediakan lebih Manipulatif, dan meminta anak untuk menyelesaikan atau memperpanjang tugas itu. Anak-anak juga diminta untuk membuat pola guru atau anak lain untuk menyelesaikan. Anak akan lebih tertarik bila permainan pola dilakukan dengan alat main manipulatif, sehingga penelitian ini akan menggunakan benda manipulatif yang mengembangkan permainan penyusunan pola secara berulang yang akan dilakukan oleh anak.

Keinginan orang tua yang menginginkan anak mereka setelah lulus atau tamat PAUD dapat membaca dengan mendorong anak dengan membaca. Kegiatan yang dilakukan oleh anak dalam belajar membaca dalam kenyataannya dapat membuat anak menjadi bosan. Tidak itu saja, banyak hal yang terjadi yaitu anak tidak ingin belajar membaca. Kegiatan belajar membaca tersebut bahkan ada yang menimbulkan efek anak tidak ingin ke sekolah atau belajar.

B. Tujuan Kajian.

Tujuan dari study kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan dengan permainan pola adalah untuk mengetahui

peningkatan kemampuan membaca anak dengan menggunakan permainan pola. Menarik kesimpulan dari hasil kajian untuk digunakan sebagai bahan masukan pengembangan ide dalam membuat atau menciptakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca. Target kajian kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan dengan permainan pola adalah dihasilkannya naskah kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan dengan permainan pola.

C. Proses Pengumpulan Data

Kajian dilakukan menggunakan study literatur, data dikumpulkan berdasarkan literatur yang terkait dengan kajian kemampuan membaca dan kajian permainan pola. Kajian untuk aspek kemampuan membaca yang dikemukakan oleh Morrow. Kemampuan membaca yang diungkapkan oleh Juel, Griffith, dan Grough serta menurut As Braunger dan Lewis. Kajian data berikutnya mengenai permainan pola. Kajian mengenai permainan pola dianalisis berdasarkan kajian permainan dan pola. Analisis permainan berdasarkan ungkapkan yang dikemukakan oleh Schell, Avedon dan Smith, dan Costikyan. Kajian pola dianalisis menurut Charlesworth, Copley, dan Smith.

Data yang dibutuhkan untuk mendapatkan informasi bisa dikumpulkan dari kajian yang terkait dengan kemampuan membaca dan permainan pola. Kajian tersebut meliputi tentang tahapan kemampuan

membaca, perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yang, tahapan perkembangan bermain, dan jurnal mengenai penelitian permainan pola terhadap kemampuan membaca. Data yang terkumpul kemudian dikaji dan dianalisis, kemudian dapat dilihat dalam Bab II.

D. Proses Analisis

Kajian ini dianalisis menggunakan analisis kualitatif. Fokus kajian pada analisis teori yang dilakukan dengan mendalam. Analisis kajian ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu:

1. Tahap I

Analisis teori, teknik yang dominan dilakukan dalam penelitian kajian teori. Tahap I merupakan kegiatan analisis teori yang menentukan kriteria yang digunakan dalam kajian kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan dengan permainan pola. Analisis teori berada pada Bab II, setelah data atau teori ditampilkan kemudian langsung diberikan penjelasan dan deskripsi kemudian dianalisis. Komponen yang dikaji meliputi:

- a. Hakikat Kemampuan Membaca
 - 1) Pengertian Kemampuan Membaca
 - 2) Tujuan Membaca
 - 3) Tahapan Kemampuan Membaca
- b. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun
- c. Hakikat Permainan Pola

1) Pengertian Permainan pola

a) Pengertian permainan

b) Pengertian pola

2. Tahap II

Mengkaji kemampuan membaca anak melalui permainan pola untuk mengeksplorasi permainan pola yang baik untuk anak usia 5-6 tahun. Analisis yang dikembangkan pada tahap II dapat dilihat pada Bab III. Kajian dilakukan terhadap aspek dan teori dalam kemampuan membaca serta aspek dan teori dalam permainan pola. Berdasarkan kajian analisis teori dan aspek dalam kemampuan membaca dan permainan pola penulis mencoba membuat atau memberikan masukan atau rekomendasi pada pengembangan permainan pola terhadap kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun.

BAB II

DATA DAN ANALISIS

Sistem pelaporan yang digunakan dalam Bab II ini adalah deskriptif naratif. Mengkaji teori-teori dan aspek-aspek kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun kemudian dideskripsikan. Mendeskripsikan kajian permainan pola sesuai dengan teori permainan dan pola.

A. Hakikat Kemampuan Membaca

1. Pengertian Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca dimiliki oleh setiap anak untuk dapat menyelesaikan suatu persoalan atau penugasan. Keberhasilan menyelesaikan suatu masalah dilihat dari proses anak dalam membaca suatu tulisan. Morrow mengungkapkan pengertian kemampuan membaca

“...prerequisite skills for reading, which include: focusing on auditory discrimination of familiar sounds, similar sounds, rhyming words, and sounds of letters; visual discrimination, including color recognition, shape, and letter identification; left-to-right eye progression; visual motor skills, such as cutting on a line with scissors, and coloring within the lines; and large motor abilities, such as skipping, hopping, and walking a straight line”.¹

Kemampuan membaca meliputi memfokuskan pada perbedaan suara yang dikenal, suara yang serupa, kata bersajak, suara huruf; perbedaaan penglihatan, mengenai mengenali warna, bentuk, dan

¹ Lesley Mandel Morrow, *Developing Literacy in Preschool (Tools for Teaching Literacy)*, (New York: The Guilford Press, 2007), h. 20

identifikasi huruf; kemajuan mata kiri ke kanan; kemampuan visual motor, seperti menggunting garis dengan gunting, dan mewarnai di dalam garis; dan kemampuan motorik kasar, seperti lompatan, loncatan dan berjalan pada garis lurus. Ungkapan Morrow dapat diartikan bahwa kemampuan membaca merupakan pengonsentrasian pada suatu pemberitahuan yang dapat dipengaruhi oleh kemampuan motorik kasar, motorik halus, dan koordinasi mata, telinga, mulut, tangan, dan kaki.

Serupa dengan Morrow, Juel, Griffith, dan Grough mengemukakan "*skilled reading is fluent, accurate word identification*"². Ungkapan Juel, Griffith, dan Grough dapat diartikan kemampuan membaca adalah lancar, cermat dalam mengidentifikasi kata. Membaca memiliki suatu keterampilan dalam mengidentifikasi suatu kata secara cermat dan lancar. Kecermatan dalam mengidentifikasi kata dapat menggambarkan maksud dari kata tersebut.

Kemampuan membaca menurut As Braunger dan Lewis adalah "*in a very general sense, emergent literacy describes those behaviors shown by very young children as they begin to respond to and*

² Susan B Neuman, Carol Copple, and Sue Bredekamp, *Learning to Read and Write Developmentally Appropriate Practice for young children*, (Washington DC: National Association for the Education of young children, 2000), h. 12

approximate reading and writing acts"³. Pengertian secara umum, uraian kemunculan kemampuan membaca dan menulis itu menunjukkan perilaku anak usia dini seperti mereka memulai menanggapi dan mendekati kegiatan membaca dan menulis. Kemampuan membaca dapat dilihat dari tanggapan dan reaksi anak untuk mendekati kegiatan membaca.

Berdasarkan pernyataan dari beberapa pendapat ahli dapat disintesis, Kemampuan membaca adalah kesanggupan pengonsentrasian terhadap pengenalan tulisan, suara, bentuk, warna serta dalam mengidentifikasi huruf; kesanggupan pergerakan penglihatan kiri ke kanan, menggunting dan mewarnai, melompat, meloncat, dan berjalan pada garis lurus dengan memiliki hasil akhir cermat dan lancar dalam mengidentifikasi. Aspek tersebut dapat diukur dengan menggunakan tahapan perkembangan membaca anak. Pengonsentrasian panca indera terhadap kecermatan mengidentifikasi sesuatu dapat menghasilkan ketepatan untuk suatu kegiatan membaca. Pengidentifikasi dapat dilakukan dengan meneliti suatu kata atau simbol dengan cermat sehingga dapat menjembatani maksud dari kata atau simbol tersebut.

