

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Acuan Teori Area dan Fokus Penelitian

1. Hakikat Kemampuan Membaca

a. Pengertian Kemampuan

Kemampuan seseorang dilihat dari kesanggupan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dan tugas yang diberikan kepadanya. Kemampuan setiap orang berbeda-beda. Seseorang dikatakan mampu apabila ia dapat melakukan sesuatu dengan baik dan benar sesuai dengan tujuan. Adapun pengertian kemampuan menurut Worthman "*Ability refers to the current of knowledge or skill in a particular area*".¹ Kemampuan dapat didefinisikan sebagai tingkat pengetahuan secara umum atau keterampilan seseorang disuatu bidang. Kemampuan itu sendiri dapat didefinisikan sebagai suatu hal yang harus dikembangkan pada setiap orang untuk melakukan sesuatu dengan bidang itu sendiri.

Kemampuan bersifat menyeluruh dan melibatkan banyak hal. Kemampuan bersifat holistik yang melibatkan berbagai area dan proses

¹ Sue C. Worthman, *Assesment in Early Childhood Education* (New Jersey: Pears Education, 2005), h. 39

yang terjadi dalam otak.² Kemampuan seseorang dalam hal tertentu dapat membantu seseorang untuk beradaptasi dengan lingkungan yang baru.

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh anak usia dini adalah kemampuan membaca. Kemampuan itu sendiri memiliki banyak arti dan merupakan kesanggupan, kecakapan yang dimiliki seseorang dalam melakukan sesuatu. Menurut Gibson, kemampuan atau *ability* dalam wujudnya sebagai kapasitas untuk berprestasi, kemampuan adalah sifat bawaan lahir yang memungkinkan seseorang melakukan sesuatu yang bersifat mental atau fisik.³ Kemampuan yang dimiliki oleh seseorang itu bisa merupakan bawaan sejak lahir dan juga bisa didapat dari hasil latihan-latihan yang ia lakukan dengan ketekunan.

Kemampuan merupakan tingkat pengetahuan secara umum atau keterampilan seseorang dalam suatu bidang yang berasal dari dalam diri sendiri. Gordon dan Mulyasa menjelaskan bahwa kemampuan salah satu aspek kompetensi yang dimiliki oleh seseorang yaitu sesuatu yang dimiliki individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya.⁴ Kemampuan itu sendiri merupakan sesuatu hal yang dimiliki pada diri seseorang dalam melakukan berbagai pekerjaan atau tugas yang dimilikinya.

² Martini Jamaris, *Kesulitan Belajar, Perspektif, Assesmen dan Penanggulangannya* (Jakarta: Penamas Murni, 2009), h.108

³ Steven Gibson, *Sumber Daya Manusia*, Alih Bahasa Adriani (Jakarta: PT. Premhalindo, 2001),h.54

⁴ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kopetensi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002),h.39

Kemampuan yang dimiliki seseorang perlu dikembangkan dan dilatih. Sesuai dengan pandangan Munandar, bahwa kemampuan berbagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud dan kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan.⁵ Kemampuan yang ada pada diri seseorang tersebut masih perlu dikembangkan secara optimal.

Berdasarkan uraian-uraian pendapat tersebut dapat dideskripsikan bahwa kemampuan adalah suatu yang dimiliki seseorang sejak lahir dan perlu dikembangkan secara optimal agar mencapai tujuan sesuai dengan keadaan kondisi yang diharapkan. Dengan terus dikembangkan dan dilatih maka kemampuan seseorang tersebut akan meningkat sesuai dengan proses yang diinginkan.

b. Pengertian Membaca

Membaca merupakan suatu kemampuan yang dipergunakan untuk berkomunikasi dengan diri sendiri dan dengan orang lain melalui lambang-lambang tertulis. Seperti yang diungkapkan Gilet dan Temple dalam Somadayo menyatakan bahwa membaca adalah kegiatan visual, berupa serangkaian gerakan mata dalam mengikuti baris-baris tulisan,

⁵ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah* (Jakarta: Gramedia, 2003),h.64

pemusatan penglihatan pada kata dan kelompok kata, melihat ulang kata-kata dan kelompok kata untuk memperoleh pemahaman terhadap bacaan.⁶ Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang kompleks karena melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan tetapi juga melibatkan aktivitas visual dan berpikir.

Salah satu cara berkomunikasi adalah dengan membaca. Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis.⁷ Masyarakat yang gemar membaca memperoleh informasi atau pesan yang hendak disampaikan melalui bentuk visual.

Membaca bukanlah sekedar menerjemahkan simbol-simbol, namun membaca adalah sesuatu yang rumit dan melibatkan banyak hal.

Crawley dan Mountain dalam Rahim bahwa:

Membaca pada hakikatnya adalah sesuatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktifitas visual, berpikir, psikolinguistik dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Membaca sebagai suatu proses berpikir, membaca mencakup aktifitas pengenalan kata, pemahaman literal, interprestasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif.⁸

⁶ Somadayo, Samsu, *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011),h.5

⁷ Hendry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahsa* (Bandung: Angkasa: 2008),h.7

⁸ Farida Rahim *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2005),h.2

Membaca adalah suatu hal yang rumit yang melibatkan fisik dan mental tidak sekedar membaca tulisan saja. Membaca merupakan proses berpikir karena dituntut untuk mampu memahami dan menerjemahkan maksud tulisan tersebut dengan baik. Senada dengan pendapat di atas dengan Jamaris mengatakan bahwa:

Membaca merupakan suatu kegiatan yang bersifat kompleks karena kegiatan ini melibatkan dalam mengingatkan simbol-simbol grafis yang berbentuk huruf, mengingat bunyi dari simbol-simbol tersebut dan menuliskan simbol-simbol grafis dalam rangkaian kata dan kalimat yang mengandung makna.⁹

