



**KEEFEKTIFAN METODE PERMAINAN MEDIA
KARTU BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA AKSORN PADA PAUD
BAN KLONG-TO DI THAILAND**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

Oleh
UNNES
Isnaeni Pangestika
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
1201413043

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Isnaeni Pangestika, NIM 120141303, dengan judul “Keefektifan Metode Permainan Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksorn pada PAUD Ban Klong-To di Thailand” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada :

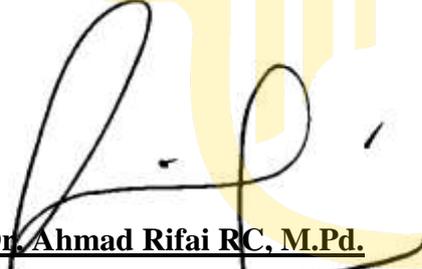
Hari : Kamis

Tanggal : 23 Februari 2017

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Dr. Ahmad Rifai RC, M.Pd.

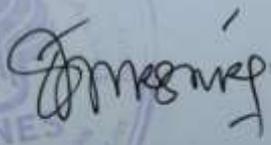
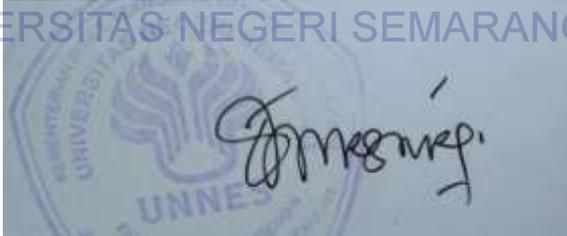
NIP. 195908211981031001


Dr. Utsman, M.Pd.

NIP. 195708041981031006

Mengetahui,

a.n Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah

Dr. Tri Suminar M.Pd.

NIP. 196705261995122001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi atas nama Isnaeni Pangestika, NIM 120141303, dengan judul “Keefektifan Metode Permainan Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksorn pada PAUD Ban Klong-To di Thailand” telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 28 Februari 2017

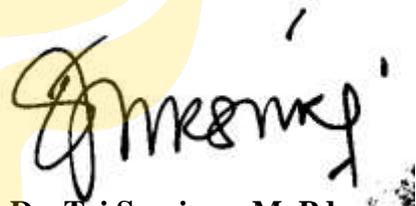
Pantia Ujian Skripsi

Ketua

Sekretaris



Dr. Drs. Edy Purwanto, M. Si
NIP. 196301211987031001



Dr. Tri Suminar, M. Pd
NIP. 196705261995122001

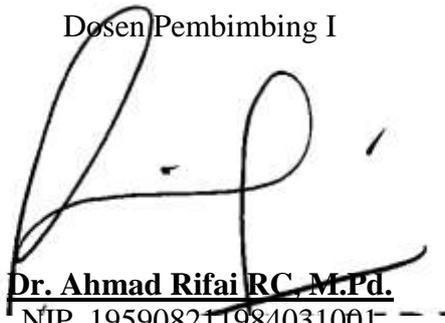
Penguji



Dra. Liliek Desmawati, M.Pd.
NIP. 195912011984032002

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Dr. Ahmad Rifai RC, M.Pd.
NIP. 195908211984031001



Dr. Utsman, M.Pd.
NIP. 195708041981031006

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Keefektifan Meode Permainan Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksorn pada PAUD Ban Klong-To di Thailand” ini benar-benar merupakan karya saya sendiri yang saya hasilkan melalui proses observasi, penelitian, dan bimbingan. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Semua kutipan baik langsung maupun tidak langsung telah disertai keterangan identitas sumbernya dengan cara sebagaimana lazim dalam penulisan karya ilmiah. Atas pernyataan ini, saya siap bertanggung jawab dan menanggung segala risiko terhadap keaslian karya saya ini.

Semarang, 23 Februari 2017

Peneliti



Isnaeni Pangestika

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
1201413043

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“The illiterate of the 21st century will not be those who cannot read and write, but those who cannot learn, unlearn, and relearn.”

PERSEMBAHAN

*Dengan mengucap rasa syukur kepada Alloh SWT,
saya persembahkan karya ini untuk:*

*Kedua Orang Tuaku tercinta (Bapak Jaban Sukarto dan Ibu Sukiyati), kakakku
(Aditya Sunatra), saudara kembarku (Isnaeni Pangestuti), dan adikku
(Niken Fajri Jayatri). Organisasi yang telah membesarkanku
(BEMFIP Unnes dan BEMKM Unnes).*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas karunia dan rahmat-Nya sehingga skripsi dengan judul “Keefektifan Metode Permainan Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksorn pada PAUD Ban Klong-To di Thailand” dapat terselesaikan dengan lancar. Penyusunan skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan studi pada program S1 Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Keberhasilan dan kesuksesan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Dr. Utsman, M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kasih sayang dan kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan benar.
3. Dr. Achmad Rifai RC M. Pd., Dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan benar.
4. Dra. Liliek Desmawati, M. Pd. Dosen Penguji
5. Ms. Watcharee Heemchood, Director of Ban Klong-To Kindergarten School yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
6. Mrs. Panarat Seah-alee Guru Utama Kelompok B Ban Klong-To Kindergarten yang telah bersedia memberikan izin untuk menggunakan Kelompok B sebagai kelas eksperimen dan membantu selama penelitian.

7. Mrs. Siyadah Mad-a-dam Guru Pendamping Kelompok B Ban Klong-To Kindergarten yang telah bersedia memberikan izin untuk menggunakan Kelompok B sebagai kelas eksperimen dan membantu selama penelitian.
8. Semua pihak yang telah banyak membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Semoga Allah SWT memberikan pahala pada Bapak/Ibu, saudara dan semua pihak dalam membantu menyelesaikan penelitian skripsi ini dari awal hingga akhir. Kritik dan saran yang bersifat membangun, sangat diharapkan dan diterima dengan senang hati.

Semarang, 23 Februari 2017

Peneliti



Isnaeni Pangestika

NIM. 1201413043

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Pangestika, Isnaeni, 2017. *Keefektifan Metode Permainan Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksorn pada PAUD Ban Klong-To di Thailand.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd. sebagai dosen pembimbing utama, Dr. Utsman, M.Pd. sebagai dosen pembimbing pendamping.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah penggunaan metode permainan media kartu bergambar efektif dalam kemampuan membaca Aksorn pada PAUD Ban Klong-To di Thailand? Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji keefektifan metode permainan media kartu bergambar dalam kemampuan membaca Aksorn pada PAUD Ban Klong-To di Thailand.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Designs* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa Kelompok B PAUD Ban Klong-To. Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan membaca Aksorn Thailand. Variabel bebasnya adalah metode permainan media kartu bergambar. Teknik pengumpulan data kemampuan membaca menggunakan tes membaca. Data kemampuan membaca dianalisis dengan uji-t dan didukung oleh hasil uji *gain score*.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *posttest* lebih besar dibandingkan nilai *pretest*. Hasil uji-t menunjukkan thitung (14,462) > ttabel 1,708 sedangkan sebagai data pendukung bahwa pada *gain score* menunjukkan bahwa *gain score* kelompok *pretest* sebesar dan *gain score* kelompok *posttest* sebesar. Hasil tersebut memberikan kesimpulan bahwa metode permainan media kartu bergambar efektif.

Simpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan metode permainan media kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca pada Kelompok B PAUD Ban Klong-To efektif. Saran bagi guru yang menggunakan metode permainan media kartu bergambar hendaknya guru membuat ringkasan materi terlebih dahulu agar penyampaian materi terlaksana secara efektif, mengawasi membaca siswa, dan manajemen waktu secara maksimal.

Kata kunci : Keefektifan; Permainan; Thailand

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vi
HALAMAN ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.6.2 Manfaat Praktis	10
1.6.2.1 Bagi Siswa.....	10
1.6.2.2 Bagi Guru.....	10
1.6.2.3 Bagi Sekolah	10
1.6.2.4 Bagi Pemerintah	11
1.7 Penegasan Istilah.....	11
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Deskripsi Teori.....	14
2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini.....	14

2.1.2 Karakteristik Anak Usia Dini	15
2.1.3 Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	20
2.1.4 Kemampuan Membaca.....	26
2.1.5 Pengertian Membaca	29
2.1.6 Tahap Perkembangan Membaca	33
2.1.7 Prinsip Pembelajaran Membaca Anak Usia Dini	36
2.1.8 Metode Pembelajaran Membaca Anak Usia Dini	38
2.2 Media Pembelajaran.....	41
2.2.1 Pengertian Media.....	41
2.2.2 Manfaat, Fungsi, dan Tujuan Penggunaan Media.....	42
2.2.2.1 Manfaat Media.....	42
2.2.2.2 Fungsi Media	43
2.2.2.3 Tujuan Penggunaan Media	43
2.2.3 Macam-Macam Media Pembelajaran.....	45
2.2.3.1 Media Visual.....	45
2.2.3.2 Media Grafis	47
2.2.3.3 Media Audio	48
2.2.3.3.1 Media Audio-Visual	49
2.3 Media Kartu	49
2.3.1 Pengertian Media Kartu.....	49
2.3.2 Permainan Kartu Bergambar	50
2.3.2.1 Pengertian Permainan Kartu Bergambar.....	50
2.3.2.2 Manfaat Permainan Kartu Bergambar	50
2.3.2.3 Permainan sebagai Metode Pembelajaran.....	51
2.3.2.4 Karakteristik Bermain sebagai Metode	53
2.3.2.5 Manfaat, Fungsi, dan Tujuan Bermain	55
2.3.2.6 Teknik Permainan Kartu Bergambar	58
2.4 Kajian Empiris	58
2.5 Kerangka Berpikir	59
2.6 Hipotesis Penelitian.....	61
BAB 3 METODE PENELITIAN	

3.1 Jenis dan Desain Penelitian	63
3.1.1 Jenis Penelitian	63
3.1.2 Desain Penelitian	64
3.2 Prosedur Penelitian Dan Rancangan Pembelajaran	65
3.2.1 Prosedur Penelitian	65
3.2.2 Rancangan dan Proses Pembelajaran	65
3.3 Subjek, Lokasi, Dan Waktu Penelitian	67
3.3.1 Subjek Penelitian	67
3.3.2 Lokasi Penelitian	67
3.3.3 Waktu Penelitian	67
3.4 Variabel Penelitian	67
3.4.1 Variabel Bebas	68
3.4.2 Variabel Terikat	68
3.5 Teknik Pengumpulan Data	68
3.5.1 Dokumentasi	68
3.5.2 Observasi	69
3.5.3 Tes	70
3.6 Instrumen Penelitian	71
3.6.1 Lembar Observasi	72
3.6.2 Instrumen Tes	72
3.7 Analisis Uji Instrumen	72
3.7.1 Uji Validitas	72
3.7.2 Uji Reliabilitas	74
3.8 Teknik Analisis Data	75
3.8.1 Uji Normalitas Pretest Posttest	76
3.8.2 Uji Homogenitas Pretest Posttest	77
3.8.3 Pengujian Hipotesis Akhir (Uji-t)	78
3.8.4 Perhitungan Gain Score	78
3.9 Indikator Keberhasilan	79
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil Penelitian	81