³ Mary Renck Jalongo, *Early Childhood Language Arts*, (USA: Pearson Education), 2007, h. 158

2. Tujuan Membaca

Kegiatan membaca memiliki tujuan. Tujuan membaca menurut tujuan pembacanya menurut Tarigan tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan⁴. Membaca memiliki tujuan mendapatkan informasi yang terdapat dalam bacaan tersebut. Dapat dianalisis tujuan membaca untuk anak usia 5-6 tahun adalah untuk mendapatkan informasi dan mengerti akan maksud yang tercetak dalam bacaan.

Senada dengan Tarigan, Sukirno mengungkapkan tujuan membaca antara lain: 1) Memperoleh kesenangan; 2) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahui; 3) Memperoleh informasi untuk laporan tertulis atau lisan; 4) Mempelajari struktur teks bacaan; 5) Menjawab pertanyaan; 6) Menyempurnakan membaca nyaring; dan 7) Mengonfirmasikan atau menolak prediksi⁵. Tujuan membaca untuk memperoleh kesenangan, mengetahui sistematika penulisan, mengetahui informasi, dan dapat mengomunikasikannya kembali baik dalam bentuk verbal maupun tulisan. Berdasarkan ungkapan diatas dapat dianalisis tujuan membaca pada anak usia 5-6 tahun adalah untuk mendapatkan kenyamanan dan kesenangan

⁴ Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung :Angkasa), 1995, h. 9

⁵ Sukirno, *Sistem Membaca Pemahaman yang Efektif*, (Purworejo: UMP Press), 2009, h. 3

dalam membacanya. Anak juga dapat mempelajari sistematika penulisan bacaan, mengetahui maksud dari bacaan, dan anak mampu mengomunikasikan atau menjawab pertanyaan yang memiliki hubungan dengan bacaan tersebut.

Berdasarkan teori dari para ahli maka dapat dianalisis tujuan membaca anak usia 5-6 tahun adalah untuk mendapatkan informasi dan mengerti akan maksud yang tercetak dalam bacaan. Anak mendapatkan kenyamanan dan kesenangan dalam membaca serta dapat mempelajari sistematika penulisan bacaan kemudian anak mampu mengomunikasikan atau menjawab pertanyaan yang memiliki hubungan dengan bacaan tersebut.

3. Tahapan Kemampuan Membaca

Anak memiliki beragam kemampuan membaca. Kemampuan membaca diklasifikasikan berdasarkan tahap perkembangan anak. Pengklasifikasian kemampuan membaca anak mengalami beberapa perbedaan untuk beberapa pernyataan para ahli.

Menurut Jamaris kemampuan membaca dapat dibagi dalam berbagai tahap perkembangan yaitu: 1) tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan; 2) tahap membaca gambar; 3) tahap pengenalan bacaan; 4) tahap membaca lancar⁶. Kemampuan membaca anak

⁶ Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Grasindo, 2006), h. 54-55

dibagi dalam empat tahap agar dapat mempermudah pengelompokan. Tahapan kemampuan membaca dimulai dari tahapan yang termudah sampai dengan tahapan kemampuan membaca secara lancar.

Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan, anak mulai menggunakan buku dan menyadari bahwa buku itu penting. Tahap yang kedua, anak mulai memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai berpura-pura membaca buku. Pengenalan bacaan adalah tahap ketiga, anak mulai mengingat cetakan hurufnya. Membaca lancar adalah tahap terakhir, anak sudah dapat membaca berbagai buku bacaan

Serupa dengan Jamaris, menurut Brewer kemampuan membaca dapat di bagi dalam beberapa tahap yaitu: 1) *magical stage* (tahap fantasi); 2) *self concept* (Tahap pembentukan konsep diri stage); 3) *bridging reading stage* (Tahap membaca gambar); 4) *take off reader stage* (Tahap pengenalan bacaan); 5) *independent stage* (tahap membaca lancar)⁷. Tahap pertama anak mulai suka terhadap buku dan menganggap buku sebagai barang kesukaan. Berikutnya adalah tahap anak mulai memandang diri sebagai pembaca, memaknai gambar sesuai pengalamannya, dan menggunakan bahasa baku dalam mengungkapkannya sesuai pengalamannya.

⁷ Jo Ann Brewer, *Introduction to early education*, (Boston: Pearson, 1994), h. 260

Anak sudah mengenal tulisan dan dapat mengungkapkan kata-kata yang bermakna berhubungan dengan dirinya masuk dalam tahap ketiga. Kemampuan pada tahap keempat anak dapat mengingat tulisan dan berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan. Tahap terakhir anak dapat membaca berbagai jenis buku.

Tahap kemampuan membaca anak dimulai dari daya imajinasi anak. Berikutnya memunculkan keterlibatan dalam membaca. Tahap ketiga anak mulai sadar akan makna dilanjutkan dengan tahap yang keempat anak mulai ingin mengenal tanda-tanda pada lingkungan. Terakhir anak lancar dalam membaca.

Senada dengan Brewer, Jalongo mengemukakan kemampuan membaca dalam gambaran perkembangan membaca awal dan lancar. *Developmental overview of early and independent reading: 1) focus on print, meaning, and story knowledge; 2) focus on word configuration and sound/symbol correspondence; 3) coordinating knowledge of print and story*⁸. Gambaran perkembangan membaca awal dan lancar: 1) fokus pada cetak, makna, dan pengetahuan cerita. 2) Fokus pada konfigurasi kata dan suara/simbol korespondensi. 3) koordinasi pengetahuan cetak dan cerita.

Tahapan pertama yaitu anak mulai fokus pada tulisan dan makna dari tulisan tersebut. Tahap kedua anak mulai tertarik pada

⁸ Mary Renck Jalongo, *op. cit.*, h. 187-189

pengkonsentrasian korespondensi suatu simbol atau suara. Tahap ketiga atau tahap terakhir anak mulai memahami tulisan dalam cerita. Berdasarkan ungkapan Jalongo mengenai tahapan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun dapat diuraikan dari anak mulai fokus terhadap tulisan, anak mulai tertarik pada koresponden suatu gambar atau simbol, dan anak mulai memahami suatu tulisan.

Analisis dari ketiga teori para pakar mengenai tahapan kemampuan membaca sebagai berikut: 1) Tahap fantasi (magical stage) mulai timbul kesadaran terhadap tulisan; 2) Tahap pembentukan konsep diri (self concept stage) melalui fokus pada cetak, makna, dan pengetahuan cerita; 3) Tahap membaca gambar (bridging reading stage) yaitu anak sudah mengenal tulisan; 4) Tahap pengenalan bacaan (take off reader stage) dengan fokus pada konfigurasi kata dan suara/symbol korespondensi; 5) Tahap membaca lancar (independent stage) dalam koordinasi pengetahuan cetak dan cerita.

Tahap membaca untuk anak usia 5-6 tahun anak berada pada tahap keempat (4) yaitu tahap pengenalan bacaan (take off reader stage) dengan fokus pada konfigurasi kata dan suara/symbol korespondensi. Anak berada pada tingkat untuk mengenal bacaan. Anak mulai mengenal bacaan, mulai fokus pada susunan kata,

simbol, dan suara. Tahap ini anak berada pada masa transisi menuju tahap akhir yaitu tahap membaca lancar atau *independent stage*.

Tahap ini anak dikenalkan urutan susunan kata dalam panjang, bentuk, atau garis luar. Anak mengandalkan memori sebelumnya dalam konfigurasi atau susunan kata dalam panjang, bentuk atau garis luar bagian awal, tengah, dan akhir. Pemfokusan pada cetakan menguatkan anak dalam mengeluarkan kata yang anak pikirkan sesuai bentuk cetakan.

Anak pada tahap ini membaca teks sesuai kata yang dikenalnya. Anak mengetahui tentang awal, tengah, dan konsonan akhir. Anak mengetahui tentang susunan kata dalam panjang, bentuk atau garis luar. Fokus pada kata sehingga mengeluarkan kata yang tidak baku seperti kata merah menjadi melah.

B. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun

Anak usia 5-6 memiliki perkembangan kognitif dalam membaca dan matematika. Tahap perkembangan kognitif untuk anak usia 5-6 tahun menurut Piaget adalah tahap praoperasional (*preoperational stage*), anak-anak mulai melukiskan dunia dengan kata-kata atau gambar⁹. Anak mulai mengungkapkan pemikiran dalam bentuk coretan-coretan. Ungkapan Piaget dapat dianalisis Anak memiliki kemajuan bahasa yang

⁹ John W Santrock, *Life Span Development Perkembangan Masa Hidup*,(Jakarta: Erlangga, 2002), h.

pesat. Usia dimana anak memiliki kemampuan untuk memahami kejadian-kejadian dan berpikir menggunakan simbol yang mewakili benda tersebut.