Membaca adalah tindakan yang bersifat kompleks yang melibatkan kemampuan dalam mengingat simbol-simbol dalam rangkaian kata atau kalimat yang mengandung makna.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Ruddel dalam Morrow mengemukakan bahwa, "*reading as the use of one's language ability to decode and comprehend*".¹⁰ Pengertian membaca menurut Ruddel tersebut dapat diartikan membaca sebagai penggunaan bahasa untuk membaca simbol dan memahaminya. Apabila seseorang hanya mampu membaca simbol tanpa mengetahui maknanya, hal tersebut belum dapat dikatakan membaca. Sehingga ketika seseorang ingin membaca makna

⁹ Martini Jamaris, *Kesulitan Belajar Perspektif Assesmen dan Pananggulangannya* (Jakarta: Yayasan Pamanas Murni, 2009), h.168

¹⁰ Lesly M. Morrow, *Literacy Development in the Early Year: helping children read and write*, (Boston: Allyn and Bacon In, 1993), h. 66

harus mampu membaca simbol-simbol dalam bacaan tersebut dan mampu memahami apa yang sudah dibacanya.

Membaca merupakan proses berpikir serta mengingat simbol huruf yang telah diketahui sebelumnya. Petty and Jensen berpendapat sebagai berikut: *“reading is a mental process regaining accurate word recognition, ability to call to mind particular meaning, and ability to shift or reassociate meaning. Until construct or concept presented a clearly evaluated, accepted and applied or rejected”*.¹¹ Membaca merupakan suatu proses mental yang membutuhkan pengenalan kata yang akurat, kemampuan mengingat untuk memperlihatkan arti yang khusus dan kemampuan untuk menggabungkan dan mengasosiasikan kembali arti-arti sampai dengan menyusun atau menampilkan konsep yang dimengerti dengan jelas, mengevaluasi dengan kritis, penerimaan, dan penggunaan atau penolakan. Dari pendapat di atas dapat dideskripsikan bahwa membaca merupakan proses berpikir, mengingat makna dari simbol-simbol huruf yang sudah dikenal sehingga mampu memahami makna dari bacaan tersebut.

Pengertian membaca menurut pendapat Goodman dalam Bromley mengemukakan bahwa,

“reading is an active cognitive proses of interacting with print and monitoring comprehension to establish meaning. Reading is the

¹¹ Petty and Jensen, *Developing Children Language* (Boston: Allyn and Bacon In, 1999), h. 208

instantaneous recognition of various written symbols, simultaneous association of these with existing knowledge, and comprehension of the information and ideas communicated. When a reader interacts with print, his prior knowledge combined with the visual (written) information result in his comprehension".¹²

Membaca merupakan proses interaksi kognitif dengan gambar dan pemahaman untuk mengambil sebuah arti. Membaca merupakan pengenalan dari beberapa simbol yang tertulis, peniruan gabungan simbol-simbol dengan pengetahuan yang ada dan pemahaman dari informasi dan ide yang berhubungan.

Kemampuan membaca seseorang berbeda-beda, tergantung dari kemampuan seseorang dalam memaknai bacaan yang telah dibaca. Menurut Munandar, kemampuan membaca merupakan daya atau kesanggupan melakukan suatu tindakan, kemampuan ini di peroleh dari hasil pembawaan atau latihan. Kemampuan menunjukkan bahwa suatu tindakan (*performance*) yang dapat dilakukan sekarang.¹³ Kemampuan membaca merupakan kesanggupan seseorang dalam melaksanakan sesuatu yang diperoleh melalui tindakan nyata yaitu membaca.

Seseorang yang gemar membaca akan mendapatkan informasi yang lebih banyak dibandingkan dengan orang yang malas membaca. Menurut Burn dalam Rahim mengemukakan bahwa kemampuan

¹² Karen D'Angelo Bromley, *Language Art Exploring Connection*, (Boston: Allyn and Bacon, 1997), h. 202

¹³ Utami Munandar, *op.cit*, h.17

membaca merupakan suatu yang vital dalam suatu masyarakat terpelajar. Namun, anak-anak yang tidak memahami pentingnya belajar membaca tidak akan termotivasi untuk belajar.¹⁴ Anak yang pada usia dini sudah memiliki kemampuan membaca yang baik, akan mudah menyerap informasi atau pengetahuan lebih mudah sehingga memudahkan anak untuk belajar sesuatu yang lebih kompleks.

Membaca merupakan aktivitas yang rumit bagi anak, karena anak harus memiliki koordinasi mata dan berpikir yang cepat. Kemampuan membaca bukan hanya terkait erat dengan kematangan gerak motorik mata tetapi juga tahap perkembangan kognitif.¹⁵ Membaca merupakan aktivitas yang kompleks karena anak tidak hanya membolak-balikan lembar buku tetapi juga berpikir makna dari simbol yang ada didalam buku.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dideskripsikan bahwa membaca merupakan aktivitas mental dan proses berpikir yang melibatkan fisik dan psikis untuk memahami dan menerjemahkan simbol-simbol bahasa tulis menjadi simbol bunyi untuk membangun suatu pengertian dengan menggunakan memori yang telah dimiliki sebelumnya. Pada anak usia dini otak anak bekerja pesat dalam menangkap bahasa

¹⁴ Farida Rahim, *op.cit*, h.1

¹⁵ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009),h.201

dan daya tarik terhadap kata, tetapi dalam hal ini perlu diperhatikan pola kematangan anak untuk siap diajarkan membaca.

c. Tahapan Membaca

Membaca merupakan sebuah keterampilan yang harus dipelajari, hal ini berbeda dengan berbicara dan kemampuan mendengarkan, yang diperoleh dengan mempelajari fungsi tersebut dengan sendirinya. Dalam belajar membaca setiap manusia akan melalui proses atau tahapan-tahapan dalam membaca sesuai tingkat umur atau karakteristik perkembangan yang mengikuti setiap masa seseorang.