4.1.1 Deskripsi Umum Responden.....	81
4.1.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	81
4.1.1.2 Deskripsi Subjek Penelitian	83
4.1.2 Deskripsi Data	84
4.1.2.1 Data Awal Kemampuan Membaca	84
4.1.3 Uji Normalitas Pretest	87
4.1.4 Uji Homogenitas Pretest	88
4.1.5 Uji Normalitas Posttest.....	88
4.1.6 Uji Homogenitas Posttest	89
4.1.7 Pengujian Hipotesis Akhir (Uji-t)	90
4.1.8 Perhitungan Gain Score.....	91
4.2 Pembahasan.....	91
4.2.1 Pembelajaran Kelompok B.....	94
4.2.2 Hasil Pretest Kelompok B	96
4.2.3 Hasil Posttest Kelompok B.....	96
4.2.4 Implikasi Hasil Penelitian	96
4.2.4.1 Implikasi Teoritis	97
4.2.4.2 Implikasi Praktis	97
4.2.4.3 Implikasi Pedagogis	98
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	98
BAB 5 PENUTUP	
5.1 Simpulan	100
5.2 Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	106

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kriteria Gain Score	78
Tabel 4.1 Uji Normalitas Pretest.....	87
Tabel 4.2 Uji Homogenitas Pretest	88
Tabel 4.3 Uji Normalitas Posttest	89
Tabel 4.4 Uji Homogenitas Posttest.....	90
Tabel 4.5 Pengujian Hipotesis Akhir (Uji-t).....	90
Tabel 4.6 Perhitungan Gain Score	91



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	61
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	64

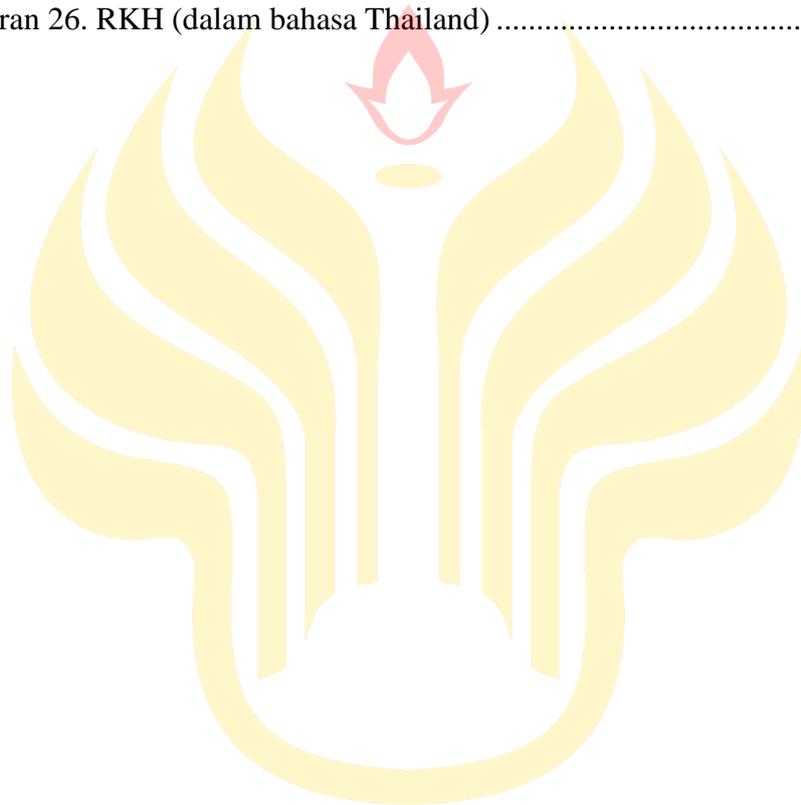


UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	107
Lampiran 2. Pedoman Penilaian	109
Lampiran 3. Kisi-kisi Pedoman Observasi	110
Lampiran 4. Pedoman Observasi	112
Lampiran 5. Rencana Kegiatan Harian	113
Lampiran 6. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	119
Lampiran 7. Persiapan Penyusunan Alat Ukur	121
Lampiran 8. Deskripsi Permainan Kartu Bergambar	122
Lampiran 9. Daftar Nilai Pretest	125
Lampiran 10. Daftar Nilai Posttest	126
Lampiran 11. Daftar Nama Siswa Kelompok B	127
Lampiran 12. Rekapitulasi Observasi	128
Lampiran 13. Uji Reliabilitas Instrumen	129
Lampiran 14. Uji Normalitas Pretest	130
Lampiran 15. Uji Normalitas Posttest	131
Lampiran 16. Uji Homogenitas Pretest	132
Lampiran 17. Uji Homogenitas Posttest	133
Lampiran 18. Perhitungan Uji Hipotesis Akhir	134
Lampiran 19. Perhitungan Gain Score	135
Lampiran 20. Catatan Lapangan	136
Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian	146

Lampiran 22. Surat Ijin Penelitian	148
Lampiran 23 .Surat Bukti Melaksanakan Penelitian	149
Lampiran 24. Soal Pretest	150
Lampiran 25. Soal Postest.....	160
Lampiran 26. RKH (dalam bahasa Thailand)	170



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan universal dalam kehidupan manusia. Karena pada hakikatnya, pendidikan merupakan usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri, yaitu untuk memberdayakan manusia. Meskipun pendidikan merupakan gejala yang umum dalam setiap kehidupan masyarakat, namun perbedaan filsafat dan pandangan hidup yang dianut oleh masing-masing bangsa atau masyarakat dan bahkan individu menyebabkan perbedaan penyelenggaraan kegiatan pendidikan tersebut, dengan demikian selain bersifat universal pendidikan juga bersifat nasional.

Pada hakikatnya pendidikan berarti setiap usaha sadar yang bertujuan untuk mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau anak didik. Pendidikan juga merupakan aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya, yaitu rohani (pikir, karsa, cipta, dan budi nurani) dan jasmani (panca indera serta keterampilan-keterampilan). Pendidikan anak usia dini penting dilaksanakan sebab anak usia 0-6 tahun berada pada masa peka, yaitu masa dimana seluruh potensi anak dapat dikembangkan secara optimal baik dalam aspek fisik, bahasa, kognitif, social-emosional, maupun moral-agama.

Kelima aspek perkembangan tersebut tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Meskipun demikian bahasa memiliki peran yang sangat penting

dalam tumbuh kembang anak terutama dalam membantu seseorang untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Anak dapat mengungkapkan segala keinginannya maupun ide-idenya kepada orang lain, hal ini mempengaruhi perkembangan anak. Bahasa akan membantu anak untuk memperoleh pengetahuan-pengetahuan baru dari berinteraksi dengan orang lain tersebut.

Kemampuan membaca mengacu pada kecakapan (*ability*) yang harus dikuasai pembaca yang berada dalam tahap membaca kecakapan yang dimaksud adalah penguasaan kode alfabetik, dimana pembaca hanya sebatas membaca huruf per huruf, menggabungkan fonem menjadi suku kata atau kata. Berdasarkan penelitian Goodman, Harseet al, Smit, Taylor, Teale and Sulzby, dalam Raines dan Canad (dalam Mulyati, 2013: 16), perkembangan membaca awal merupakan proses interaktif di mana anak adalah peserta aktif. Sebaiknya pendekatan keahlian dasar dan fonik menekankan bahwa pembelajaran membaca seharusnya mengajarkan fonik dan aturan-aturan dasarnya dalam menerjemahkan simbol-simbol kedalam bunyi. Pelajaran membaca awal sebaiknya melibatkan materi-materi yang disederhanakan (Santrock 2009: 120).

Selama ini anak usia dini menggunakan alat peraga Aksorn Thailand untuk memperoleh kemampuan membaca dan menulis. Kartu bergambar adalah gambar Aksorn Thailand yang dituangkan pada selebar karton berbentuk kartu yang cukup besar. Kartu-kartu tersebut memuat Aksorn Thailand yang ditulis dengan Aksorn Thailand anak hanya mengamati Aksorn Thailand yang tertuang pada kartu. Kriteria yang paling utama dalam

pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indera pendengaran dan 83% lewat indera penglihatan. Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Di dalam situasi proses pendidikan untuk anak usia dini juga terdapat pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari tema atau topik kegiatan belajar yang disampaikan melalui suatu media dengan menggunakan suatu metode.

Berhubungan dengan tujuan membaca ini penulis ingin mencoba mengadakan penelitian tentang kemampuan membaca Aksorn Thailand, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca Aksorn Thailand siswa sehingga dapat memahami makna, ide atau gagasan wacana yang dibaca. Melalui metode permainan media kartu bergambar diharapkan siswa bisa termotivasi untuk membaca Aksorn Thailand secara intensif sehingga memahami ide, gagasan dan makna dalam bacaan. Erat kaitannya dengan memberikan motivasi dalam kemampuan membaca ini adalah pemberian contoh membaca yang baik dan benar dari guru. Seorang guru harus menguasai cara mengajar yang baik dan dituntut dapat menggunakan media yang ramah dalam situasi dan kondisi bagaimana pun. Salah satu media yang tepat yang

dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan membaca Aksorn Thailand ini adalah media kartu bergambar.

Usia 0-6 tahun merupakan usia emas (*the golden age*) yaitu masa peka yang hanya datang sekali. Masa peka adalah masa perkembangan anak dikembangkan secara optimal. Usia perkembangan anak usia dini dalam rentang 0-6 tahun dan termasuk dalam usia anak taman kanak-kanak. Pada usia dini harus sudah mengenal huruf saat keluar dari pendidikan anak usia dini, sehingga saat memasuki sekolah dasar anak tidak mengalami kesulitan untuk menguasai keterampilan membaca.

Sehubungan dengan hal tersebut, dari hasil diskusi dan observasi yang dilakukan di Kelompok B PAUD Ban Klong-To diperoleh hasil kemampuan bahasa khususnya kemampuan membaca Aksorn Thailand belum berkembang secara optimal dibandingkan dengan kemampuan-kemampuan lainnya, seperti kemampuan fisik motorik, kognitif, dan sosial-emosional. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut terdapat permasalahan yang terkait dengan kemampuan membaca huruf. Diantaranya sebagian besar anak belum membaca semua huruf huruf, hal ini terlihat pada saat anak mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indera pendengaran dan 83% lewat indera penglihatan. Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Di dalam situasi proses pendidikan untuk anak usia dini

juga terdapat pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari tema atau topik kegiatan belajar yang disampaikan melalui suatu media dengan menggunakan suatu metode.