Senada dengan Piaget, Menurut Morrow anak usia 5-6 tahun memiliki kemampuan kognitif sebagai berikut:

*1) Begins to recognize conservation of amount and length. 2) Becomes interested in letters and numbers. May begin printing or copying letters and numbers. Counts. 3) Knows most colors. Recognizes that one can get meaning from printed words. Has a sense of time, but mainly personal time. Knows when events take place in his or her day or week. 4) Recognizes own space and can move about independently in familiar territory.*¹⁰

Anak usia 5-6 tahun memiliki kemampuan kognitif seperti : 1) Mulai mengenal konservasi jumlah dan panjang. 2) Menjadi tertarik huruf dan angka. Mungkin mulai mencetak atau menyalin huruf dan angka. Hitungan. 3) Mengetahui banyak warna. Mengakui bahwa seseorang bisa mendapatkan makna dari kata-kata yang dicetak. Memiliki rasa waktu, tetapi terutama waktu pribadi. Tahu kapan peristiwa berlangsungnya hari atau minggu. 4) Mengakui ruang sendiri dan dapat bergerak secara yakin di wilayah yang dikenali.

Melihat dari arti uraian yang dikemukakan oleh Morrow perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun anak mulai mengenal suatu simbol atau bentuk berupa jumlah dan panjang. Usia 5-6 tahun anak

¹⁰ Lesley Mandel Morrow, *op. cit.* , h. 32

mulai menuliskan simbol atau bentuk huruf atau angka. Anak mengetahui dan memahami makna dari warna serta memahami suatu peristiwa. Memahami hak milik suatu lingkungan yang dikenalnya.

Perkembangan kognitif menurut Morrison serupa dengan Piaget, anak usia 5-6 tahun berada dalam tahap praoperasional. Ciri-ciri tahap praoperasional adalah:

- 1) Anak mengembangkan kemampuan simbol, termasuk bahasa;
- 2) anak belum mampu melakukan pemikiran operasi (operasi adalah pemikiran yang dapat dibalik);
- 3) anak berpusat pada satu pemikiran atau gagasan, seringkali diluar pemikiran-pemikiran lainnya;
- 4) anak belum mampu menyimpan ingatan; dan
- 5) anak bersifat egosentris.¹¹

Ciri-ciri praoperasional yang diungkapkan oleh Morrison dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dapat dianalisis. Pada usia 5-6 tahun anak masih dalam pemikiran benda nyata atau real. Anak memahami coretan dalam bentuk simbol. Daya pikir sesuai dengan pola pandangnya.

Melihat dan berdasarkan teori para ahli maka dapat disintesis perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun berada dalam tahap praoperasional. Anak mulai mengenal dan memahami suatu simbol yang dapat diucapkan dengan kata atau kalimat. Anak memahami suatu peristiwa sesudah atau sebelum.

¹¹ George S Morrison, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Indeks, 2012), h. 222

1. Membaca Simbol

Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun termasuk dalam membaca simbol atau memahami simbol. Anak usia 5-6 memiliki keterampilan dalam membaca. Membaca menurut ungkapan Clay adalah:

*reading as a message getting, problem solving activity which increases in power and flexibility the more it is practiced... language and visual perception responses are purposefully directed by the reader in some integrated way to the problem of extracting meaning from cues in a text, in sequence, so that the reader brings a maximum of understanding to the author's message.*¹²

Membaca sebagai mendapatkan pesan, kegiatan pemecahan masalah yang meningkatkan daya dan fleksibilitas dalam berkegiatan. Bahasa dan tanggapan pandangan visual memiliki tujuan yang diarahkan oleh pembaca dalam beberapa cara terpadu untuk masalah penggalan makna dari isyarat dalam teks, secara berurutan, sehingga pembaca memahami dan mengerti lebih maksimal mengenai pesan penulis. Membaca dapat dikatakan atau dianalisis adalah suatu pemahaman penerimaan pembaca sehingga dapat diutarakan kembali sesuai dari pesan penulis. Membaca juga memerlukan keterampilan yang memiliki keterkaitan untuk memahami dan menggali maksud dan tujuan dari penulis.

¹² Mary Renck Jalongo, *op. cit*, h. 181

Senada dengan Clay, Membaca menurut Simmons dan Brewer *reading is continuum that began when your child first started to use language*¹³. Membaca adalah permulaan rangkaian kesatuan saat anak pertama kali mulai menggunakan bahasa. ungkapan Simmons dan Brewer dapat dianalisis membaca adalah serangkaian keterampilan dalam memahami suatu dengan menggunakan keterampilan bahasa sejak awal menggunakan bahasa.

Berdasarkan pemaparan ahli membaca dapat disintesis sebagai serangkaian keterampilan dalam memahami suatu dengan menggunakan keterampilan bahasa sejak awal menggunakan bahasa. Suatu pemahaman penerimaan pembaca sehingga dapat diutarakan kembali sesuai dari pesan penulis. Pembaca menggunakan keterampilan-keterampilan dalam bahasa untuk memahami dan menyampaikan maksud dari bacaan.

Simbol memiliki banyak pengertian dalam berbagai pernyataan masalah. Menurut Soekamto, simbol berasal dari Yunani kata *symboion* dari *syimballo* atau dapat diartikan menarik kesimpulan atau memberi kesan. Simbol atau lambang sebagai sarana atau mediasi untuk membuat dan menyampaikan suatu pesan, menyusun sistem epistemologi dan keyakinan yang dianut¹⁴. Berdasarkan uraian

¹³ *Ibid*, h. 171

¹⁴ Sujono Soekamto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), h. 187

Soekamto simbol dapat berupa berbagai bentuk. Bentuk dapat berupa tulisan, warna, angka, huruf, gerak, suara, bentuk gambar, bentuk geometri, bentuk gerak, dan lain-lain.

Simbol dalam kamus bahasa Indonesia adalah lambang¹⁵. Bentuk merupakan suatu lambang yang menyimbolkan suatu hal. Simbol dapat dianalisis sebagai suatu bentuk yang melambangkan suatu informasi atau pesan. Simbol memiliki suatu pesan yang ingin disampaikan secara tersirat atau tersurat.

Melihat dari uraian ahli dan pengertian simbol, maka simbol dapat disintesiskan sebuah lambang yang dapat ditarik sebagai sebuah pesan. Simbol dapat diartikan sebagai suatu gambaran yang berupa lambang yang memiliki suatu arti atau pesan. Definisi dari simbol relative dikatakan sebagai suatu lambang yang berbentuk sesuai pesan pembuat lambang atau simbol.

Membaca simbol atau Reading Symbol dapat dianalisis berdasarkan kajian teori dari membaca dan symbol. Kajian dari membaca simbol adalah keterampilan dalam melihat, memahami, dan menyampaikan berbagai bentuk. Melihat, memahami, dan menyampaikan suatu bentuk yang berupa tulisan, warna, angka, huruf, gerak, suara, bentuk gambar, bentuk geometri, bentuk gerak, dan lain-lain. Menyampaikan maksud pesan yang tersirat dalam simbol.

¹⁵ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa), 2008, h. 1350

2. Membaca pola

Simbol dapat tersusun dengan aturan yang diterapkan oleh penulis. Keterampilan untuk melihat simbol yang tersusun diperlukan untuk mengetahui maksud susunan tersebut. Keterampilan ini merupakan keterampilan dalam membaca pola. Membaca yang telah dianalisis dari para ahli adalah serangkaian keterampilan dalam memahami suatu dengan menggunakan keterampilan bahasa sejak awal menggunakan bahasa. Suatu pemahaman penerimaan pembaca sehingga dapat diutarakan kembali sesuai dari pesan penulis.

Menurut Charlesworth *patterning is related to ordering in that children need a basic understanding of ordering to do patterning*¹⁶. Pola adalah menghubungkan pengklasifikasian bentuk yang dibutuhkan oleh anak untuk dasar memahami klasifikasi dalam pola. Ungkapan tersebut dapat disintesiskan bahwa pola memiliki pengklasifikasian sesuatu yang pasti.