Tahapan membaca dimulai sejak lahir dan berkelanjutan hingga dewasa. Chall mengungkapkan dalam Aulia bahwa ada lima tahap perkembangan kemampuan membaca, antara lain: (1) tahap dasar; (2) tahap 1; (3) tahap 2; (4) tahap 3; (5) tahap 4.¹⁶ Tahap dasar dimulai sejak anak lahir hingga menginjak bangku sekolah dasar kelas I. Anak mulai menguasai cara dan aturan dalam membaca, mengidentifikasi huruf, dan cara menulis namanya sendiri.

Tahap 1, pada tahap ini anak mulai membaca kalimat sederhana yang dibentuk dari susunan kata. Pada tahap ini anak sudah mampu menguasai nama dan bunyi huruf. Tahap 2, anak semakin lancar dalam membaca. Tahap 3, anak mulai memahami lebih jauh tentang apa yang ia

¹⁶ Aulia, *Revolusi Pembuat Anak Canda Membaca* (Jogjakarta: Flashbook, 2012),h.42-43

baca. Tahap 4, pada tahap ini anak sudah mampu memahami informasi dari berbagai perspektif.¹⁷ Dari pendapat diatas dapat diketahui bahwa kemampuan membaca anak dimulai dari mengenal huruf sampai akhirnya mampu membaca lancar dan memahami informasi yang didapat dari bacaan tersebut.

Membaca pada usia 5-6 tahun memiliki beberapa tahapan. Jamaris mengungkapkan bawa kemampuan membaca dapat dibagi atas perkembangan sebagai berikut: (1) tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan; (2) tahap membaca gambar; (3) tahap pengenalan bacaan; (4) tahap membaca lancar.¹⁸ Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan dapat dilihat pada saat anak mulai belajar membolak-balikan buku. Tahap membaca gambar dapat dilihat pada saat anak berpura-pura membaca buku dan memberi makna pada buku. Pada tahap pengenalan bacaan anak sudah mampu mengenal bentuk huruf dan bunyinya dan memahami arti sebuah kata. Pada tahap lancar, anak mulai menyadari bacaan di lingkungannya seperti majalan, brosur atau koran.

Kemampuan membaca yang diperoleh pada membaca permulaan akan berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjutan. Jika kemampuan membaca permulaan tidak kuat maka anak akan mengalami kesulitan untuk memiliki kemampuan membaca yang lebih kompleks.

¹⁷ *Ibid.*,

¹⁸ Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Program Pendidikan Anak Usia Dini PPS Universitas Negeri Jakarta, 2005),h.54

Perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap. Tahapan yang dilalui meliputi; (1) tahap fantasi, (2) tahap pembentukan konsep diri, (3) tahap membaca gambar, (4) tahap pengenalan bacaan, (5) tahap membaca lancar.¹⁹ Tahap dalam belajar membaca dimulai dengan anak memegang buku, berpura-pura membaca, membaca gambar, mengenal lambang benda, hingga dapat membaca lancar.

Tahap pertama adalah tahap fantasi (*magical stage*), pada tahap ini anak mulai menggunakan buku, mulai berpikir bahwa buku itu penting, melihat dan membolak-balikan buku, dan kadang anak membaca buku kesukaannya. Pada tahap pertama orang tua atau guru dapat memberikan atau menunjukkan model/contoh tentang perlunya membaca, membacakan sesuatu pada anak, membicarakan buku pada anak.

Tahap kedua, tahap pembentukan konsep diri membaca (*self concept stage*), anak memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberikan makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku, menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok dengan tulisan. Pada tahap kedua, orang tua atau guru memberikan tangsangan dengan membacakan sesuatu pada anak. orang tua atau guru hendaknya

¹⁹ Jo Ann Brewer, *Intoduction to Early Childhood Education Preschool Throught Primary Grades Intrudution* (Boston: Allyn and Bacon division of Simon and Schuster, Inc, 1992), h.260

memberikan akses pada buku-buku yang diketahui anak-anak. orang tua atau guru juga hendaknya melibatkan anak, membacakan berbagai buku.

Tahap ketiga tahap membaca gambar (*bridging reading stage*), pada tahap ini anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya serta sudah dapat mengenal abjad. Pada tahap ketiga, orang tua dan guru membacakan sesuatu pada anak-anak, menghadirkan berbagai kosa kata pada lagu dan puisi, memberikan kesempatan menulis sesering mungkin.

Tahap keempat tahap pengenalan bacaan (*take-off reader stage*), anak tertarik pada bacaan, mulai mengingat kenali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi, atau papan iklan. Pada tahap keempat, orang tua dan guru masih harus membacakan sesuatu pada anak-anak sehingga mendorong anak membaca suatu pada berbagai situasi. Orang tua dan guru jangan memaksa anak untuk membaca hurus secara sempurna.

Tahap kelima tahap membaca lancar (*independent reader stage*), pada tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas. Menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat

yang dikenalnya, dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan. Bahan-bahan yang berhubungan secara langsung dengan pengalaman anak semakin mudah dibaca. Pada tahap kelima, orang tua dan guru masih tetap membacakan berbagai jenis buku pada anak-anak. tindakan ini akan mendorong agar dapat memperbaiki bacaannya. Membantu menyeleksi bahan-bahan bacaan yang sesuai serta mengajarkan cerita yang berstruktur.