Kemampuan anak dalam membaca aksorn Thailand belum berkembang, dari 20 anak dalam kelas baru 3 anak yang mampu membaca aksorn Thailand dengan baik. Anak nampak kesulitan saat menyebutkan aksorn Thailand. Anak juga terbalik saat menyebutkan aksorn Thailand dengan lafal ataupun bentuknya mirip. Anak juga kesulitan saat diminta menyebutkan kata dari sebuah aksorn Thailand, begitu pula sebaliknya saat diminta untuk menyebutkan aksorn Thailand depan dari sebuah kata.

Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berkolaborasi untuk menggunakan metode permainan dengan media kartu bergambar. Berpedoman pada pendidikan anak usia dini sebagai tonggak untuk kelanjutan pendidikan pada tingkat di atasnya, maka kiprah atau peran guru pada pendidikan anak usia dini memang sangat berat, karena sebagai penentu atas maju atau mundurnya pendidikan. Sehubungan dengan hal tersebut di atas maka program metode maupun upaya untuk mencapai prestasi belajar yang tinggi dan maksimal salah satu faktor utamanya adalah membaca.

Modal awal dari kompetensi membaca adalah mengenal huruf. Mengenal huruf adalah salah satu kompetensi yang wajib dikembangkan oleh guru pada pendidikan usia dini, dengan kompetensi ini diharapkan anak dapat mengenal Aksorn Thailand, sehingga nantinya anak tidak mengalami

kesulitan dalam mengembangkan kompetensi berbahasanya khususnya pada kompetensi menulis.

Berhubungan dengan tujuan membaca ini penulis ingin mencoba mengadakan penelitian tentang membaca yaitu membaca Aksorn Thailand, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sehingga dapat memahami makna, ide atau gagasan wacana yang dibaca. Melalui metode permainan media kartu bergambar diharapkan siswa bisa termotivasi untuk mengenal aksorn Thailand secara intensif sehingga memahami ide, gagasan dan makna dalam bacaan. Erat kaitannya dengan memberikan motivasi dalam kemampuan membaca aksorn Thailand ini adalah pemberian contoh membaca yang baik dan benar dari guru. Seorang guru harus menguasai cara mengajar yang baik dan dituntut dapat menggunakan media yang ramah dalam situasi dan kondisi bagaimana pun. Salah satu media yang tepat yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan membaca aksorn Thailand ini adalah dengan permainan media kartu bergambar.

Penelitian ini menggunakan kartu aksorn Thailand bergambar sebagai media atau benda konkret yang dapat digunakan anak saat belajar membaca aksorn Thailand, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal huruf dan bentuknya.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, maka kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan dengan media kartu bergambar dapat memberikan stimulasi pada anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam membaca aksorn Thailand. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul “Keefektifan

Metode Permainan Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksorn pada PAUD Ban Klong-To di Thailand”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dalam proses pembelajaran membaca Aksorn Thailand terdapat beberapa hal yang dapat mengganggu tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal, antara lain:

1. Pembelajaran membaca Aksorn Thailand yang diterapkan di PAUD Ban Klong-To di Thailand yang menerapkan pembelajaran konvensional cenderung kurang efektif.
2. Guru masih jarang menggunakan metode pembelajaran yang membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran membaca Aksorn Thailand.
3. Interaksi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru yang berguna untuk membangun sebuah pemahaman yang mendalam masih kurang.
4. Pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak kurang berkesan sehingga anak kurang tertarik mengikuti pembelajaran sehingga menyebabkan daya aak terhadap materi pembelajaran belum optimal.
5. Anak-anak belum dapat membaca semua Aksorn Thailand.
6. Masih terfokusnya penggunaan Lembar Kerja Anak (LKA) dalam kegiatan pembelajaran membaca Aksorn Thailand.
7. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi serta monoton/berpusat pada guru.
8. Perkembangan membaca Aksorn Thailand anak masih sangat rendah.
9. Media kurang tersedia dalam pembelajaran membaca Aksorn Thailand.

10. Penggunaan metode permainan kartu bergambar belum digunakan dalam pembelajaran membaca Aksorn Thailand dan hanya digunakan sebatas mengembangkan kemampuan motorik anak.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada diatas maka peneliti membatasi masalah pada kemampuan anak-anak yang belum bisa membaca semua Aksorn Thailand melalui metode permainan dengan media kartu bergambar pada kelompok B PAUD Ban Klong-To di Thailand. Hal ini dimaksudkan agar masalah yang hendak diteliti lebih terfokus pada peningkatan pemahaman membaca Aksorn Thailand. Penelitian akan dilaksanakan dengan jenis penelitian *Pre-Experiment One Group Pretest-Posttest Design* yaitu dengan tidak adanya kelompok pembanding dan randomisasi. Perlakuan diberikan kepada kelompok yang telah terbentuk apa adanya. Dalam desain ini sebelum diberi perlakuan, dilakukan suatu pretest.

1.4 Rumusan Masalah

Dalam setiap penelitian suatu masalah diperlukan adanya suatu kejelasan dari masalah yang menjadi objek penelitian. Dalam hal ini diperlukan rumusan sehingga tidak terjadi kesalahan.

Berdasarkan latar masalah dan gagasan yang dipilih maka rumusan masalah yang dikemukakan adalah:

1. Apakah penggunaan metode permainan media kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca Aksorn pada PAUD Ban Klong-To di Thailand efektif?

2. Bagaimanakah hasil kemampuan membaca Aksorn pada PAUD Ban Klong-To di Thailand dengan penggunaan metode permainan kartu bergambar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menguji keefektifan penggunaan metode permainan media kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca Aksorn pada PAUD Ban Klong-To di Thailand.
2. Untuk mendeskripsikan hasil kemampuan membaca Aksorn pada PAUD Ban Klong-To di Thailand dengan penggunaan metode permainan kartu bergambar.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis manfaat teoritis yaitu manfaat dalam bentuk teori yang diperoleh dari penelitian, sedangkan manfaat praktis adalah manfaat yang dapat diperoleh secara praktik dari penelitian, yaitu manfaat penggunaan media kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca Aksorn Thailand. Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilakukan oleh penulis diharapkan dapat memberikan manfaat untuk mempelajari teori-teori membaca yang berhubungan dengan membaca kritis, membaca ide, dan membaca teliti siswa pada PAUD Ban Klong-To di Thailand maupun di kalangan pendidikan yang lain baik pendidikan formal

maupun nonformal, serta siapa saja yang berkepentingan dengan kegiatan membaca.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat terhadap guru, siswa, sekolah, dan pemerintah.

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Anak-anak memiliki kemampuan yang baik dalam membaca Aksorn Thailand.
- 2) Meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.
- 3) Motivasi dan minat siswa dalam membaca Aksorn Thailand dapat meningkat.
- 4) Pembelajaran Aksorn Thailand lebih menyenangkan, menarik, dan terasa mudah.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Memberikan pengalaman dan membantu guru untuk memperbaiki pembelajaran yang dilakukan di sekolah yang diberikan pada anak-anak sesuai dengan karakteristik belajarnya.
- 2) Dapat digunakan sebagai acuan untuk memotivasi kegiatan siswanya.
- 3) Dapat digunakan sebagai acuan untuk menentukan proses belajar di kelas dan mengajar target pembelajaran yang ingin dicapai.
- 4) Sebagai pertimbangan guna memacu atau meningkatkan prestasi belajar anak didiknya.

c. Manfaat bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai acuan dalam menciptakan kegiatan yang menarik, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan mutu pendidikan di sekolah yang sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak-anak.

d. Manfaat bagi Pemerintah

Dapat digunakan sebagai acuan dalam menciptakan kegiatan yang menarik, serta menjadi contoh dalam menumbuhkan kreativitas.

1.7 Penegasan Istilah

1.7.1 Kemampuan Membaca Aksorn Thailand

Dalam penelitian ini kemampuan membaca Aksorn Thailand merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa pada anak-anak. Kemampuan membaca Aksorn Thailand adalah kemampuan aspek dalam mengetahui atau mengenal dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf-huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa.

Indikator yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua kemampuan, yang pertama anak dapat mengetahui Aksorn Thailand, hal ini dapat dilihat pada kemampuan anak menyebutkan simbol Aksorn Thailand Ko-Kai – Haw-nok-hook dengan benar. Kedua, anak dapat memahami Aksorn Thailand, hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak saat memaknai Aksorn Thailand sehingga anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata dengan benar.

1.7.2 Metode Permainan

Permainan kartu adalah permainan yang menggunakan alat berupa kartu berbentuk persegi panjang yang terbuat dari kertas tebal. Kartu memiliki satu

sisi, terdapat gambar benda yang disertai tulisannya. Permainan ini mengajak anak untuk belajar mengenal Aksorn Thailand yang terdapat pada kartu Aksorn Thailand. Langkah-langkah dalam permainan kartu Aksorn Thailand adalah sebagai berikut ini:

- a. Anak terkondisikan duduk membentuk lingkaran di karpet.
- b. Mengenalkan Aksorn Thailand pada anak-anak
- c. Anak mengambil sebuah kartu Aksorn Thailand, amatilah kartu Aksorn Thailand tersebut kemudian sebutkan simbol Aksorn Thailand apa yang tertera pada kartu huruf.
- d. Anak membalik Aksorn Thailand, amatilah gambarnya kemudian sebutkan gambar apa yang tertera pada Aksorn Thailand dan sebutkan pula Aksorn Thailand depannya.

Permainan Aksorn Thailand dapat menciptakan iklim belajar yang menyenangkan, sehingga anak-anak akan lebih mudah untuk menerima stimulasi dalam pembelajaran sehingga anak-anak akan mudah dalam belajar membaca Aksorn Thailand.