Senada dengan Charlesworth, Copley mengutarakan *a pattern is regular arrangement of objects, numbers, or shapes*¹⁷. Pola adalah susunan teratur dari suatu sasaran, angka, atau bentuk. Pengaturan

¹⁶ Rosalind Charlesworth, *Experiences in Math for young children fifth edition*, (USA: Thomson Delmar Learning, 2005), h. 152

¹⁷ Juanita V Copley, *The Young Child and Mathematics*, (Washington DC: National Association for the Education of Young Children, 2000), h. 89

susunan yang tetap terhadap suatu sasaran dapat diartikan sebagai suatu pola.

Melihat ungkapan para ahli pola dapat disintesis sebagai suatu susunan kelompok yang diatur dan diklasifikasikan dengan dengan teratur. Pola merupakan sistematika penyusunan suatu simbol atau bentuk lambang. Pengklasifikasian yang tersusun teratur memiliki sistematika pola yang dapat dibaca atau dilihat serta dipahami.

Membaca pola dianalisis berdasarkan pengertian membaca dan pola. Membaca pola dapat diartikan sebagai kemampuan menggunakan keterampilan bahasa dalam menghubungkan pengklasifikasian bentuk. Menerima pesan yang disampaikan melalui pengklasifikasian bentuk kemudian disampaikan menggunakan keterampilan bahasa. Menerima hubungan klasifikasi bentuk dalam pernyataan suatu pola.

C. Hakikat Permainan Pola

Permainan pola dapat disintesis berdasarkan pengertian permainan dan pola. Berikut penjelasan pengertian permainan dan pola.

1. Pengertian Permainan

Anak memiliki ketertarikan pada permainan. Permainan dapat dilakukan dengan berbagai cara yang dianggap menyenangkan oleh anak. Anak dapat bermain aktif dengan temannya.

Permainan dapat diartikan berdasar pendapat para ahli, seperti Schell mengemukakan *a game is something you play*¹⁸. Permainan adalah sesuatu yang dimainkan. Ungkapan Schell dapat diartikan juga permainan sebagai kegiatan yang dilakukan atau dijalankan atau dimainkan. Sesuai pendapat Schell permainan dapat dianalisis sebagai suatu kegiatan yang dapat yang dikeluarkan atau mengeluarkan ekspresi, imajinasi, pendapat, dan perasaan yang dimiliki oleh anak. Suatu kegiatan yang dilakukan bersama teman dengan mengeluarkan ekspresi.

Menurut Avedon dan Smith, *Games are an exercise of voluntary control systems, in which there is a contest between powers, confined by rules in order to produce a disequibrial outcome*¹⁹. Permainan merupakan pelaksanaan sistem kontrol sukarela, di mana ada persaingan antara kekuatan, dibatasi oleh aturan untuk menghasilkan ketidak seimbangan hasil. Kegiatan yang memiliki kontrol yang dilakukan secara sadar. Kontrol yang dilakukan untuk menyelesaikan kegiatan sampai akhir. Pendapat Avedon dan Smith dapat dianalisis permainan adalah suatu kegiatan yang memiliki aturan dalam memainkannya dan dilakukan dengan rasa sukarela.

¹⁸ Jesse Schell, *the art of game design*, (USA: Elsevier, 2008), h. 26

¹⁹ Ibid, h. 31

Senada dengan Schell, Costikyan mengemukakan *A game is an interactive structure of endogenous meaning that requires players to struggle toward a goal*²⁰. Sebuah permainan adalah struktur interaktif makna endogen yang membutuhkan pemain untuk berjuang menuju tujuan. Berdasarkan arti uraian Costikyan permainan dapat dianalisis sebagai Kegiatan yang membangkitkan strategi pemain atau pelaku permainan untuk menyelesaikan permainan. Kegiatan yang membangkitkan kerjasama untuk mencapai tujuan akhir.

Berdasarkan pendapat atau teori yang telah dipaparkan maka permainan adalah suatu kegiatan yang dimainkan dengan menimbulkan kontrol sukarela, membangkitkan kerjasama kekuatan untuk mencapai tujuan. Peristiwa yang dialami sehingga memunculkan ide-ide yang terdapat dalam imajinasi anak. Pengalaman yang menyenangkan dan dapat menjadi suatu pembelajaran. Penyelesaian masalah dengan cara yang menyenangkan.

a. Tahapan Perkembangan Bermain

Perkembangan bermain berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak. Berk, Rubin, Fein dan Vandenberg dan Smilansky mengemukakan tahapan perkembangan bermain sebagai berikut: (1) Functional play, (2) constructive play, (3)

²⁰ Ibid, h. 31

Make-believe Play, (4) Games with rules²¹. Tahapan bermain menurut Berk, Rubin, Fein dan Vandenberg dan Smilansky dapat diartikan (1) bermain fungsional; (2) bermain konstruktif atau membangun; (3) bermain pura-pura atau peran; (4) bermain menggunakan aturan.

Tahapan perkembangan bermain dapat dibagi menjadi empat (4) tahapan. Tahapan pertama, bermain fungsional. Tahapan kedua yaitu bermain konstruktif. Tahapan berikutnya yaitu bermain yang melibatkan keyakinan anak seperti bermain pura-pura. Terakhir yaitu tahap bermain dengan aturan, anak mulai mampu bermain dengan adanya aturan.

Senada dengan Berk, Rubin, Fein dan Vandenberg dan Smilansky, Hurlock mengemukakan perkembangan bermain terjadi melalui 1) tahap penjelajahan (*Exploartory Stage*); 2) tahap mainan (*Toy Stage*); 3) tahap bermain (*Play Stage*); 4) tahap melamun (*Daydream Stage*)²². Tahap perkembangan bermain berawal dari tahap memiliki rasa ingin tahu sampai dengan tahapan dapat membayangkan sesuatu dengan cara pemikiran. Tahap perkembangan bermain untuk usi 5-6 tahun dapat dianalisis

²¹ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2001), h. 28-30

²² Ibid, h. 27-28

berada dalam tahap bermain, anak mulai mampu memainkan banyak permainan.

Melihat ungkapan para ahli maka dapat dianalisis tahap perkembangan bermain anak berada dalam tahap bermain yang memiliki aturan. Anak-anak akan lebih gembira bila melakukan kegiatan bersama teman. Kegiatan permainan yang dilakukan oleh anak dominan menggunakan suatu peraturan, hal ini dinamakan game with rules. Permainan yang harus dijalankan oleh anak atau pemainnya berdasarkan aturan yang telah dibuat.

Game with rules akan dijalani dan ditaati oleh anak sesuai aturan permainan dengan sukarela dan senang hati. Permainan dalam aturan akan memberikan tujuan atau target akhir. Aturan yang dibuat dan disepakati harus diikuti atau ditaati. Aturan dapat diubah sesuai dengan kesepakatan anak atau pemain diawal permainan.

2. Pengertian Pola

Pola dapat dilihat dalam beberapa kegiatan. Pola dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Menjahitpun menggunakan pola atau bentuk untuk menjahit. Kegiatan lainnya ialah pola terhadap kegiatan senam maupun untuk kemampuan membaca.

Pengertian pola menurut Charlesworth, *patterning is the process of discovering auditory, visual, and motor regularities*²³. Pola adalah proses penemuan pendengaran, penglihatan, dan pergerakan yang teratur. Pendengaran suara yang memiliki irama yang teratur adalah suatu pola. Bentuk yang tersusun secara teratur memiliki pola dalam pengaturannya dan pergerakan yang teratur seperti saat kegiatan olah ragapun memiliki pola.

Serupa dengan Charlesworth, Copley mengutarakan *a pattern is regular arrangement of objects, numbers, or shapes*²⁴. Pola adalah susunan teratur dari suatu sasaran, angka, atau bentuk. Pengaturan susunan yang tetap terhadap suatu sasaran dapat diartikan sebagai suatu pola.

Pola menurut Smith, *pattern is one form of problem solving that young children can master using the multiple avenues of music, art, and movement*²⁵. Pola adalah salah satu dari penyelesaian masalah bagi anak untuk dapat menggunakan banyak jalan keluar mengenai musik, seni, dan pergerakan. Pengertian pola dapat diartikan juga sebagai suatu penyelesaian masalah terhadap banyak kegiatan anak.