Tahapan membaca menurut Gordon dan Browne:

“Children’s emergent reading skill follow stages, Stage One: children learn that print is a form of language. They find that books are filled with magic, messages, dan mystery (prereading). Stage Two: children hear stories, poems, chants, and songs many time. They rehearse by chating, singing, resaying, and “reading along” as we read to them (prereading). Stage Three: children learn to recognize word. They read and know the text, and they use some phonics to discover which words say what (beginning reading). Stage Four: children are readers. Now the task is to make them better readers (reading).²⁰

Kemampuan membaca anak melalui beberapa tahap. Tahap pertama anak menganggap buku merupakan benda fantasi yang penuh dengan misteri. Tahap kedua anak lebih banyak mendengarkan cerita, puisi dan lagu. Anak belajar bernyanyi dan menirukan perkataan orang dewasa disekitarnya. Tahap ketiga anak belajar mengenali kata. Anak membaca dengan bantuan fonem untuk dapat merangkaikan kata. Pada tahap keempat anak sudah mampu membaca, namun masih

²⁰ Ann Miles Gordon and Kathryn Williams Browne, *Beginning & Beyond in Early Childhood Education 6th Ed* (New York: Thomson Delmar Learning, 2004), h.506

mebutuhkan bantuan orang dewasa disekitarnya untuk mengembangkan kemampuan tersebut.

Berdasarkan urain di atas maka dapat dideskripsikan bahwa pada pembelajaran membaca membutuhkan tahapan. Tahapan ini akan dialami oleh setiap anak. Seorang anak belajar mengenal huruf, merangkainya menjadi sebuah kata dan memahami maknanya, pasti melalui tahapan tertentu. Namun perkembangan membaca ini berbeda-beda setiap anak, tergantung daya tangkap dan stimulasi yang diberikan oleh orang sekitar anak. Bila anak mendapatkan stimulasi dengan baik maka perkembangan membacanya akan semakin optimal.

2. Karakteristik Membaca Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan membaca adalah salah satu aspek dalam perkembangan bahasa. Menurut pandangan Piaget dan Vigotsky dalam Jamaris mengutarakan bahwa perkembangan bahasa berhubungan dengan perkembangan kognitif²¹ Karena pada tahap ini anak memasuki tahap simbolik dimana kemampuan anak untuk membayangkan sesuatu benda secara mental atau tanpa kehadiran benda konkrit.

Pada usia 5-6 anak sudah dapat dilibatkan pada simbol-simbol. Ketertarikan anak pada hal-hal konkrit semakin berkurang, dan sebaliknya kemampuan anak berkembang menjadi lebih abstrak. Menurut Thomson,

²¹ Martini Jamaris, *op.cit*, h.171

waktu yang paling tepat untuk belajar membaca adalah saat anak duduk di TK.²² Pada masa ini rasa ingin tahu anak berkembang sehingga anak banyak melontarkan pertanyaan-pertanyaan. Anak juga lebih siap menerima hal-hal yang dilihatnya disekolah.

Sejak lahir hingga usia 6 tahun merupakan masa peka bagi seorang anak. Masa dimana anak akan belajar banyak dari lingkungan sekitar dan mengalami perkembangan yang pesat. Hal ini terlihat dari perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun menurut Jamaris, yaitu:

(a) Anak sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata, (b) lingkup kosa kata yang diucapkan menyangkut warna, ukuran bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, permukaan (kasar-halus), (c) anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik, (d) dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan, anak sudah dapat mendengar orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut, (e) percakapan dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun telah menyangkut beberapakomentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya. Anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca bahkan berpuisi.²³

Dengan demikian dapat diketahui, bahwa anak usia 5-6 tahun memiliki perkembangan yang cepat dalam kemampuan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Sebelum pandai membaca, seorang anak harus mengerti terlebih dahulu huruf. Sesudah mengenal huruf, barulah anak belajar merangkai huruf menjadi kata-kata yang berarti.

²² Reni Akbar, *Psikologi Perkembangan Anak* (Jakarta: Grasindo, 2001), h.37

²³ Martini Jamaris, *op.cit*, h.32-33

Berdasarkan karakteristik perkembangan membaca anak usia 5-6 tahun tersebut dapat diketahui bahwa perkembangan membaca dimulai dengan mengenal huruf, kosa kata, dan kata. Dalam membaca anak tidak hanya sekedar melafalkan huruf atau kata yang dilihatnya tetapi anak juga harus memahami apa yang dibaca.

B. Acuan Teori Rancangan-Rancangan Alternatif

1. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain

Masa kanak-kanak merupakan masanya bermain. Melalui bermain anak tidak hanya mendapatkan kesenangan, namun anak dapat belajar dan mendapatkan informasi dari lingkungan sekitar.

*“Play is essential ingredient, the vehicle by which children communicate, socialize, learn about the world around them, understand themselves and others, deal with, their problems, and practice some of the skills they will use in the future”.*²⁴

Pernyataan tersebut dapat dideskripsikan, bermain merupakan unsur yang penting, anak belajar untuk berkomunikasi, mempelajari lingkungan sekitar anak, belajar memahami diri sendiri dan orang lain, mencoba memecahkan permasalahan, dan mempelajari beberapa keterampilan yang mungkin digunakan dimasa depan.

²⁴ Amy Driscoll, Nagel, *Early Childhood Education Birth-8* (USA: Pearson, 2005, h.96)

Bermain dapat membuat kreativitas anak berkembang. “*Play provides many opportunities for children to create, invent, and design as they build, draw, and dramatize. Play is a natural avenue for expression of creativity*”.²⁵ Bermain menyediakan banyak sekali kesempatan untuk anak menciptakan sesuatu, mereka dapat merancang dan membangun sesuatu, dan mendramatisasi. Bermain merupakan sebuah cara untuk berkespresi dan berkreativitas. Melalui bermain, anak tidak hanya memperoleh kesenangan, namun anak dapat belajar memperoleh suatu keterampilan yang dapat membatu anak dikehidupan selanjutnya.