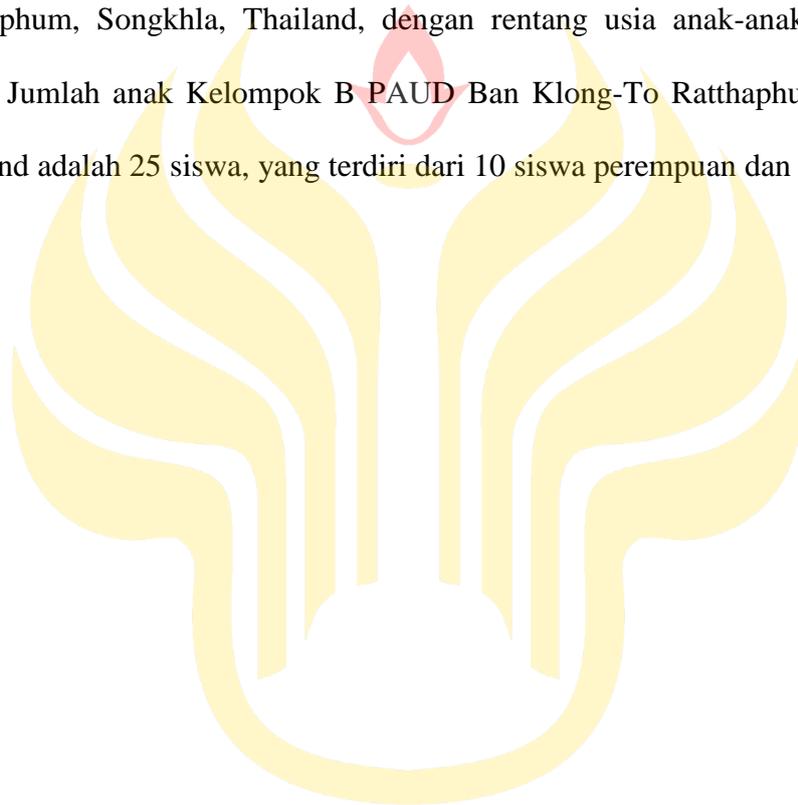
1.7.3 Media Kartu Bergambar

Kartu bergambar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk kartu dari kertas tebal yang memiliki kata-kata dan gambar menarik yang sesuai dengan kata tersebut serta sesuai dengan tema pembelajaran misalnya seri komunikasi, tumbuhan, hewan, transportasi, telekomunikasi, dan sebagainya yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan

membaca anak. Media ini dimainkan dengan menggunakan papan flannel yang dihias sedemikian rupa agar tampak menarik.

1.7.4 Siswa Kelompok B PAUD Ban Klong-To

Penelitian ini dilaksanakan pada anak Kelompok B PAUD Ban Klong-To Rattaphum, Songkhla, Thailand, dengan rentang usia anak-anak 5 sampai 6 tahun. Jumlah anak Kelompok B PAUD Ban Klong-To Rattaphum, Songkhla, Thailand adalah 25 siswa, yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak-anak yang berada pada usia yang masih sangat muda, sehingga anak usia dini memerlukan pengasuhan yang serius dari orang tua dan lingkungannya. Musthofa (2007: 10) mengungkapkan bahwa anak usia dini adalah manusia yang masih kecil, dapat pula diartikan anak usia dini merupakan anak yang sedang mengalami masa kanak-kanak awal, yaitu anak yang berusia sampai dengan 6 tahun. Usia masa kanak-kanak awal ini merupakan masa-masa yang tepat bagi anak-anak untuk sedini mungkin memperoleh pendidikan, supaya pada saat nanti berkemungkinan besar untuk memiliki kecerdasan yang baik.

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Pada usia ini anak-anak perlu sekali memperoleh perhatian dalam tumbuh kembangnya yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal (Hasan, 2009: 15).

Mansur (2005: 18) mengungkapkan bahwa anak usia dini adalah anak usia lahir sampai memasuki pendidikan dasar. Anak usia dini merupakan masa

keemasan sekaligus masa kritis dalam tahap kehidupan yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masayang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan maupun fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni, moral, dan nilai-nilai agama.

Anak usia dini adalah anak yang beradapada rentang usia 0 sampai 6 tahun. Anak usia dini dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya, sehingga pendidikannya dipandang perlu untuk dikhususkan (Suyanto, 2005: 1). Usia dini merupakan usia yang tepat bagi anak-anak untuk mengembangkan potensi diri. Pengembangan potensi pada diri anak perlu dikembangkan sesuai dengan tahapan dan karakteristik anak sehingga potensi anak berkembang dengan optimal.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka dapat ditegaskan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun. Anak usia dini berada pada masa keemasan yang tepat untuk pemberian rangsangan pendidikan, untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Pemberian rangsangan pendidikan perlu memperhatikan karakteristik anak, sehingga potensi anak dapat berkembang dengan optimal.

2.1.2 Karakteristik Anak Usia Dini

Setiap anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, kreativitas, dan bahasa yang berbeda dengan orang dewasa, selain itu anak adalah individu yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Karakteristik anak usia dini

merupakan fase pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga memerlukan rangsangan yang tepat dan diberikan secara rutin.

Partini (2010: 8-12) mengungkapkan bahwa karakteristik anak usia dini akan mengalami perubahan dan perkembangan sesuai usianya. Secara biologis perkembangan anak-anak dapat dibagi menjadi 6 fase perkembangan, mulai dari usia 0 sampai 6 bulan, 7 sampai 12 bulan, 13 sampai 24 bulan, 3 sampai 4 tahun, 5 tahun, dan sampai 8 tahun. Karakteristik anak usia dini, khususnya anak-anak TK adalah mulai dari usia 4 sampai 6 tahun. Karakteristik perkembangan anak yaitu sudah dapat berkomunikasi dalam berinteraksi, dan mulai belajar mengemukakan pendapat. Anak juga sudah mulai melakukan aktivitas permainan secara bersama-sama, dan mulai mengembangkan keterampilan bahasanya baik secara lisan ataupun tertulis.

Menurut Rusdinal dan Elizar (2005: 9), anak usia 5-7 tahun memiliki ciri-ciri sebagai berikut: a) anak masih berada pada tahap berpikir pra operasional sehingga belajar melalui benda atau pengalaman yang konkret, b) anak suka menyebutkan nama benda, mendefinisikan kata-kata dan suka bereksplorasi, c) anak belajar melalui bahasa, sehingga pada usia ini kemampuan bahasa anak berkembang pesat, d) anak membutuhkan struktur kegiatan yang jelas dan spesifik.

Karakteristik anak memang menarik baik dari sisi perkembangan maupun pencapaian. Eliyawati (2005: 2-7) mengidentifikasi karakteristik anak usia dini menjadi 7 karakter. Karakteristik anak bersifat unik, anak berekspresi relatif spontan, Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu dan antusias yang besar, kaya fantasi, dan merupakan pembelajar yang potensial.

Karakteristik anak memang berbeda sehingga guru perlu mengetahui karakteristik anak dan dapat menghadapi dengan sikap yang tepat. Richard (dalam Hartati, 2005: 8-11) mengemukakan bahwa karakteristik anak adalah bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang besar, merupakan makhluk sosial, bersifat unik, kaya dengan fantasi, daya konsentrasi yang dimiliki pendek, dan merupakan masa belajar yang paling potensial.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat ditegaskan bahwa karakteristik anak usia dini berada pada fase usia 0-6 tahun. Karakteristik anak-anak bersifat unik, egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang besar, kaya dengan fantasi, dan merupakan pembelajar yang potensial. Oleh karena itu sebagai pendidik haruslah pandai-pandai memilih dan membuat kegiatan agar dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak baik kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial-emosional, maupun moral agama.

Diantara potensi yang ada tersebut penelitian ini fokus terhadap perkembangan bahasa anak dalam membaca, sehingga perlu bagi guru untuk memperhatikan karakteristik anak yang berkaitan dengan bahasa agar pembelajaran yang ada berjalan efektif yaitu dengan menggunakan metode bermain yang dianggap tepat untuk digunakan dalam memfasilitasi anak, serta penggunaan media yang dapat menarik perhatian anak.

Selain memperhatikan karakteristik yang dimiliki anak tersebut, pendidik juga harus memperhatikan prinsip-prinsip perkembangan anak. Bredekamp dan Copple (dalam Hartati, 2005: 12-17) mengungkapkan beberapa prinsip-prinsip perkembangan anak yaitu:

- a) seluruh aspek perkembangan anak saling terkait satu dengan yang lainnya yang terjadi dalam satu urutan,
- b) berlangsung dengan rentang yang bervariasi,
- d) dipengaruhi oleh pengalaman sebelumnya,
- e) berkembang ke arah pengetahuan yang lebih kompleks,
- f) dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya yang majemuk,
- g) anak sebagai pembelajar aktif,
- h) perkembangan dan belajar merupakan hasil interaksi antara kematangan biologis dengan lingkungan sekitar,
- i) bermain sebagai sarana terpenting,
- j) perkembangan anak akan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekannya,
- k) setiap anak memiliki tipe belajar yang berbeda-beda serta,
- l) anak akan berkembang baik apabila dalam anak merasa aman, dihargai dan terpenuhi kebutuhan fisik maupun psikologisnya.

Menurut pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa terdapat beberapa prinsip perkembangan yang perlu diperhatikan oleh setiap pendidik agar pembelajaran atau pemberian stimulasi dapat berjalan efektif. Setiap anak memiliki tahapan perkembangan yang berbeda-beda dan perkembangan antar aspek berjalan saling terkait antara satu perkembangan dengan perkembangan yang lainnya serta terjadi secara berurutan sehingga dalam pemberian stimulasi ini diperlukan cara yang tepat tanpa mengesampingkan prinsip perkembangan anak. Pendapat tersebut juga menyatakan bahwa pengetahuan anak berkembang dari nyata (konkret) ke simbolik, oleh karena itu perlu adanya suatu metode yang

tepat. Metode pembelajaran yang akan dilaksanakan juga harus memperhatikan bahwa anak sebagai pembelajar aktif dan bermain memberikan pengaruh penting dalam perkembangan anak karena pengetahuan anak akan lebih berkembang apabila anak diberi kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan-keterampilannya, sehingga metode pembelajaran bermain dapat menjadi salah satu pilihan sebab tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip perkembangan anak.

Selain karakteristik dan prinsip-prinsip perkembangan anak, yang perlu diperhatikan adalah prinsip-prinsip pembelajaran, agar pembelajaran yang ada berjalan efektif. Suyanto (2005: 8) mengungkapkan ada beberapa prinsip pembelajaran untuk anak usia dini yaitu konkret dan dapat dilihat langsung, bersifat pengenalan, seimbang antara kegiatan fisik dan mental, sesuai tingkat perkembangan anak, sesuai kebutuhan individual, mengembangkan kecerdasan, kontekstual dan multi konteks, terpadu, menggunakan esensi bermain serta, multi kultur. Menurut Masitoh, dkk (2005: 6) ada beberapa prinsip dasar pembelajaran anak usia dini, yaitu a) anak aktif melakukan sesuatu dalam situasi yang menyenangkan, b) kegiatan pembelajaran dibangun berdasarkan pengalaman dan minat, c) mendorong terjadinya komunikasi dan kerjasama, e) mendorong anak untuk mengambil resiko dan belajar dari kesalahan, f) memperhatikan variasi perkembangan anak dan, g) bersifat fleksibel.