Pendapat dari beberapa ahli mengenai pola dapat disintesisikan bahwa pola merupakan suatu proses problem solving dari penemuan

²³ Rosalind Charlesworth, *op. cit*, h. 282

²⁴ Juanita V Copley, *Op. Cit*, h. 89

²⁵ Susan Sperry Smith, *Early Childhood Mathematics*, (USA: Pearson, 2009), h. 141

suatu yang tersusun secara teratur. Pola dapat dijadikan problem solving pada suatu kegiatan yang tidak dapat dibayangkan. Anak akan lebih menyenangkan dan memahami bila menggambarkan suatu penyelesaian dibandingkan hanya membayangkan.

Permainan pola dapat diartikan berdasarkan gabungan pendapat dari para ahli mengenai permainan dan pola. Analisis dari beberapa pendapat mengenai permainan adalah suatu kegiatan yang dimainkan dengan menimbulkan kontrol sukarela, membangkitkan kerjasama kekuatan untuk mencapai tujuan. Sedangkan analisis pola dari beberapa pendapat ahli, pola merupakan suatu proses problem solving dari penemuan suatu yang tersusun secara teratur. Pengertian permainan pola dari gabungan pendapat ahli adalah kegiatan problem solving yang menyenangkan dari penemuan suatu gambar atau simbol yang tersusun secara teratur.

3. Permainan Pola Anak Usia 5-6 tahun

Permainan pola dalam sebuah jurnal dapat dijelaskan melalui sebuah penelitian. Penelitian Julie K. Kidd menyatakan prosedur dalam pola.

Symmetrical patterns; progressions with increasing numbers of elements, sizes, or values; rotations; and random repeating patterns were displayed on laptops or note cards. Each pattern had a missing element at the beginning, middle, or end of the pattern. Four options for completing the pattern were displayed,

and the children were to identify the correct one. The patterns on the laptops were hyperlinked so that a child could not advance from one pattern to another until the first had been solved correctly. The same rule was followed by the teacher when presenting patterns on note cards. Performance was scaffolded through explanation and repetition until each child was correct on his or her first attempt at each pattern on three consecutive sessions²⁶.

Prosedur pola dalam penelitian Kidd meliputi pola simetris; progresi dengan meningkatnya jumlah elemen, ukuran, atau nilai-nilai; rotasi; dan pola berulang acak yang ditampilkan pada laptop atau kartu catatan. Setiap pola memiliki unsur yang hilang di awal, tengah, atau akhir dari pola. Empat opsi untuk menyelesaikan pola yang ditampilkan, dan anak-anak untuk mengidentifikasi yang benar. Pola pada laptop yang *hyperlink* sehingga anak tidak bisa maju dari satu pola ke yang lain sampai pertama telah diselesaikan dengan benar. Aturan yang sama diikuti oleh guru saat menyampaikan pola pada kartu catatan. Kinerja mengenai bantuan atau pertolongan adalah melalui penjelasan dan pengulangan sampai setiap anak benar pada upaya pertama di masing-masing pola pada tiga sesi berturut-turut.

Prosedure yang dilakukan dalam instruksi membaca pada penelitian Kidd adalah:

A brief children's poem with a targeted end rhyme (e.g., -own) was used for each week's three sessions. Sessions began with a minute or so of discussion to put the children at ease and improve conversational skills. Then each child read aloud the

²⁶ Julie K. Kidd, *OP. Cit*

poem from the previous week using a Whispy Reader to avoid disturbing other children. Reading material already covered was designed to improve fluency and comprehension and to teach sight words and decoding. Teachers helped the children as much as needed and queried them about this familiar poem to solidify their comprehension of it. This took about 3 min²⁷.

Prosedur yang dilakukan dalam instruksi membaca adalah puisi anak singkat dengan akhir sajak yang ditargetkan (misalnya, -own) digunakan untuk tiga sesi setiap minggu. Sesi dimulai dengan satu menit atau lebih diskusi untuk menempatkan anak-anak pada kemudahan dan meningkatkan keterampilan berbicara. Kemudian masing-masing anak membacakan puisi dari minggu sebelumnya menggunakan *whispy Reader* untuk menghindari mengganggu anak-anak lain. materi yang sudah dibahas membaca dirancang untuk meningkatkan kelancaran dan pemahaman dan mengajar kata-kata penglihatan dan pengkodean (*decoding*). Guru membantu anak-anak sebanyak yang dibutuhkan dan bertanya kepada mereka tentang puisi familiar ini untuk memantapkan pemahaman mereka itu. Ini mengambil sekitar 3 menit.

Melihat dari prosedur penelitian Kidd dapat dihubungkan bahwa permainan pola memiliki kaitan dalam kemampuan membaca. Pengidentifikasian, penglihatan, dan pengkodean (*decoding*) berkaitan dalam permasalahan kemampuan membaca melalui suatu

²⁷ *Ibid*

pola. Permainan pola mengajarkan anak dalam penglihatan, pengidentifikasian, dan pengkodean suatu bentuk pola. Anak mendapatkan pengalaman untuk menyatukan penglihatan, pengidentifikasian, dan pengkodean (*decoding*).

Data penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kelompok pola mengalami peningkatan perubahan yang lebih tinggi dari tiga kelompok lainnya. Terlihat dari nilai (M) sebelum dan (SD) sesudah terjadi kegiatan sesuai treatment penelitian. Skala peningkatan pada kelompok Pola juga mengalami peningkatan yang lebih dibandingkan kelompok lainnya.

Penelitian Kidd menemukan hasil *One-way analysis of variance for repeated measures was conducted to determine whether the position of the missing item; the orientation of the patterns; or the dimensions of rotation, time, numbers, and letters were independent variables that affected children's scores on the patterning test*²⁸. Memiliki pengertian analisis varians satu jalan untuk tindakan berulang dilakukan untuk mengetahui apakah posisi barang yang hilang; orientasi pola; atau dimensi rotasi, waktu, angka, dan huruf dimana variabel independen dapat mempengaruhi nilai anak-anak dalam tes pola.

²⁸ *Ibid*

Permainan pola mengacu pada sistem matematika pada prinsip dasar pola. Smith mengutarakan *pattern lend themselves to three general type: repeating patterns, growing patterns, and relations patterns*²⁹. Pengertian dari ungkapan Smith adalah pola memiliki tiga tipe yaitu pola berulang, pola berkembang, dan pola berhubungan. Prinsip dasar pola dalam representasi kegiatan memiliki tiga jenis pengelompokan pola, jenis pola dibagi menjadi pola berulang, pola berkembang, dan pola berhubungan.

Permainan pola berdasarkan prinsip dasar pola dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Repeating pattern

Pola repeating pattern menurut Smith adalah the core element repeat: 246, 246, 246³⁰. Pola ini merupakan mengulangi elemen inti yang telah dibuat. Urutan penyusunan dilakukan melihat pola asal yang telah disusun.

Permainan pola yang dilakukan berdasarkan prinsip ini adalah menyediakan beberapa suatu simbol atau lambang. Simbol atau lambang yang telah disediakan kemudian disusun bergantian secara teratur. Penyusunan simbol atau lambang berikutnya

²⁹ Susan Sperry Smith, *Op. Cit*, h. 141

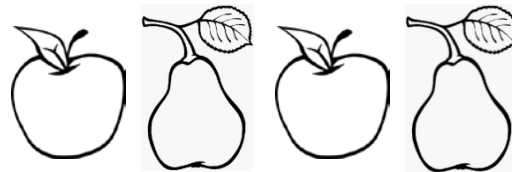
³⁰ Ibid

disesuaikan dengan susunan simbol atau lambang sebelumnya.

Berikut contoh *Repeating pattern*:

Gambar 2. 1

Contoh Repeating pattern³¹



b. Growing pattern

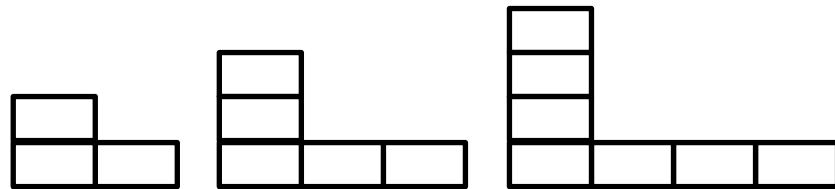
Penyusunan growing pattern menurut Smith adalah *the core element is used as a building block to create larger element: XY, XYY, XYYY*³². Pola growing pattern merupakan pengembangan penyusunan elemen asal hingga menjadi suatu bentuk yang lebih besar. Elemen inti menjadi dasar dari penyusunan pola yang lebih berkembang lagi.