Dunia anak, dunia yang penuh dengan kegembiraan dan keceriaan. Seperti yang diungkapkan Sudono bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanda mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan pada anak.²⁶ Tidak ada syarat dalam melakukan kegiatan bermain. Hal yang terpenting dalam bermain adalah memberikan kesenangan pada pemainnya.

Anak dapat belajar berdasarkan pengalamannya pada saat anak bermain dengan mainnya yang berfungsi untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka. Plato, Aristoteles dan Frobel

²⁵ Sandra J. Stone, *Play a Kid's Curriculum* (USA: 1993), h.4

²⁶ Anggani Sudono, *Sumber Belajar Alat Permainan* (Jakarta: PT Grasindo, 2000), h.1

dalam Tedjasaputra menganggap bahwa bermain sebagai kegiatan yang bernilai praktis. Artinya, bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.²⁷ Dengan bermain, anak dapat menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra tubuh, mengeksplorasi, merespon dunia sekitarnya serta menemukan informasi yang ingin mereka ketahui misalnya seperti apa dunia ini dan tentang dirinya sendiri.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan berbagai kegiatan. "*Play is characterized by thinking and activity that is symbolic, meaningful, active, pleasurable, voluntary, rule governed, and episodic*".²⁸ Bermain ditandai oleh pemikiran dan kegiatan simbolik, kebermaknaan, keaktifan, menyenangkan, sukarela, peraturan, dan episodik. Dapat dipahami bahwa bermain bukan merupakan suatu paksaan dan memiliki ciri tersendiri yang salah satunya ditandai dengan rasa senang pemainnya.

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Bermain adalah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bermain merupakan medium, dimana si anak

²⁷ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, mainan dan permainan* (Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2001), h.1

²⁸ Marilyn Fleer, *Play and Learning in Early Childhood Settings* (USA: Springer, 2009), h.2

mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga secara nyata.²⁹ Bila anak bermain secara bebas, sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya.

Berdasarkan deskripsi mengenai bermain, dapat dipahami bermain merupakan suatu aktivitas yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada diri anak serta memberikan informasi yang dapat mendukung perkembangan anak. Melalui bermain, anak dapat melakukan segala aktivitas yang diinginkan. Selain itu bermain memberikan ruang dan waktu bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain, sehingga akan memperkaya pengetahuan dalam diri anak.

b. Manfaat Bermain

Bermain tidak hanya memberikan kesenangan dan keceriaan bagi anak, namun bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Mayke mengemukakan manfaat bermain sebagai berikut:

“(1) manfaat bermain untuk perkembangan fisik; (2) untuk perkembangan aspek motorik kasar dan halus; (3) untuk perkembangan aspek sosial; (4) untuk perkembangan aspek emosi atau keperibadian; (5) untuk perkembangan aspek kognisil (6) untuk mengasah ketajaman pengindraan; (7) untuk

²⁹ Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini* (Jakarta: PT Prenhalindo, 2002), h.20

mengembangkan keterampilan olah raga dan menari; (8) pemanfaatan bermain oleh guru; (9) pemanfaatan bermain sebagai media terapi; (10) pemanfaatan bermain sebagai media intervensi”.³⁰

Dari pernyataan tersebut dapat dijelaskan bahwa manfaat bermain menurut Mayke dapat mengembangkan aspek fisik dan motorik, sosial emosional dan kognitif anak, bermain dapat melatih ketajaman indera anak, selain itu dengan bermain anak dapat mengembangkan keterampilan dalam bidang olah raga dan seni, bermain dapat dijadikan terapi tingkah laku anak. Karena pada saat anak bermain, anak menemukan pengalaman-pengalaman baru yang sebelumnya belum pernah dialaminya. Sehingga anak akan belajar dari pengalaman yang didapatnya.

Pada dasarnya, bermain memiliki manfaat utama. Bermain dapat memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini. Manfaat bermain dipaparkan oleh Stone, bahwa melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, emosi, dan fisik.³¹ Melalui bermain, anak dapat mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan yang telah dimilikinya. Selain itu dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak.

³⁰ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan* (Jakarta: PT Grasindo, 2001), 39-49

³¹ Stone, *op.cit.*, h.4-7

Bermain dapat memberikan pengaruh seara langsung terhadap semua aspek perkembangan anak. Driscoll dan Nagel memaparkan,

*“Children develop a sense of competence, children are able to practice skill are able to develop socially, children are able to solve problems and make decisions in a safe situation, children gather and process information, and children express emotions, release, tension, and explore anxiety producing situation”.*³²

Pernyataan tersebut dapat dideskripsikan bahwa anak-anak mengembangkan pemahaman tentang kompetensi, anak mampu mempraktekkan keterampilan yang dimilikinya, mengembangkan kemampuan sosialnya, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan dalam keadaan tertentu. Selain itu juga anak mengumpulkan dan memproses informasi, anak mengespresikan emosi dan ketegangannya, serta menelusuri kekhawatiran yang dihasilkan dari suatu situasi tertentu. Dengan bermain, maka anak dapat belajar adari kehidupan sehingga dapat memaknai apa yang terjadi pada dirinya, sehingga anak lebih matang dalam bertindak.

Pernyataan Driscoll dan Nagel di atas diperkuat oleh F. Frank yang mengemukakan beberapa manfaat bermain diantaranya, (1) bermain sebagai suatu cara yang baik untuk mempelajari diri sendiri; (2) bermain dapat menyalurkan potensi berlebih anak; (3) bermain merupakan kodrat anak; (4) bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kenikmatan,

³² Driscoll, *op.cit.*, h.99-100

dan kenikmatan itu menjadi rangasangan untuk dapat berfantasi.³³ Dapat dipahami, bahwa dengan bermain dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif dan anak dapat memperoleh pengetahuan secara mandiri yang didapat melalui orang-orang disekitarnya.