Menurut pendapat-pendapat di atas pembelajaran anak usia dini memiliki prinsip-prinsip pembelajaran yang berlandaskan pada karakteristik serta prinsip perkembangan anak. Prinsip-prinsip pembelajaran itu perlu diperhatikan agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berjalan optimal, terutama dalam

memahami bahwa setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda dimana setiap perkembangan itu saling terkait antara satu dengan yang lainnya, sehingga diperlukan pembelajaran kontekstual dan terpadu, sesuai tingkat perkembangan anak, serta menggunakan sarana yang tepat yaitu berupa aktivitas bermain agar anak merasa aman, nyaman, baik secara fisik maupun psikologis dengan pembelajaran yang bersifat luwes atau fleksibel.

2.1.3 Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa anak merupakan perkembangan yang perlu dirangsang sedini mungkin dengan tepat dan diberikan secara teratur. Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya, terutama pada perkembangan bahasanya. Owen (dalam Semiawan, 2008: 111) menyatakan bahwa bahasa merupakan kode yang diterima secara sosial atau sistem konvensional untuk menyampaikan konsep melalui penggunaan simbol-simbol yang dikehendaki dan dikombinasi dengan simbol-simbol yang diatur oleh ketentuan, selain itu masih dalam sumber yang sama diungkapkan bahwa bahasa adalah suatu sistem-sistem dan urutan kata-kata yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Menurut Dhieni (2007: 31) mengungkapkan perkembangan bahasa anak adalah sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak-anak, terdiri dari perkembangan bicara, perkembangan menulis, perkembangan membaca, dan perkembangan menyimak. Perkembangan bahasa anak merupakan kemampuan anak untuk dapat mengekspresikan segala pikiran dalam bentuk ungkapan. Menurut Zubaidah (2003: 3) mengungkapkan bahwa perkembangan

bahasa anak mencakup empat keterampilan. Empat keterampilan bahasa yang dimaksud meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Perkembangan bahasa anak-anak berkembang secara bertahap sehingga memerlukan ketekunan baik dari anak sendiri maupun bagi guru atau orang tua dalam memberikan rangsangan. Santrock (1995: 357-362) membagi perkembangan bahasa menjadi 3 tahapan. Tahap perkembangan bahasa antara lain perkembangan bahasa pada masa bayi (0-2 tahun), masa kanak-kanak awal (3-6 tahun), dan masa kanak-kanak menengah sampai akhir (7 tahun keatas).

Perkembangan bahasa anak usia dini merupakan tahapan kemampuan anak mulai kemampuan berbicara sampai dengan kemampuan memahami sebuah pembicaraan dari orang lain. Padmonodewo (2003: 25), mengemukakan 3 hal yang perlu diketahui dalam perkembangan bahasa pada anak. Pertama adalah perbedaan antara bahasa dan kemampuan berbicara. Bahasa merupakan sistem tata bahasa, sedangkan kemampuan bicara merupakan ungkapan dalam bentuk kata-kata. Kedua pertumbuhan bahasa yaitu bersifat pengertian atau reseptif dan bersifat ekspresif. Kemampuan untuk memahami merupakan kemampuan reseptif, sedangkan kemampuan menunjukkan bahasa merupakan ekspresif. Ketiga komunikasi diri pada saat berhayal perlu dibatasi.

Bachri (2005: 4) mengelompokkan pengembangan bahasa menjadi dua yaitu mendengar dan berbicara serta membaca dan menulis. Hal ini juga dikemukakan oleh Padmonodewo (2003: 29) yaitu terdapat dua daerah pertumbuhan bahasa yang meliputi bahasa yang bersifat pengertian atau reseptif

(mendengarkan dan membaca) serta bahasa yang bersifat pernyataan atau ekspresif (berbicara dan menulis).

Semiawan (2008: 112-113) mengungkapkan tujuan khusus komunikasi bagi anak meliputi; a) bahasa reseptif, b) bahasa ekspresif, c) komunikasi non verbal serta, d) mengingat dan membedakan.

a. Bahasa Reseptif

Bahasa reseptif merupakan bahasa pasif yang bertujuan untuk membantu anak mengembangkan kemampuan mendengarkan, membantu anak mengidentifikasi konsep melalui pemahaman dalam memberi label pada katakata serta, meningkatkan kemampuan untuk merespon pembelajaran maupun percakapan secara langsung.

b. Bahasa Ekspresif

Bahasa ekspresif merupakan bahasa aktif yang bertujuan untuk membantu anak mengekspresikan kebutuhan, keinginan dan perasaan secara verbal, mendorong anak untuk berbicara secara lebih jelas dan tegas sehingga mudah dipahami, mendorong kefasihan dalam berbahasa, membantu anak untuk memahami lingkungannya.

c. Komunikasi non verbal

Tujuan khusus untuk komunikasi non verbal ini maksudnya adalah untuk membantu anak mengekspresikan perasaan dan emosinya melalui ekspresi wajah, gerak tubuh dan tangan, dan mendorong anak untuk menggunakan kontak mata ketika berinteraksi dengan orang lain.

d. Mengingat dan membedakan

Tujuan khusus mengingat dan membedakan ini yang dimaksudkan adalah untuk mengajarkan anak membedakan antara nada atau kerasnya bunyi, membantu anak untuk mengulang dan meniru pola mimik, membantu anak mengirim pesan verbal yang kompleks dan meningkatkan kemampuan anak untuk mengingat, membangun dan mengurutkan.

Moeslichatoen (2004: 55) juga mengungkapkan kemampuan berbahasa dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain yang bertujuan untuk:

- a. Menguasai bahasa reseptif yaitu kemampuan untuk mendengar dan memahami apa yang didengar. Indikatornya adalah anak mampu memahami perintah, menjawab pertanyaan serta mengikuti urutan peristiwa.
- b. Menguasai bahasa ekspresif yang meliputi penguasaan terhadap kata-kata baru serta penggunaan pola berbicara layaknya orang dewasa.
- c. Berkomunikasi secara verbal dengan oranglain; berbicara sendiri atau berbicara kepada orang lain serta
- d. Keasyikan menggunakan bahasa tersebut untuk berkomunikasi.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa kemampuan berbahasa anak dapat dibedakan menjadi beberapa tujuan kategori yaitu bahasa reseptif yang meliputi kegiatan mendengar dan membaca; serta bahasa ekspresif yang meliputi berbicara dan menulis. Pengembangan bahasa untuk anak yang meliputi empat tujuan tersebut, semestinya dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan untuk anak, yaitu dengan bermain. Melalui kegiatan

bermain tersebut akan membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi pada orang lain.

Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik (2008: 221) mengungkapkan bahwa kemampuan berbahasa penting untuk kehidupan anak sebab perkembangan bahasa merupakan landasan bagi perkembangan baca tulis anak. Perkembangan bahasa tersebut memiliki indikator tingkat pencapaian perkembangan yang berbeda antara individu satu dengan yang lainnya yaitu sesuai tahap usianya.

Hartati (2005: 21) mengelompokkan kemampuan berbahasa anak berdasarkan usia, yaitu usia 4-6 tahun antara lain:

- a) dapat berbicara dengan kalimat sederhana yang lebih baik, b) dapat melaksanakan 3 perintah lisan secara sederhana, c) senang mendengarkan dan menceritakan cerita sederhana secara urut dan mudah dipahami, d) menyebutkan nama, jenis kelamin dan umur, e) menyebutkan nama panggilan orang lain, f) menggunakan kata sambung, g) mengajukan banyak pertanyaan, h) menggunakan dan menjawab beberapa kata tanya, i) membandingkan dua hal, j) memahami hubungan timbal balik, k) mampu menyusun kalimat sederhana, l) mengenal tulisan sederhana.

Dewi (2005: 17) juga mengungkapkan perkembangan bahasa anak usia 5 sampai 6 tahun meliputi:

- a) menirukan 2-4 urutan angka dan kata, b) mengikuti 2-3 perintah sekaligus, c) menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dsb, d) bicara lancar dengan kalimat

seederhana, e) bercerita tentang kejadian di sekitarnya secara sederhana, f) menceritakan kembali cerita yang pernah didengar, g) memberikan keterangan atau informasi tentang suatu hal, h) menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda, binatang, tanaman yang mempunyai ciri-ciri tertentu, i) menceritakan gambar yang telah disediakan atau dibuatnya sendiri.

Morisson (2012: 235) mengungkapkan juga bahwa sasaran pendidikan prasekolah pada bidang pengembangan bahasa meliputi beberapa dimensi perkembangan yaitu interaksi dengan orang dewasa dan rekan sebagai sarana mengembangkan bahasa lisan; membantu anak menambah kosa kata; membantu anak belajar bercakap-cakap dengan anak dan orang dewasa lain; mengasah kefasihan bahasa; mengembangkan keterampilan baca tulis; mempelajari huruf alfabet dan mengenal berbagai jenis buku.

Beberapa dimensi perkembangan yang diungkapkan di atas dapat menggambarkan bahwa perkembangan bahasa anak lebih ditekankan pada kemampuan berbicara, mendengar, membaca dan menulis. Keempat kemampuan tersebut terkait antara satu dengan yang lainnya, sehingga diharapkan anak pra sekolah telah dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan tersebut sebagai bekal anak untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Sehingga dapat ditegaskan bahwa anak usia 4-6 tahun perkembangan bahasa anak sudah berkembang dengan baik.

Perkembangan bahasa tersebut dibedakan ke dalam empat kategori pengembangan yaitu kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis, sehingga pengembangan bahasa pada anak lebih diarahkan pada membantu anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungannya. Meskipun demikian diperlukan pengembangan bahasa yang berfokus pada memberikan bekal kesiapan pada anak untuk melangkah pada jenjang pendidikan selanjutnya, yaitu terutama kemampuan membaca sebab anak pada usia ini sudah menampakkan tanda-tanda ketertarikannya dengan simbol yang ada di lingkungannya seperti membaca gambar, menyebutkan sistem-sistem huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, serta mengenal tulisan sederhana.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, maka dapat ditegaskan bahwa perkembangan bahasa anak memegang peran penting dalam perkembangan anak, khususnya perkembangan kemampuan berbahasa di pendidikan anak usia dini, sehingga anak-anak mampu berkomunikasi dengan baik dan dapat mengembangkan potensinya. Perkembangan bahasa anak usia dini khususnya di pendidikan anak usia dini berada pada masa kanak-kanak awal yang terdiri dari kemampuan berbicara, kemampuan membaca, kemampuan menulis, dan kemampuan menyimak. Perkembangan bahasa tersebut membantu anak-anak dalam berbahasa baik secara reseptif maupun secara ekspresif.

2.1.4 Kemampuan Membaca

Perkembangan bahasa anak seperti yang telah disebutkan di atas meliputi beberapa lingkup perkembangan, namun dalam penelitian ini hanya berfokus pada kemampuan membaca. Adhim (2007: 25) menyatakan bahwa keterampilan membaca merupakan sebuah proses yang membutuhkan kemampuan berbahasa yang cukup kompleks. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Soedarso (1983: 4) yaitu membaca merupakan aktivitas kompleks yang memerlukan sejumlah besar tindakan terpisah-pisah, mencakup penggunaan pengertian, khayalan, pengamatan dan ingatan.