Permainan pola berdasarkan prinsip growing pattern melakukan langkah awal seperti menyediakan simbol atau lambang yang akan digunakan. Penyusunan simbol dilakukan dengan pola sederhana terlebih dahulu. Penyusunan berikutnya melakukan pengembangan atau pembesaran dari pola awal. Berikut contoh *growing pattern*:

³¹ Ibid, h. 142

³² Ibid, h. 141

Gambar 2. 2

Contoh *growing pattern*³³

c. *Relation pattern*

Pembentukan relation pattern menurut Smith adalah *a connection is made between two sets: one box of crayons*³⁴. Pola ini memiliki hubungan antara dua item yang berada dalam satu lingkungan. *Relation pattern* dapat dikatakan pola yang memiliki proses fungsi mesin. pola ini juga dapat dikatakan dari sebuah tabel terdapat data: 1-8, 2-16, 3-24, dan sebagainya.

Contoh yang lebih abstrak mengenai pola hubungan ini adalah untuk sejumlah data yang dipilih, jawabannya adalah untuk melipatgandakan jumlah dan menambahkan 1. Pola berhubungan memiliki item-item yang saling berhubungan satu sama lain. Berikut contoh *relation pattern* dalam level tinggi yang memiliki tingkat kesukaran: 3-7, 8-17, 24-49³⁵. Langkah awal permainan ini adalah menyediakan beberapa benda yang dibuat menjadi dua set. Set pertama memiliki hubungan pada set pertama susunan

³³ Ibid, h. 141

³⁴ Ibid, h. 142

³⁵ Ibid, h. 142

berikutnya. Set kedua memiliki hubungan pada set kedua berikutnya, dan seterusnya. Susunan pola mengikuti susunan dari set pertama dan set kedua yang saling berhubungan.

Permainan pola bentuk ini memiliki tingkat kesukaran yang tinggi. Tiap set memiliki hubungan yang berlainan. Hubungan set pertama dan set kedua pada susunan pola berikut memiliki pola yang berbeda. Pemain haruslah memiliki konsentrasi yang cukup tinggi untuk melihat hubungan dari tiap-tiap item.

Permainan pola untuk anak usia 5-6 menurut Smith adalah *real objects (kindergarten level) early pattern use two objects for example, apples and oranges and keep the number constant: apple, apple, orange, orange (AA BB)*³⁶. Pengertian ungkapan Smith adalah tingkat Taman Kanak-kanak menggunakan benda nyata dan pola awal menggunakan dua objek untuk contoh menggunakan apel dan jeruk, benda digunakan dengan konstan atau tetap seperti apel, apel, jeruk, jeruk (AA BB). Permainan pola untuk usia 5-6 tahun menggunakan pola sederhana, menggunakan benda nyata, dan disusun dengan tetap.

Berdasarkan ungkapan Smith mengenai prinsip pola, permainan pola yang dapat dilakukan untuk anak usia 5-6 tahun yaitu *repeating patterns* atau pola berulang. Instruksi pola yang bertujuan

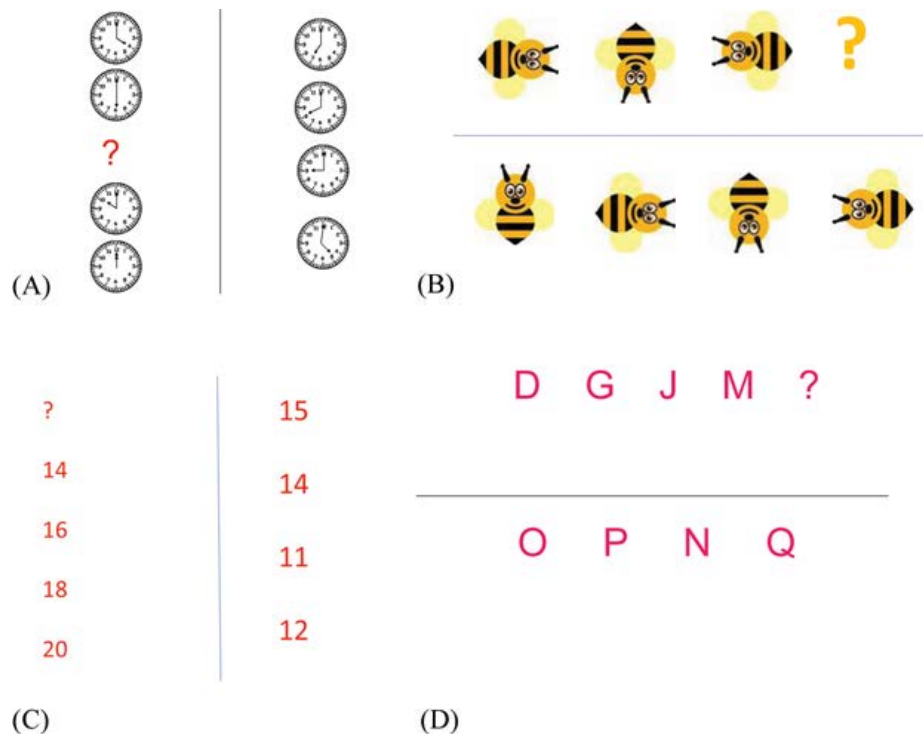
³⁶ Ibid, h. 143

agar anak melanjutkan pola yang sudah ada. Keberhasilan anak terhadap instruksi pola ini menunjukkan kemampuan anak akan pola dan bacaan. Anak diberikan instruksi pola yang berulang untuk mengetahui kemampuan membaca dan kognitif.

Permainan pola untuk meningkatkan kemampuan membaca yang dilakukan oleh Kidd untuk anak usia sekolah dasar adalah sebagai berikut:

Gambar 2. 3

Contoh kegiatan atau Permainan Pola ³⁷



Melihat permainan pola untuk meningkatkan kemampuan membaca yang dilakukan oleh Kidd, maka permainan pola yang

³⁷ Julie K. Kidd, Op. Cit

dapat dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun menggunakan sistem repeating pattern atau sesuai dengan gambar 2.1 bagian B. Tata cara pelaksanaannya adalah guru menyiapkan bahan seperti gambar beberapa gambar lebah atau apel, jeruk, dan gambar benda yang diinginkan dalam permainan; guru membuat kesepakatan aturan dengan anak mengenai susunan cara peletakan penyusunan; guru menyusun apel, anggur, apel, anggur atau lebah tertidur, lebah berdiri, lebah tertidur, lebah berdiri dalam kotak yang tersedia kemudian anak menyusun apel dan anggur atau lebah sesuai susunan yang guru buat dalam kotak kosong yang tersedia. Anak yang menyusun dengan tepat sesuai urutan penyusunan dikatakan berhasil atau menang.

BAB III

ANALISIS KETERKAITAN

Analisis keterkaitan teori atau kajian pendapat ahli mengenai masalah kemampuan membaca dan permainan pola akan dilakukan pada bagian ini. Teori atau pendapat yang digunakan adalah teori atau pendapat para ahli yang berada pada Bab II. Pendapat ahli mengenai kemampuan membaca dan permainan pola akan dilihat lebih dalam mengenai hubungannya.

Bagian ini akan melihat maksud atau tujuan teori dan keterkaitan dari teori. Tujuan teori mengenai kemampuan membaca dan permainan pola akan dilihat kemudian ditarik suatu keterkaitan atau hubungan. Penarikan keterkaitan atau hubungan akan dijadikan masukan atau rekomendasi untuk pembelajaran yang dapat dilakukan dengan sistem permainan akan dipaparkan atau disajikan dalam Bab IV.

Cara menghubungkan keterkaitan adalah dengan melihat analisis teori. Berikutnya melihat analisis aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Tahap terakhir melihat analisis ketertarikan tata cara permainan dan jenis atau permainan terhadap kemampuan membaca.

A. Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca menurut Morrow, Juel, Griffith, dan Grough serta As Braunger dan Lewis untuk anak usia 5-6 tahun terdapat keterkaitan dalam memiliki pengonsentrasian panca indera terhadap kecermatan mengidentifikasi sesuatu yang dapat menghasilkan

ketepatan untuk suatu kegiatan membaca. Pengidentifikasian dapat dilakukan dengan meneliti suatu kata atau simbol dengan cermat sehingga dapat menjembatani maksud dari kata atau simbol tersebut. Pengonsentrasian dalam pengidentifikasian diperlukan dalam membaca suatu pemberitahuan atau pesan yang berasal dari bentuk verbal maupun non verbal.