Banyak manfaat yang akan didapatkan dalam suatu permainan. Suatu permainan sangat berperan penting dalam mengembangkan dan meningkatkan aspek-aspek perkembangan yang terdapat dalam diri anak. Selain itu melalui sebuah permainan juga dapat meningkatkan minat dan juga bakat yang terdapat dalam diri anak sehingga orang tua pun akan dapat dengan mudah menyalurkan bakat anak tersebut. Masing-masing permainan memiliki kebermanfaatannya sesuatu dengan jenis, metode dan caranya.

c. Tahapan Bermain

Parten dalam Santrock menekankan kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, karena pada saat anak bermain anak melakukan interaksi dengan teman bermainnya. Adapun tahapan bermain menurut Parten sebagai berikut: (1) *Unoccupied play*; (2) *Solitary play*; (3) *Onlooker play*; (4) *Parallel play*; (5) *Assosiative play*; (6) *Cooprative*

³³ Indra Soefandi, *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak* (Jakarta: BMCreative, 2009), h.16

play.³⁴ Berdasarkan tahapan bermain yang di kemukakan Parten dapat dijelaskan bahwa, kegiatan bermain memiliki tahapan dari anak bermain dengan sensori motornya, lalu anak mulai bermain sendiri tanpa adanya inteaksi dengan anak lainnya, hingga anak mampu bermain bersama-sama.

Tahapan bermain menurut Rubin, Fein dan Vanderbreg dalam Suyadi adalah: (1) bermain fungsional (*functional play*); (2) bangun membangun (*constructive play*); (3) bermain pura-pura (*make-believe play*); (4) permainan dengan peraturan (*game with rules*).³⁵ Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa tahapan bermain menurut Rubin, Fein dan Vanderbreg bermain bersifat dari bermain yang sederhana yang tidak memiliki peraturan, hingga bermain dengan menggunakan peraturan. Bermain dari bersifat eksploratif, menyusun atau membangun, menggunakan khayal dan bermain dengan aturan.

Piaget dalam Saputra menyatakan tahapan bermain sebagai berikut: “(1) *sensory motor play*; (2) *symbolic* atau *make believe play*; (3) *social play games with rules*; (4) *games with rules and sports*”.³⁶ Berdasarkan urain di atas dapat dipahami bahwa tahapan bermain yang dikemukakan oleh Piaget adalah bermain dengan menggunakan panca indranya, lalu bermain dengan menggunakan simbol-simbol atau dengan

³⁴ John W. Santrock, *Live Span Development* (Jakarta: Erlangga, 2002), h.228-229

³⁵ Suyadi, *Kiat Jitu dalam Mendidik Anak* (Jakarta: EDSA Mahkota, 2006), h.16-17

³⁶ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan* (Jakarta: PT Grasindo, 2001), h.24

bermain pura-pura. Pada akhirnya tahapan dalam kegiatan bermain adalah anak sudah memahami dan bersedia mematuhi peraturan-peraturan yang ada sesuai dengan kesepakatan.

Berdasarkan uraian di kemukakan oleh beberapa ahli tersebut dapat dideskripsikan bahwa tahapan bermain bersidar dari yang sederhana hingga menggunakan aturan-aturan permainan berdasarkan jenjang usia sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Dari tahapan bermain tersebut, diharapkan dapat dilalui oleh anak, sehingga dengan melalui tahapan-tahapan bermain, anak dapat mencapai perkembangan yang optimal.

d. Karakteristik Bermain

Bermain sangat penting bagi kehidupan anak. Penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialami karena banyaknya larangan-larangan dalam hidup sehari-hari. Larangan-larangan tersebut tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan anak dan karakteristik bermain, karena masa usia dini adalah masa anak-anak untuk bermain, dunianya adalah dunia bermain.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan

dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Terdapat beberapa karakteristik dalam bermain, diantaranya:

(1) bermain menuntut pelaku aktif secara fisik dan mental; (2) bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan; (3) bermain dilakukan bukan karena paksaan; (4) dalam bermain, individu bertingkah laku secara spontan sesuai dengan keinginannya; (5) bebas membuat aturan sendiri sesuai dengan kesepakatan antar pelaku, dan (6) makna dan kesan bermain sepenuhnya ditentukan oleh pelaku.³⁷

Melalui bermain dapat memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Karakteristik bermain juga diungkapkan oleh Driscoll dan Nagel diantaranya,

(1) Play is intrinsically motivated; (2) play is freely chosen by the participants; (3) play must be pleasurable and engaging; (4) play is nonliteral; (5) play is actively engaged in by the player; (6) play is process oriented; (7) play is self directed.³⁸

Pernyataan mengenai karakteristik bermain dapat dideskripsikan, bermain pada hakikatnya untuk mendorong motivasi anak, dalam bermain bebas untuk menentukan pemainnya, bermain harus menyenangkan dan menarik, bermain akan melibatkan pemainnya secara aktif, bermain merupakan proses orientasi anak, dan anak dapat mengarahkan bermain itu sendiri atau anak dapat berperan sebagai sutradaranya.

³⁷ Indra, *op.cit.*, h.18

³⁸ Driscoll, *op.cit.*, h.96-97

Berdasarkan beberapa uraian yang diuraikan oleh para ahli, dapat dideskripsikan bahwa bermain memiliki manfaat, ciri-ciri, serta tahapan tersendiri. Melalui bermain anak akan menemukan pengalaman-pengalaman baru dengan cara memanipulasi benda, alat, berinteraksi dengan anak lain serta mulai membangun pengetahuan yang lebih luas tentang dunia sekitar anak. Bermain menyediakan pengalaman bagi anak untuk mengembangkan pengetahuan tentang diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar. Selain itu bermain memberikan ruang dan waktu bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain.