Pendapat-pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa membaca merupakan aktivitas kompleks yang membutuhkan aktivitas yang berhubungan dengan pengamatan atau ketajaman penglihatan, ingatan dan pemahaman terhadap apa yang telah dibacanya. Pada anak usia dini, membaca bukanlah membaca seperti layaknya orang dewasa membaca. Anak usia ini masih berada pada tahap membaca yaitu masih dalam tahap dapat mengerti arti simbol yang ada di sekitarnya.

Morisson (2012: 265) menyatakan bahwa untuk menjadi pembaca yang mahir maka seorang anak memerlukan pengetahuan tentang nama huruf, kecepatan anak menyebutkan nama huruf, pemahaman fonemik (pemahaman huruf-bunyi) dan pengalaman membaca dan dibacakan buku oleh orang lain. Morisson (2012: 261) juga menyebutkan beberapa indikator dalam kemampuan membaca meliputi pemahaman fonemik, pengenalan kata dan pendalaman.

a. Pemahaman Fonemik

Pemahaman fonemik meliputi beberapa kemampuan yang harus dicapai anak yaitu kemampuan mengubah bunyi kata dengan merubah huruf yang dapat membentuk kata baru, mengenali bahwa kata dibentuk dari bunyi-bunyi yang digabungkan dan bahwa kata memiliki makna, memahami bahwa bunyi dalam kata diwakili oleh huruf-huruf. Kemampuan-kemampuan tersebut perlu guru kembangkan dengan baik agar anak memiliki bekal untuk melangkah pada jenjang pendidikan selanjutnya. Misalnya dimulai dengan mengenalkan bahwa sebuah kata terbentuk dari huruf-huruf apabila salah satu huruf diganti akan berubah maknanya seperti kata baku, bila huruf pertama dirubah s maka menjadi saku.

b. Kemampuan Pengenalan Kata

Kemampuan pengenalan kata merupakan kemampuan dalam kemampuan mengikuti teks tertulis atau cerita dengan menunjuk kata-kata yang dikenali, mengetahui makna kata-kata yang sering didengar dan dilihat, serta mencoba mencari tahu makna kata dan frasa yang baru. Anak usia 5-6 tahun mulai tertarik dengan berbagai simbol persiapan membaca, mereka perlu didorong untuk mengenali kata-kata yang ada di lingkungannya, dan mengetahui maksud kata tersebut, oleh karena itu perlunya orang tua maupun pendidik untuk menstimulasi anak agar peka terhadap lingkungan dan mengenalkan berbagai kata sebagai persiapan membaca anak.

c. Pendalaman

Pendalaman adalah kemampuan anak dalam menghubungkan dan membandingkan cerita dengan kehidupan mereka, menerka apa yang selanjutnya

terjadi, mengingat dan menggunakan apa yang telah dibaca. Jadi pada pendalaman ini anak mulai dapat memahami sebuah cerita, memiliki imajinasi yang kuat untuk melanjutkan cerita, serta memiliki ingatan yang kuat terhadap apa yang didengarnya.

Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik (2008: 323) juga menyebutkan kesadaran fonemik (bunyi), perkembangan pengetahuan tentang huruf dan pemahaman huruf cetak adalah tiga kemampuan penting yang perlu dicapai anak dalam memperoleh keterampilan membaca.

Sedangkan Papalia, Olds, Fieldman (2009: 366) menyatakan membaca bagi anak adalah satu cara yang paling efektif untuk melek huruf, seorang anak dapat memperoleh kemampuan membaca apabila anak sudah memiliki kemampuan pra membaca yaitu; (1) kemampuan bahasa secara umum seperti kosa kata, sintaks, struktur narasi, dan pemahaman bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi, dan (2) kemampuan fonologis khusus seperti kesadaran fonemik yaitu kesadaran bahwa kata-kata terdiri dari bunyi-bunyi tertentu dengan huruf atau rangkaian huruf tertentu.

Pendapat-pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa seorang anak akan memiliki kemampuan membaca apabila anak memiliki kemampuan berkomunikasi, penguasaan kosa kata, serta memiliki kesadaran fonemik (pengenalan huruf dan bunyi huruf) untuk persiapan membaca. Oleh karena itu sebagai pendidik perlu melakukan stimulasi yang tepat, sehingga dapat mengembangkan kemampuan anak terutama membaca permulaan agar kelak dapat menjadi pembaca yang mahir.

Kajian di atas dapat ditegaskan bahwa membaca merupakan aktivitas kompleks yang membutuhkan aktivitas fisik dan mental untuk memahami suatu kata atau kalimat. Namun pada anak usia dini masih pada tahap membaca. Kemampuan membaca akan berkembang apabila anak memiliki kesadaran fonemik yaitu mengenali bunyi huruf serta memahami bunyi dalam kata diwakili huruf-huruf, pengetahuan tentang huruf yaitu mengetahui huruf alfabet, mengerti huruf vokal dan konsonan, serta memahami huruf cetak yaitu meliputi mengetahui bentuk huruf, membaca gambar sederhana dan menyusun kata dari huruf-huruf. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada kemampuan membaca yaitu kemampuan anak dalam kesadaran fonemik yang berkaitan dengan pengetahuan tentang huruf dan pemahaman huruf cetak.

2.1.5 Pengertian Membaca

Menurut Dhieni (2011: 3.16) , membaca merupakan suatu persatuan kegiatan yang terpadu mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal huruf dan kata-kata, menghubungkan dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

Menurut Mulyati (2013: 57), membaca merupakan kemampuan mengenali, memahami, dan memetik makna, atau maksud dari lambing-lambang yang tersaji dalam bahasa tulis. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah kemampuan berbahasa yang bersifat reseptif dalam mengenali huruf dan kata melalui berbagai lambang atau simbol yang tersaji dalam bahasa tulis.

Proses membaca dimulai dengan sensori visual yang diperoleh melalui pengungkapan simbol-simbol grafis melalui indra penglihatannya. Aspek urutan dalam proses membaca merupakan kegiatan mengikuti rangkaian tulisan yang tersusun secara linier. Pengalaman merupakan aspek penting dalam proses membaca. Anak yang memiliki pengalaman yang banyak akan mempunyai kesempatan yang lebih luas dalam mengembangkan pemahaman kosa-kata dalam membaca. Pengalaman konkret dan pengalaman tidak langsung akan meningkatkan perkembangan konseptual anak. Aspek afektif perhatian. Dalam belajar membaca anak usia dini terdiri dari beberapa komponen.

Menurut Budihasti yang dikutip oleh Hawadi (2001: 37) menyebutkan beberapa komponen membaca, yaitu sebagai berikut:

b. Pengenalan kata-kata

Disini penekanannya pada pengenalan persamaan antara apa yang diucapkan dan apa yang ditulis sebagai simbol.

c. Pengertian

Selain mengenali simbol dan dapat mengucapkan, dalam membaca yang terpenting adalah mengerti apa yang dibaca.

d. Reaksi

Diharapkan ada reaksi terhadap hal yang dibaca.

e. Penggabungan

Asimilasi ide-ide yang dihadapkan dari mereka dengan pengalaman membaca dimasa lalu.

Columbia Encyclopedia Elektronik dalam menjelaskan arti membaca yaitu sebagai berikut.

Reading, process of mentally interpreting written symbols. Facility in reading is an essential factor in educational progress, and instruction in this basic skill is a primary purpose of early childhood education.

Membaca adalah suatu proses secara mental menginterpretasikan lambang yang ditulis. Fasilitas di dalam proses membaca adalah suatu faktor penting kemajuan bidang pendidikan, dan membaca merupakan suatu keterampilan dasar yang sangat penting untuk mencapai tujuan utama di pendidikan anak usia dini.

Menurut Elizabeth S. Pang, dkk dalam pembelajaran membaca adalah sebagai berikut.

Early progress in reading depends on oral language development. Normally developing children raised by caring adults develop speech and language abilities naturally and without effort. Learning to read is a different process because it involves learning about a symbolic system (writing) used to represent speech. Before children begin to learn to associate the written form with speech, they need to learn the vocabulary, grammar and sound system of the oral language.

Research has shown that there is a close connection between oral vocabulary and early reading ability. The ability to attend to the individual sounds within words (phonological and phonemic awareness) is also an oral skill that is closely associated with reading ability.

Practical applications

- *The home is the ideal place where young children develop language skills in their interactions with adults and other children.*
- *Teachers can provide opportunities for children to develop their oral language through story-telling and show-and-tell activities.*
- *Young children should be encouraged to use oral language to express themselves while learning about print and books both at home and in school.*
- *Shared book reading to groups of students using Big Books is an effective instructional strategy that introduces books and reading to children, while encouraging them to talk about what is being read.*
- *Class dictated stories make use of children's oral language in structured reading and writing activities with the help of the teacher. First, the*

children tell a story in their own words. The teacher writes this down on the blackboard for the children, and then reads their story back to them. Students take turns practising reading the story as well.

• For older students and adults learning to read in a second or foreign language, developing proficiency in the target language is very important. This means having opportunities to speak and use the language extensively.

Dari jurnal tersebut dijelaskan bahwa awal kemajuan dalam membaca tergantung pada bahasa lisan. Belajar membaca adalah proses yang berbeda karena melibatkan belajar tentang simbol sistem (menulis) yang digunakan untuk mewakili berbicara. Sebelum anak-anak mulai belajar untuk mengasosiasikan bentuk tertulis dengan mengucapkannya, mereka perlu belajar kosakata, tata bahasa dan sistem suara lisan bahasa. Penelitian telah menunjukkan bahwa ada hubungan dekat antara kosakata lisan dan kemampuan membaca. Kemampuan untuk mengatur pengucapan seseorang dalam kata (fonologi dan fonemis) juga merupakan keterampilan lisan yang terkait erat dengan kemampuan membaca.

Kemampuan membaca dipengaruhi oleh bahasa lisan anak. Setelah anak menguasai bahasa lisan kemudian dikenalkan pada simbol-simbol tulisan yang dapat dibaca. Melalui proses tersebut anak dapat belajar membaca.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan membaca merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi berfungsi sebagai alat untuk memperluas pengetahuan bahasa seseorang. Dengan demikian, anak sejak anak usia dini perlu memperoleh latihan membaca dengan baik khususnya membaca.