Anak mulai fokus pada suatu tulisan atau coretan. Anak usia 5-6 tahun mulai tertarik pada koresponden suatu gambar atau simbol. Hal ini berdasarkan pada tahap perkembangan membaca anak usia 5-6 tahun yang dikemukakan oleh Piaget, dimana anak berada dalam tahap pra operasional yang membutuhkan benda nyata sebagai objek seperti tulisan atau coretan. Pengonsentrasian anak mulai mengidentifikasi suatu gambar. Kegiatan membaca mengidentifikasi coretan gambar yang dikenal.

Sesuai pernyataan yang diutarakan oleh Jalongo Anak usia 5-6 tahun anak mulai fokus pada konfigurasi kata dan suara atau simbol korespondensi hal ini berkaitan dengan pemaparan Piaget dimana anak masih membutuhkan benda nyata untuk berpikir. Anak mulai bisa menceritakan sebuah gambar sesuai dengan daya kenalnya. Ditandainya anak mulai menceritakan gambar walau tidak mengikuti tulisan pada gambar tersebut. Anak mulai dapat merangkai beberapa gambar, sehingga dapat membuat suatu kesatuan cerita. Anak membuat cerita

dengan gambar-gambar yang menurut anak usia 5-6 tahun memiliki keterkaitan satu sama lain. Anak mengenal huruf yang sangat dikenalnya seperti namanya sendiri. Kemampuan menulis sesuatu sesuai huruf yang berada dalam nama.

Berdasarkan ungkapan Jamaris, Jalongo, dan Brewer maka analisis teori keterkaitan membaca anak usia 5-6 tahun berada dalam kemampuan membaca dalam tahap membaca *take off readers* atau pengenalan bacaan. Hal ini memiliki keterkaitan dengan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yang berada dalam tahap praoperasional menurut Piaget berada dalam tahap kemampuan membaca *take off readers*.

B. Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun

Menurut pernyataan yang diungkapkan oleh Piaget, Morrison, dan Morrow perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun berada pada tahap pra operasional yang memerlukan benda nyata dalam berkegiatan. Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun. Kemampuan membaca anak usia 5-6 berada pada tahap *take off readers* dengan pengenalan bacaan mengarah pada simbol suara atau simbol korespondensi. Hal ini atas dasar pernyataan Jamaris, Brewer, dan Jalongo. Usia ini anak memiliki pandangan egosentris atau sesuai dengan pola pandangnya. Anak memerlukan benda nyata sebagai alat untuk memulai pengonsentrasian dalam membaca.

Tahap *take off readers* anak mulai mengenal bacaan. Kegiatan yang dilakukan adalah memfokuskan pada simbol koresponden yang diungkapkan oleh Jalongo. Anak mulai mengidentifikasi simbol dan suara. Tahap anak mulai membaca simbol sebagai suatu lambang yang memiliki arti. Anak memiliki konsentrasi dalam mengidentifikasi susunan simbol atau suatu lambang.

Pada tahap ini anak yang mulai mengidentifikasi, dapat menyusun simbol bentuk atau gambar sesuai daya pikirnya. Anak mulai mampu menyusun gambar atau suatu simbol. Anak mulai mengenal simbol huruf melalui simbol suara. Kemampuan anak mulai dapat membedakan simbol bentuk satu dengan simbol bentuk yang lain. Kemampuan ini menghasilkan anak usia 5-6 tahun ini dapat melihat dan memahami susunan simbol gambar dan akhirnya anak memiliki kemampuan membaca.

Simbol yang tersusun memiliki pola, anak usia 5-6 tahun mulai dapat mengidentifikasi simbol yang tersusun menurut Jalongo. Melihat ungkapan tersebut maka anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan permainan pola yang menggunakan media nyata sesuai ungkapan Piaget. Susunan permainan pola untuk anak usia 5-6 tahun berada dalam tahap awal sesuai ungkapan Smith, dimana anak melakukan penyusunan berulang menggunakan benda nyata berbentuk gambar sesuai dengan tahap membaca *Take off readers*.

Berdasarkan analisis teori perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dimana anak mulai mengidentifikasi susunan simbol maka anak dapat melakukan permainan pola. Permainan pola yang dibutuhkan adalah suatu permainan yang memenuhi syarat dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yang mulai dapat mengidentifikasi susunan gambar. Permainan pola juga harus menggunakan benda nyata yang dikenal oleh anak.

C. Permainan Pola

Permainan pola dilihat berdasarkan pengertian permainan dan pola. Sesuai ungkapan Avedon, Schell, dan Costikyan permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan membutuhkan kerjasama atau strategi untuk mencapai tujuan akhir. Sesuai ungkapan Charlesworth, Copley, dan Smith pola merupakan penyelesaian masalah terhadap suatu yang tersusun secara teratur. Permainan pola berdasarkan ungkapan para ahli merupakan kegiatan menyusun bentuk atau lambang yang memiliki klasifikasi secara teratur yang menyenangkan untuk dilakukan. Permainan memiliki beberapa tahap permainan. Permainan pola berada dalam tahap permainan game with rules sesuai pernyataan Berk, Rubin, Fein dan Vandenberg dan Smilansky. Permainan pola yang memiliki aturan yang dibuat dan disepakati bersama oleh pemainnya.

Instruksi pola dalam permainan memberikan pengalaman secara langsung untuk anak. Pengalaman yang melibatkan panca indera akan lebih lama melekat dalam ingatan anak. Ingatan yang panjang akan membuat kemampuan membaca anak lebih melekat. Permainan pola membuat kemampuan membaca anak akan lebih terasah.

Permainan pola memiliki keterkaitan terhadap kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun, melihat aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yang diutarakan oleh Piaget, Jalongo, dan Smith. Melihat hal ini kemampuan membaca dalam keterampilan bahasa memiliki kaitan dengan permainan pola yang dominan dalam keterampilan matematika. Kemampuan membaca pola memiliki dua aspek keterampilan yaitu dalam keterampilan bahasa dan keterampilan matematika.

Pengeksplorasian permainan pola terhadap kemampuan membaca dapat disesuaikan berdasarkan usia. Pengeksplorasian berada dalam bahan dan alat serta aturan dalam memainkan permainan pola ini. Usia taman Kanak-kanak berada dalam tingkat sederhana, usia selanjutnya dapat ditingkatkan berdasarkan tingkat perkembangan kognitifnya.

Permainan pola yang dapat dilakukan untuk anak usia 5-6 tahun yaitu reapeating patterns atau pola berulang sesuai pendapat Smith. Instruksi pola yang bertujuan agar anak melanjutkan pola yang sudah

ada. Keberhasilan anak terhadap instruksi pola ini menunjukkan kemampuan anak akan pola dan bacaan. Anak diberikan instruksi pola yang berulang untuk mengetahui kemampuan membaca dan kognitif.

D. Permainan pola meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun.

Data penelitian Kidd, kelompok pola mengalami peningkatan perubahan yang lebih tinggi dari kelompok lainnya. Skala peningkatan pada kelompok Pola juga mengalami peningkatan yang lebih dibandingkan kelompok lainnya. Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian Kidd maka Permainan Pola dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

Penelitian Kidd menemukan satu jalan untuk tindakan berulang dilakukan untuk mengetahui apakah posisi barang yang hilang; orientasi pola; atau dimensi rotasi, waktu, angka, dan huruf dimana variabel independen dapat mempengaruhi nilai anak-anak dalam tes pola. Hal ini memiliki keterkaitan mengenai pola yang disampaikan oleh Smith bahwa usia taman kanak-kanak menggunakan sistem pola berulang.

Permainan pola dalam bermain pola merupakan suatu alat atau kegiatan untuk melatih dan menstimulasi kemampuan membaca anak. Kegiatan bermain pola bertujuan mengenalkan pola dengan benda nyata atau konkrit. Hal ini dilakukan untuk menuju tahap akhir mengenalkan simbol huruf sebagai simbol tertinggi.

Usia 5-6 tahun masih memerlukan benda konkrit atau nyata sesuai pendapat Piaget untuk melakukan kegiatan berpikir. Pola dalam bentuk gambar merupakan simbol yang dikenal oleh usia 5-6 tahun. Gambar dalam permainan pola dipakai dari gambar atau simbol yang dikenal anak. Usia 5-6 tahun dalam tahap pengenalan bacaan, sehingga permainan memakai pola gambar yang dikenal.