2. Hakikat Kartu Bergambar

a. Pengertian Kartu Bergambar

Anak akan lebih mudah dan senang belajar jika suatu pembelajaran dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, untuk itu sangat tepat jika mengajarkan membaca dengan cara bermain. Salah satunya adalah bermain kartu bergambar. Kartu bergambar adalah salah satu media yang dapat melatih daya pikir anak. Kartu bergambar dapat digunakan untuk mengenalkan konsep-konsep huruf. Hal ini sesuai dengan pendapat Feldman, bahwa

“Variety of ways introduce letters and sounds are abstract for little ones, so you must make them real with objects they can associate with, art objects, manipulative, and games. Generally, it is best to

*introduce one letter at a time, teaching the sound along with the letter name, you can go straight through the alphabet from A to Z, introduce all the consonants and the vowels, or skip around”.*³⁹

Berdasarkan paparan di atas bahwa ada banyak cara untuk mengenalkan huruf kepada anak. Mengingat huruf dan bunyi adalah sesuatu yang abstrak maka perlu membuat huruf ini secara nyata melalui benda/objek dapat digabungkan dengan karya seni, manipulasi dan permainan. Umumnya kegiatan ini adalah hal yang terbaik untuk mengenalkan satu huruf di suatu waktu, mengajarkan bunyi di samping nama huruf. Mengajarkan langsung semua huruf dari A sampai Z, mengenalkan semua huruf konsonan dan semua huruf vokal melalui kegiatan bermain.

Kartu bergambar dapat digunakan untuk mengenalkan konsep membaca pada anak usia 5-6 tahun dengan gambar-gambar sebagai objeknya dan dituliskan. Kartu bergambar dapat dipergunakan dan dimodifikasi menjadi kartu bergambar huruf, kartu kata, kartu kalimat, kartu arah dan kartu bergambar *puzzle* yang dimaksudkan agar lebih jelas, menarik perhatian anak dan disesuaikan dengan tema yang bervariasi terkait dengan kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam kombinasi warna yang menarik dan mencolok.⁴⁰ Dengan demikian dapat dijelaskan

³⁹ Feldman, *op.cit.*, h.78-79

⁴⁰ Arief S. Sadirman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Grafindo Persada, 2003), h.15-16

bahwa agar menarik perhatian anak, kartu bergambar dapat dimodifikasi dengan gambar-gambar yang menarik dan warna yang mencolok.

Melalui kartu bergambar anak akan mudah mengingat dan memahami simbol-simbol huruf. *Flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *post card* 25 x 30 cm. Gambar yang ditampilkan dalam kartu tersebut adalah gambaran tangan atau foto, atau gambar atau foto yang sudah ada dan ditempelkan dalam lembaran kartu-kartu tersebut.⁴¹ Kartu bergambar dapat digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan tema. Misalnya ketika sedang mempelajari tema tanaman, guru dapat menggunakan kartu bergambar untuk menjadi media dalam mengenalkan jenis-jenis tanaman. Anak tidak hanya diperlihatkan jenis-jenis tanaman yang sudah mereka ketahui, namun guru dapat memperkenalkan tanaman-tanaman khas Indonesia yang belum anak ketahui, sehingga perbendaharaan anak tentang nama-nama tanaman dapat bertambah.

Kartu bergambar merupakan cara yang tepat dalam memperkenalkan kosakata baru kepada anak agar memudahkan anak dalam membaca. "*flash card (picture card) are an invaluable way introducing and revising vocabulary and can also e used to drill simple*

⁴¹ Indriana, *op.cit.*, h.68

structure and function".⁴² Pernyataan tersebut dapat diartikan secara bebas bahwa *flash card* atau kartu bergambar adalah sebuah cara untuk memperkenalkan kosakata dan juga dapat digunakan untuk mengetahui struktur dan fungsi sederhana. Bila anak sudah memiliki perbendaharaan suku kata yang banyak maka anak akan lebih mudah dalam membaca.

Kartu bergambar merupakan media pembelajaran yang dapat mempermudah proses pembelajaran dikarenakan kartu bergambar mengandung informasi yang jelas dan spesifik. Kartu bergambar dapat digunakan sebagai media untuk merangsang respons penglihatan, melatih kemampuan berbicara, menambah penguasaan kosakata anak dan membaca pada anak. Kartu bergambar dapat berisi nomor, kata, maupun simbol. Sehingga media ini tidak hanya mengembangkan satu kemampuan saja, namun dapat mengembangkan beberapa kemampuan lainnya dalam diri anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat dideskripsikan bahwa permainan kartu bergambar adalah salah satu media yang dapat melatih data pikir anak. Dengan kartu bergambar anak dapat bereksplorasi dan mencari informasi tentang segala sesuatu yang belum diketahui oleh anak. Kartu bergambar adalah kartu berbentuk persegi atau persegi panjang yang didalamnya terdapat tulisan dan gambar yang digunakan untuk

⁴² Philips, *Young Learners* (Oxford University: 2003), h.69

mengenalkan konsep huruf pada anak sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan membacanya.

Kartu bergambar yang digunakan dalam penelitian ini berukuran 10cm x 20 cm, dengan menggunakan *hardboard*. *Hardboard* dipilih karena bahan tersebut tidak mudah rusak. Sebelum kartu diberikan gambar dan kata, kartu terlebih dahulu diberi *background* karton warna hitam. Pemberian *background* warna hitam agar gambar dan kata yang ada pada kartu bergambar terlihat lebih jelas, sehingga anak akan fokus pada gambar dan kata. Sedangkan bahan yang digunakan untuk gambar dan kata ada *foam* yang lembut dengan warna yang cerah. Pemberian warna cerah agar anak fokus pada gambar dan kata.

b. Penggunaan Kartu Bergambar

Ada beberapa teknik yang dapat guru lakukan untuk mengenalkan simbol-simbol huruf kepada anak dengan menggunakan media kartu bergambar, antara lain: “(1) *put the definition in your own words*; (2) *write down the words*; (3) *use flash card*; (4) *create a work picture, and* (5) *set goals*”.⁴³ Teknik-teknik tersebut dapat dideskripsikan, langkah pertama yang perlu dilakukan guru yaitu

⁴³ Jeff Colby, *Gree Pop Course* (Noba Press: 2002), h.388

memberikan pengertian penggunaan kata-kata sendiri, menuliskan arti kata, menggunakan kartu bergambar, membuat gambar, dan guru perlu menerapkan tujuan.