2.1.6 Tahap Perkembangan Membaca

Pada anak usia dini khususnya anak usia dini kegiatan membaca tidak sama seperti membaca pada orang dewasa. Ada beberapa tahapan membaca yang akan dilalui anak, sebab anak usia dini masih dalam tahap membaca. Oleh karena itu Cochrane (dalam Suyanto, 2005: 168) menyebutkan ada lima tahap perkembangan membaca yaitu tahap magis, tahap konsep diri, tahap membaca peralihan, tahap membaca lanjut, dan tahap membaca mandiri. Berikut merupakan ulasan tahapan membaca pada anak tersebut.

a. Tahap Magis (*Magical Stage*)

Pada tahap ini, anak belajar untuk memahami fungsi dari bacaan. Anak mulai menyukai bacaan sehingga sering kali anak menyimpan bacaan yang ia sukai. Oleh karena itu agar anak mudah memahami bacaan, maka buku bacaan dibuat semenarik mungkin dengan menekankan pada gambar-gambar.

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

Tahapan ini ditandai dengan anak-anak seringkali berpura-pura membaca buku. Anak sering menceritakan isi atau gambar yang ada pada anak lain.

c. Tahap Membaca Peralihan (*Bridging Reader Stage*)

Pada tahap ini anak mulai dapat mengingat huruf atau kata yang sering ia jumpai. Anak telah dapat menceritakan kembali apa yang telah ia dengar. Anak juga sudah mulai mengenal huruf-huruf alfabet.

d. Tahap Membaca Lanjut (*Take- Off Reader Stage*)

Pada tahap yang keempat ini anak mulai sadar akan fungsi bacaan dengan cara membacanya, meskipun apa yang diungkapkan anak berbeda dengan tulisan

yang ada pada bacaan tersebut. Pada tahap ini anak mulai tertarik dengan berbagai huruf atau bacaan yang ada di lingkungannya.

e. Tahap Membaca Mandiri (*Independent Reader*)

Anak mulai dapat membaca sendiri, ia sering membaca buku sendirian dan mencoba memahami makna yang ia baca.

Menurut Efal (dalam Dhieni 2011: 5.12) perkembangan kemampuan dasar membaca anak usia 4-6 tahun berlangsung dalam lima tahap, yakni : (a) tahap fantasi, (b) tahap pembentukan konsep diri, (c) tahap membaca gemar, (d) pengenalan bacaan, dan (e) tahap membaca lancar.

Menurut Steinberg (dalam Susanto 2011: 90) bahwa, kemampuan membaca anak usia dini dibagi menjadi empat tahap perkembangan, yaitu sebagai berikut:

a) Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan

Pada tahap ini, anak mulai belajar menggunakan buku dan menyadari bahwa buku ini penting, melihat-lihat buku dan membalik-balik buku kadang-kadang anak membawa buku kemana-mana tempat kesenangannya.

b) Tahap membaca gambar

Anak usia dini sudah bisa memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna gambar, membaca buku dengan menggunakan bahasa buku walaupun tidak cocok dengan tulisannya. Anak usia dini sudah menyadari bahwa buku sebuah buku memiliki karakteristik khusus, seperti judul, halaman, huruf, kata dan kalimat serta tanda baca walaupun anak belum faham semuanya.

c) Tahap pengenalan bacaan

Pada tahap ini anak usia dini telah dapat menggunakan tiga sistem bahasa, seperti fonem (bunyi huruf), semantik (arti kata), dan sintaksis (aturan kata atau kalimat) secara bersama-sama. Anak yang sudah tertarik pada bahan bacaan mulai mengingat kembali bentuk huruf dan konteksnya. Anak mulai mengenal tanda-tanda yang ada pada benda-benda di lingkungannya.

d) Tahap membaca lancar

Pada tahap ini, anak sudah dapat membaca secara lancar berbagai jenis buku yang berbeda dan bahan-bahan yang langsung berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Dalam mengajarkan membaca harus memperhatikan aspek-aspek perkembangan anak. Menurut Rofi'uddin (2003: 50) pengajaran membaca diarahkan pada aspek-aspek:

- (1) Pengembangan aspek sosial anak, yaitu : kemampuan bekerja sama, percaya diri, pengendalian diri, kestabilan emosi, dan rasa tanggung jawab.
- (2) Pengembangan fisik, yaitu pengaturan gerak motorik, koordinasi gerak mata, dan tangan.
- (3) Perkembangan kognitif, yaitu membedakan bunyi, huruf, menghubungkan kata, dan makna.

Dari tahapan tersebut dapat menggambarkan bahwa kemampuan membaca masih pada tahap untuk mengenal simbol-simbol persiapan membaca mulai dari anak sudah mulai tertarik untuk melihat dan membaca gambar, dapat mengingat huruf atau kata yang sering ia jumpai, dapat menceritakan kembali apa yang telah

ia dengar, mulai mengenal huruf-huruf alfabet, serta mulai tertarik pada buku bergambar dengan cara membacanya meskipun berbeda dengan tulisan yang ada.

2.1.7 Prinsip-Prinsip Pembelajaran Membaca Anak Usia Dini

Prinsip pembelajaran membaca yang dimaksud adalah prinsip pembelajaran untuk menimbulkan kebiasaan dan minat membaca pada anak usia dini. Prinsip ini perlu untuk diketahui agar dapat mengajarkan kegiatan membaca sesuai dengan tahap perkembangannya, terutama bagi tingkat dasar, yaitu agar anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang baik dan menyenangkan dalam membaca tingkat dasar.

Santrock (2009: 364) yang menyatakan bahwa pembelajaran membaca seharusnya paralel dengan pembelajaran bahasa alami anak. Materi yang diberikan untuk pembelajaran membaca sebaiknya utuh dan bermakna. Artinya, anak-anak sebaiknya diberikan materi dalam bentuk lengkap, seperti cerita-cerita dan puisi-puisi, sehingga anak dapat belajar memahami fungsi komunikatif bahasa. Pembelajaran membaca seharusnya diintegrasikan dengan subjek dan keahlian lainnya seperti ilmu pengetahuan alam, studi-studi sosial, dan materi membaca seharusnya terpusat pada pengetahuan sehari-hari.

Mallquist (dalam Susanto 2011: 89) menyatakan bahwa pembelajaran membaca di Taman kanak-kanak harus benar-benar dilaksanakan dengan sistematis, artinya sesuai dengan kebutuhan, minat, perkembangan dan karakteristik anak. Proses pembelajaran, alat-alat permainan (media pembelajaran) yang digunakan, harus diperhatikan, dan lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini sangat penting, sebab bila anak mengalami kegagalan pada periode ini, akan

berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa anak, baik keterampilan ekspresif maupun reseptif.

Dalam mengajarkan membaca harus memperhatikan prinsip pembelajaran anak usia dini. Torrey (dalam Susanto 2011: 89) menyatakan bahwa prinsip pembelajaran membaca untuk anak usia dini yaitu, membuat anak agar anak tertarik dalam kegiatan membaca, sehingga kegiatan ini menjadi kegiatan yang menyenangkan. Jika anak sudah memiliki rasa senang membaca, akan lebih mudah untuk dibimbing dalam kegiatan belajar membaca lebih tepatnya lagi jika anak sudah ditanamkan sejak dini, sehingga kegiatan membaca bukan menjadi suatu beban, melainkan suatu kebutuhan.

Dari pendapat di atas prinsip pembelajaran belajar membaca yang dimaksud adalah membiasakan anak membaca sejak dini, dengan materi yang bermakna serta terpusat pada pengetahuan sehari-hari sehingga anak lebih mudah untuk memahaminya, kegiatan membaca yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan minat yang sesuai dengan karakteristik anak, maka anak lebih mudah untuk dibimbing untuk kegiatan membaca yang selanjutnya.

2.1.8 Metode Pembelajaran Membaca Anak Usia Dini

Membaca merupakan hal yang penting dalam perkembangan anak. Kemampuan ini sangat diperlukan bagi kesiapan anak mencapai jenjang pendidikan selanjutnya. Namun seringkali hal ini menjadi patokan bagi orang tua untuk menjadikan anak pintar membaca meskipun sebenarnya anak belum siap untuk menerima hal tersebut. Dardjowidjojo (2005: 300) mengungkapkan bahwa anak berada pada tahap pemula, sehingga anak perlu dibimbing untuk

memperhatikan dua hal persiapan membaca yaitu keteraturan bentuk dan pola gabungan huruf. Tahap ini menggambarkan bahwa anak melewati proses kognitif dalam mengenali bunyi simbol/gambar dan seiring berkembangnya kognitif anak, anak akan menyadari bahwa dalam bunyi tersebut dapat disimbolkan dalam bentuk huruf.

Pada tahap pemula seorang anak memerlukan stimulasi yang dapat mengembangkan kemampuan membacanya tersebut. Menurut Musfiroh (2009: 150) terdapat beberapa model pembelajaran bahasa yaitu *whole word* (model kata utuh), *phonics*, dan *analogy*. Model *whole word* (model kata utuh) merupakan model pemerolehan literasi yang lebih menekankan pada pengenalan kata secara utuh dengan tidak boleh mengenalkan abjad, sedangkan pada model *phonics* pengajaran membaca dimulai dari huruf lepas-suku kata-kata dan kalimat. Pada model *analogy* guru dapat menggunakan berbagai benda seperti benda, bunyi, media gambar dan lain sebagainya untuk memberikan pancingan.

Darwowitz (2005: 305) lebih khusus menyatakan terdapat dua macam metode dalam pembelajaran membaca yaitu; a) membaca dari bawah (*bottom up*) yaitu metode yang menghubungkan grafem dengan fonem. Anak belajar membaca dari huruf-huruf yang akhirnya disusun menjadi sebuah kata; b) membaca dari atas ke bawah (*top down*) yaitu membelajarkan anak langsung pada konteks isi dari gambar, sehingga sering terjadi kesalahan dalam mengeja huruf.

Menurut Musfiroh (2009: 59) ada dua metode pembelajaran membaca yaitu linear dan *whole language*. Pada dasarnya dua metode yang dikemukakan dua tokoh tersebut adalah sama yaitu;

a. Membaca dari bawah (*bottom up*) atau juga disebut linear yaitu membaca dari yang sederhana ke yang lebih rumit. Hal ini juga ditegaskan oleh Suyanto (2005: 166) bahwa salah satu metode pembelajaran membaca yang dikenal adalah metode fonik yaitu mengeja huruf demi huruf saat membaca atau menulis kata, lebih lanjut Santrock (2009: 422) juga mengungkapkan bahwa suara dalam kata diwakili oleh huruf yang dapat disusun menjadi kata. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada metode *bottom up* anak diajarkan membaca dengan mengenalkan huruf dan bunyi huruf, suku kata, kata, dan kalimat secara berurutan.

b. Membaca dari atas ke bawah (*top down*) atau *whole language* yaitu anak belajar melalui pemahaman bentuk utuh. Anak belajar secara umum mengenali kata secara utuh dan baru memaknainya. Lebih lanjut diungkapkan bahwa pada metode *whole language* anak tidak boleh dikenalkan abjad namun kata secara utuh. Pengenalan kata utuh dalam bentuk kartu yang dibuat dalam ukuran dan warna tertentu. Metode ini memiliki kekurangan bahwa dengan pengenalan bentuk utuh anak dikhawatirkan akan lebih tertarik memprediksi kata tanpa mengetahui unsur kata tersebut, padahal pengetahuan huruf juga sangat diperlukan oleh anak.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa terdapat dua macam metode pembelajaran membaca yaitu *bottom up/linear* dan *top down/whole language*. Kedua metode tersebut memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing sehingga perlu dikombinasikan menjadi metode yang dapat mewakili kedua metode tersebut yaitu dengan mengenalkan anak pada tulisan dalam bentuk utuh dan juga dikenalkan pada unsur huruf. Metode permainan

kartu bergambar dalam penelitian ini menggunakan gabungan dari kedua metode pembelajaran membaca di atas. Pada metode permainan kartu bergambar anak terlebih dahulu dikenalkan pada gambar yang memiliki kata utuh yang mewakili gambar tersebut. Anak juga diajak untuk mencoba sendiri mengidentifikasi Aksorn Thailand lainnya secara bebas, ini dilakukan karena anak akan belajar lebih baik dalam keadaan yang menyenangkan.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti “tengah”, perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Association of Education and Communication Technology (AECT, 1977) media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi (Arsyad, 2011: 3).