Permainan pola yang memiliki aturan penyusunan simbol, merupakan suatu kegiatan atau latihan untuk anak dapat mengklasifikasikan bentuk simbol berdasarkan susunan. Simbol yang digunakan dalam penyusunan kata adalah benda konkrit, karena usia 5-6 masih dalam tahap pola sederhana yang membutuhkan benda konkrit atau nyata. Permainan pola usia 5-6 berada tahap pola sederhana memerlukan simbol gambar yang dikenal sebagai lambang atau simbol sederhana.

Gambar merupakan suatu bentuk simbol yang termudah untuk dipahami. Maka permainan pola dengan simbol sederhana dapat terkait dengan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun. Permainan pola yang melibatkan koordinasi panca indera secara langsung akan lebih mudah diingat oleh anak. Kegiatan yang mudah diingat dan dikenali anak akan terekam lama. Kegiatan permainan pola ini dapat dikatakan meningkatkan kemampuan membaca anak. Permainan pola memberikan pengalaman pada anak yang mulai dapat memahami susunan simbol

satu dengan simbol yang lainnya. Permainan pola sebagai sarana latihan atau merupakan media untuk melatih membedakan simbol. Kemampuan membedakan simbol merupakan dasar untuk membedakan simbol huruf.

Melihat permainan pola untuk meningkatkan kemampuan membaca yang dilakukan oleh Kidd, maka permainan pola yang dapat dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun dapat dicontohkan pada gambar berikut:

Gambar 3.1

Latihan atau Permainan pola Anak Usia 5-6 tahun



BAB IV

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. KESIMPULAN

1. Berdasarkan analisis kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun dapat fokus berkonsentrasi dalam mengidentifikasi simbol suara, simbol huruf atau lambang dalam verbal maupun non verbal. Kegiatan permainan pola dapat dijadikan suatu latihan untuk meningkatkan cara anak untuk mengidentifikasi susunan pola dan meningkatkan kemampuan membaca.
2. Berdasarkan analisis teori mengenai perkembangan kognitif usia 5-6 tahun berada pada masa praoperasional, dalam permainan pola anak mulai mengenal simbol dasar seperti warna, bentuk, dan huruf yang berhubungan dengan dirinya sehingga anak dapat memainkan permainan pola untuk mengembangkan kemampuan membaca anak.
3. Analisis perkembangan membaca anak usia 5-6 tahun berada dalam take off readers atau pengenalan bacaan. Anak mulai menguraikan gambar bacaan dengan menggunakan kata yang anak pahami walau tidak sama seperti yang tertera. Permainan pola yang sesuai dengan usia 5-6 adalah menggunakan susunan bentuk gambar atau simbol yang dikenal oleh anak seperti posisi lebah yang disusun.

4. Melihat analisis perkembangan kognitif, anak usia 5-6 tahun mulai memahami dan menghubungkan pengklasifikasian bentuk. Anak dapat membedakan susunan simbol bentuk satu dengan bentuk simbol yang lainnya. Permainan pola dapat dijadikan sebagai latihan untuk merangsang pengklasifikasian anak terhadap bentuk atau simbol yang tersusun.
5. Berdasarkan analisis tingkat permainan anak mulai paham dalam tahap permainan game with rules, sehingga anak mulai dapat mengikuti dan mentaati jalannya permainan. Anak dapat melakukan permainan pola dengan dilakukan secara sukarela.
6. Permainan pola pada anak usia 5-6 tahun, anak dapat membaca, merangkai, dan menciptakan pola. Kemampuan yang muncul dari permainan ini merupakan cikal bakal anak untuk mengenal simbol satu dengan yang lainnya dan membuat keterkaitan didalamnya sebagai suatu rangkaian cerita seakan-akan anak membaca sesuai dengan bacaan yang tertera.
7. Permainan pola memiliki keterkaitan dalam perkembangan kognitif membaca dan matematika. Hal ini memperlihatkan hasil kemampuan membaca dapat ditingkatkan melalui permainan pola untuk pengembangan susunan bacaan yang lebih mendetail bagi anak usia 5-6 tahun. Permainan pola mengembangkan atau meningkatkan kemampuan membaca merupakan tahap awal untuk

mengasah cara mengidentifikasi kalimat yang memiliki lambang huruf (huruf merupakan simbol tertinggi).

B. REKOMENDASI

Masukan permainan pola dapat diberikan atau ditujukan pada lembaga pengajaran maupun pendidik untuk dilakukan dalam proses pembelajaran peningkatan kemampuan membaca. Gagasan dari masukan ini berdasarkan pada temuan hasil kajian keterkaitan.

1. Lembaga pengajaran.

Lembaga pengajaran dapat menerapkan sistem pembelajaran yang menyenangkan. Sistem pembelajaran yang dapat langsung diterima dengan proses pembelajaran menggunakan interaksi aktif siswa. Mengadakan sistem pembelajaran peran aktif siswa yang menyenangkan.

2. Pendidik.

Para pendidik dapat membuat tingkatan pembelajaran aktif yang menyenangkan. Proses pembelajaran dilakukan sesuai tahapan perkembangan siswa dengan cara permainan yang menyenangkan. Pendidik dapat mengeksplorasi permainan sesuai kebutuhan dari pembelajaran dan perkembangan siswa. Pendidik mengetahui pembelajaran kemampuan membaca tidak berarti harus menggunakan huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

3. Orangtua

Mengetahui tahap membaca perkembangan anak melalui program parenting. Orangtua menjadi memahami perkembangan anak dalam tahap membaca. Orangtua dapat menstimulus anak yang berkesinambungan dengan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Brewer, Jo Ann. 1994. *Introduction to early education*. Boston: Pearson
- Charlesworth, Rosalind. 2005. *Experiences in Math for young children fifth edition*. USA: Thomson Delmar Learning.
- Copley, Juanita V. 2000. *The Young Child and Mathematics*. Washington DC: National Association for the Education of Young Children.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa
- Jalongo, Mary Renck. 2007. *Early Childhood Language Arts*. USA: Pearson Education.
- Jamarnis, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Kidd, Jullie K. 2014. "Instructing first-grade Children on Patterning Improves Reading and Mathematics". George Mason University: Routledge
- Morrison, George S. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Indeks.
- Morrow, Lesley Mandel. 2007. *Developing Literacy in Preschool (Tools for Teaching Literacy)*. New York: The Guilford Press.
- Neuman, Susan B, Carol Copple, and Sue Bredekamp. 2000. *Learning to Read and Write Developmentally Appropriate Practice for young children*. Washington DC: National Association for the Education of young children.
- Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014. 2015. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Santrock, John W. 2002. *Life Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design*. USA: Elsevier.
- Smith, Susan Sperry. 2009. *Early Childhood Mathematics*. USA: Pearson.

- Soekamto, Sujono. 2001. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sukirno. 2009. *Sistem Membaca Pemahaman yang Efektif*. Purworejo: UMP Press
- Tarigan, Henry Guntur. 1995. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- <http://www.paud-dikmas.kemdikbud.go.id/bindikmas/berita/indonesia-peringkat-38-terbanyak-buta-huruf>
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Portal:Pendidikan>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Sumartini anak ke enam dari enam bersaudara. Anak dari bapak Kana dan ibu Sanih. Lahir di Jakarta pada tanggal 26 maret 1984. Mulai bersekolah di Sekolah Dasar Bambu Apus 02 pagi sejak tahun 1989 sampai dengan 1996. Melanjutkan kembali sekolah di tingkat menengah pertama pada Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama 180 pada tahun 1996 dan tamat pada tahun 1999. Pada tahun yang sama masuk Sekolah Menengah Umum Negeri 58 ciracas dan ditamatkan pada tahun 2002. Pada tahun 2003 mengikuti program D1 jurusan Ilmu Sosial dan Ilmu Politik kekhususan kesejahteraan masyarakat di Universitas Muhammadiyah Jakarta dan selesai 2004.

Menikah pada tahun 2008 dengan Rukman Nurhakim dan memiliki dua orang anak yang bernama Muhammad Abdul Fatah dan Haya Jilan Fa'izah. Pernah mengikuti yayasan Bangun Mitra Sejati Sejahtera sebagai mitra. Mengikuti organisasi community leaders club.