Permainan kartu huruf bergambar diperlukan langkah-langkah sebagai berikut: (a) Pertama-tama anak dikenalkan masing-masing kartu huruf bergambar. Masing-masing dengan teman yang akan disampaikan. Misalnya nama-nama tanaman yang dimulai dari huruf a dan seterusnya. (b) permainan ini bisa dilakukan secara berulang-ulang, dengan berbagai variasi kegiatan.⁴⁴ Permainan kartu bergambar dapat di variasikan dengan kegiatan-kegiatan lain misalnya secara acak guru meminta anak mengambil kartu yang bertuliskan huruf o dan sebagainya.

Melalui penggunaan media kartu bergambar dapat membuat pembelajaran menjadi menarik. Ketika anak mempelajari bahasa khususnya membaca, tidak dilakukan hanya secara verbal. Melalui kartu bergambar, anak dapat belajar tidak hanya dengan mendengarkan namun dapat melakukan dan mendemonstrasikan.

c. Langkah-langkah Bermain Kartu Bergambar

Permainan kartu bergambar dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) rapihkan meja dan kosongkan, 2) katakan kepada anak akan melakukan kegiatan membaca dengan bermain kartu

⁴⁴ *Pedoman Penggunaan APE Anak Usi 0-6 Tahun*, h.26

bergambar, 3) kartu-kartu disebar di meja dengan posisi kartu yang bagian muda terlihat (yang terdapat gambar), 4) guru meminta anak mencari kartu-kartu bergambar sesuai dengan yang diminta oleh guru atau sesuai intruksi guru.⁴⁵ Langkah-langkah dalam permainan kartu bergambar dapat disesuaikan dengan kemampuan dan materi apa yang akan disampaikan.

Permainan kartu bergambar mempunyai pengaruh terhadap kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun. Permainan ini mengajarkan anak mengenal konsep huruf dengan cepat, karena dilakukan dengan cara bermain sehingga sangat menyenangkan bagi anak.

C. Bahasan Hasil-Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan disini dimaksudkan agar peneliti tidak hanya meniru. Tetapi juga dapat mengambil masukan-masukan untuk peneliti selanjutnya. Peneliti dapat menentukan langkah yang harus diambil dalam penelitian yang peneliti lakukan baik untuk perbaikan atau hal-hal yang tidak perlu dilakukan selama penelitian sehingga yang dilakukan lebih dari oprimal.

Penelitian tentang kemampuan membaca melalui strategi bermain kartu dilakukan oleh Samia Towanshiba (2010) dalam skripsi yang

⁴⁵ Depdiknas, *Kurikulum dan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Anak Usia Dini 4-6 Tahun* (Jakarta: Pusat Kurikulum Depdiknas, 2002), h.10

berjudul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Strategi Bermain Kartu pada Siswa Kelas I SDN Menteng Atas 01 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan”. Dengan memanfaatkan strategi bermain kartu kata dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa, maka dapat memudahkan guru untuk mengajarkan proses membaca permulaan. Samia menyatakan dalam penelitian itu bahwa kemampuan membaca siswa kelas I meningkat setelah diberikan stimulus melalui strategi bermain kartu kata.⁴⁶

Penelitian yang dilakukan oleh Seni Paranti (2009) “Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Kartu Bergambar di TK Strada Budi Luhur”. Seni Paranti menyatakan bahwa permainan dapat dideskripsikan sebagai sesuatu alat bagi anak-anak untuk bereksplorasi dan mencari tentang segala sesuatu yang belum diketahui anak, serta memberikan kesenangan bagi anak.⁴⁷

⁴⁶ Samia Towanshiba, *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Strategi Bermain Kartu Kata pada Siswa Kelas I SDN*. Skripsi (Jakarta: PAUD UNJ, 2010)

⁴⁷ Seni Paranti, *Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Kartu Bergambar*. Skripsi (Jakarta: PAUD UNJ, 2009)

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Berdasarkan analisis teori dikatakan bahwa kemampuan membaca adalah kesanggupan seseorang mengenal huruf, suku kata, dan kata sehingga anak dapat membaca kata demi kata yang terdapat di suatu bacaan atau bahkan mengerti tentang makna yang terkandung dalam bacaan tersebut. Memberikan kegiatan yang menarik dan menyenangkan merupakan suatu bagian terpenting dalam proses pembelajaran agar lebih meninggalkan kesan yang mendalam bagi anak. Salah satu bentuk stimulus terhadap peningkatan kemampuan membaca anak melalui bermain kartu bergambar.

Penggunaan bermain kartu bergambar diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, mengingat bermain merupakan salah satu kegiatan yang disukai anak. Selain itu bermain sangat bermanfaat bagi anak karena anak dapat bereksplorasi, mengekspresikan diri, mengungkapkan ide-ide, maupun perasaan saat bermain. Melalui bermain kartu bergambar, anak diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan membacanya dengan cara mengenal simbol-simbol huruf yang dimunculkan dalam kartu bergambar. Berdasarkan uraian di atas dapat diduga, penggunaan kartu bergambar dalam memperkenalkan huruf-huruf pada anak dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut: jika tindakan dengan melakukan kegiatan bermain kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca ini dilakukan dengan baik, maka kemampuan membaca anak akan meningkat.