Menurut Gerlach & Ely (1971) bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dapat diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. (Arsyad, 2011: 3)

Menurut Gagne (1970) media didefinisikan sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Sadiman (2012: 16) memberikan pengertian media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media instruksional atau media pembelajaran selalu terdiri dari dua unsur pokok yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Unsur pesan adalah informasi atau bahan ajar dalam tema/topik tertentu yang akan disampaikan atau dipelajari. Sedangkan unsur perangkat keras adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut. Dengan demikian, sesuatu baru dapat dikatakan sebagai media pembelajaran jika sudah memenuhi dua unsur tersebut. (Zaman dkk, 2012: 4.5)

Dari berbagai definisi dari media di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah segala sesuatu dalam lingkungan siswa dan merupakan non personal (bukan manusia) yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar.

Jadi, media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan

mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik dengan benar.

2.2.2 Manfaat, Fungsi, dan Tujuan Penggunaan Media

2.2.2.1 Manfaat Media

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. (Zaman dkk, 2012: 4.11) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Anak dapat berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
- b. Keceragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak.
- c. Membangkitkan motivasi belajar anak.
- d. Menyajikan informasi secara konsisten sesuai kebutuhan.
- e. Menyajikan pesan /informasi belajar secara serempak.
- f. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- g. Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

2.2.2.2 Fungsi Media :

Menurut Suryabrata (2010: 17) media memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Konsep yang abstrak menjadi konkrit.
- b. Konsep berbahaya menjadi tidak berbahaya.
- c. Menampilkan objek yang besar menjadi kecil.
- d. Mengamati gerakan yang sangat cepat

- e. Untuk membangkitkan motivasi.
- f. Memungkinkan siswa memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya.

2.2.2.3 Tujuan Penggunaan Media

Menurut Sadiman (2012: 11-12) proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi secara verbal ataupun non verbal.

Secara umum media mempunyai kegunaan seperti:

- 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis,
- 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera,
- 3) penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak,
- 4) sifat unik anak dan lingkungan berbeda penggunaan media untuk memberi perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi sama (Sadiman, 2012: 12-18).

Fungsi dari media pembelajaran tersebut adalah sebagai daya tarik sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih menarik, siswa lebih bergairah, dan termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran, serta materi yang disampaikan pun dapat diserap oleh siswa dengan baik.

Menurut Hamalik (2008: 15) bahwa guru harus memiliki pengetahuan tentang media yaitu adalah sebagai berikut :

1. Media sebagai alat komunikasi agar proses belajar mengajar lebih efektif.
2. Fungsi media untuk mencapai tujuan pendidikan
3. Pengetahuan media tentang proses-proses belajar
4. Metode mengajar mempunyai hubungan yang erat dengan media pendidikan.
5. Manfaat media pendidikan dalam pembelajaran
6. Memilih dan menggunakan media
7. Jenis-jenis alat dan teknik media
8. Media dalam setiap mata pelajaran
9. Inovasi dalam media

Dalam penelitian ini media berperan penting sebagai daya tarik dalam kegiatan proses belajar mengajar, dan media akan mempermudah guru dalam memberikan pemahaman kepada anak tentang sesuatu hal. Dengan adanya media maka akan diperoleh hasil optimal, dan pembelajaran akan lebih efektif dan menyenangkan.

2.2.3 Macam-Macam Media Pembelajaran

Keragaman dan jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sangat banyak dan variatif oleh karena itu dalam perkembangannya timbul usaha-usaha untuk mengelompokkan dan mengklasifikasi media-media tersebut menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya. Menurut Zaman dkk, (2012: 4.17), media pembelajaran dibagi menjadi tiga kelompok besar yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual.

Di bawah ini secara singkat diuraikan keterangan dari masing-masing jenis dan karakteristik media pendidikan tersebut adalah sebagai berikut:

2.2.3.1 Media Visual

Media visual adalah media yang dapat dilihat. Jenis media visual ini sering digunakan oleh guru pendidikan anak usia untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang dipelajari. Media visual terdiri atas media yang diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak diproyeksikan (*non-projected visual*). Media visual yang diproyeksikan merupakan media yang menggunakan alat proyeksi (disebut proyektor) di mana gambar atau tulisan akan nampak pada layar (*screen*). Media proyeksi bisa berbentuk media proyeksi diam misalnya gambar diam (*still picture*) dan proyeksi gerak misalnya gambar bergerak (*motion picture*). Alat proyeksi membutuhkan aliran listrik dan ruangan tertentu yang cukup memadai.

Jenis-jenis alat proyeksi digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran di pendidikan anak usia dini diantaranya: OHP (*overhead projection*) dan slaid suara (*soundslide*). Pada lembaga pendidikan anak usia dini yang ada di perkotaan mampu untuk mengadakan alat proyeksi. Hal ini sangat menguntungkan sebab pembelajaran bisa ditata lebih menarik perhatian dibandingkan dengan media yang tidak diproyeksikan. Namun pada umumnya lembaga pendidikan anak usia dini di daerah-daerah tertentu, terutama di pedesaan, belum mampu mengadakan media proyeksi ini sebab masih dianggap sangat mahal harganya. Dan diperlukan juga kemampuan khusus dari para guru

untuk menggunakan dan memelihara alat proyeksi tersebut (Zaman dkk, 2012: 4.18).

Media visual yang tidak diproyeksikan meliputi media gambar diam/mati, media grafis, media model, dan media realita, dari masing-masing media tersebut di bawah ini.

1) Gambar diam/gambar mati adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar manusia, binatang, tempat, atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan bahan/isi tema yang diajarkan. Gambar diam bersifat tunggal ada juga yang berseri yaitu berupa sekumpulan gambar diam yang berhubungan satu dengan lainnya.

Keuntungan dengan menggunakan media gambar diam ini, diantaranya:

- a) media ini dapat menerjemahkan ide/gagasan yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkrit,
- b) banyak tersedia dalam buku-buku, majalah, surat kabar, kalender, dsb.
- c) mudah menggunakannya dan tidak memerlukan peralatan lain,
- d) tidak mahal, bahkan mungkin tanpa mengeluarkan biaya untuk pengadaannya,
- e) dapat digunakan pada setiap tahap kegiatan pendidikan dan semua tema.

Ada beberapa kelemahan dari media ini yaitu terkadang ukuran gambar terlalu kecil jika digunakan pada kelas besar. Gambar diam juga merupakan media dua dimensi dan tidak bisa menimbulkan gerak (Zaman dkk, 2012: 4.19)

2.2.3.2 Media Grafis

Media grafis adalah media dua dimensi (bukan fotografik) yang dirancang khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan. Unsur-unsur yang

terdapat dalam media grafis ini adalah gambar dan tulisan. Media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta atau gagasan melalui penggunaan kata-kata, angka serta bentuk simbol (lambang). Sebagai pendidik harus memahami dan mengerti arti simbol-simbolnya, sehingga media ini akan lebih efektif untuk menyajikan isi tema kepada anak.

Karakteristik media ini yaitu sederhana, dapat menarik perhatian, murah dan mudah disimpan dan dibawa. Jenis-jenis media grafis ini diantaranya: grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik (Zaman dkk, 2012: 4.19-4.20).

2.2.3.3 Media Audio

Menurut Zaman dkk, (2012: 4.20) media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio yaitu program kaset suara dan program radio. Penggunaan media audio untuk anak usia dini untuk melatih keterampilan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Dari sifatnya yang auditif, media ini mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan cara memanfaatkan media lainnya.

Beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan apabila akan menggunakan media audio untuk anak usia dini menurut Zaman dkk, (2012: 4.21) yaitu:

- 1) Media hanya mampu melayani yang memiliki kemampuan dalam berpikir abstrak. Sedangkan anak usia dini masih berpikir konkrit, oleh karena itu penggunaan media audio bagi anak usia dini perlu dilakukan berbagai modifikasi disesuaikan dengan kemampuan anak.

2) Media ini perlu perhatian yang lebih tinggi dibanding media lainnya, oleh karena itu untuk anak usia dini dibutuhkan teknik-teknik tertentu yang sesuai dengan kemampuan anak.

3) Untuk mencapai hasil belajar optimal, diperlukan juga pengalaman secara visual. Kontrol belajar bisa dilakukan melalui penguasaan perbendaharaan katakata, bahasa, dan susunan kalimat.

2.2.3.3.1 Media Audio-Visual

Media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Menggunakan media audio penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Media audio dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini guru tidak selalu berperan sebagai penyampai materi, Karena penyajian materi bisa diganti oleh media. Peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar yaitu memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar. Contoh media audio visual yaitu program televisi/video pendidikan/instruksional, program slide suara, dan sebagainya (Zaman dkk, 2012: 4.21).

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media visual yang tidak diproyeksikan dengan media grafis yaitu berupa kartu Aksorn Thailand dengan gambar dan symbol yang melambangkannya.

2.3 Kartu

2.3.1 Pengertian Media Kartu

Media kartu adalah adalah kartu kecil yang berisi gambar, konsep, soal, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang

berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Kartu tersebut biasanya berukuran 8x12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya yang dihadapi (Arsyad, 2011: 119).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media kartu berupa kartu kecil yang berisi Aksorn Thailand, tanda simbol yang mengingatkan dan menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Materi/tema yang dipelajari dalam penelitian ini disesuaikan dengan tema pembelajaran. Media kartu kata ini terbuat dari kertas berukuran 12 cm x 12 cm, yang masing-masing kartu yang berisi kata dan gambar yang ditulis dengan huruf yang mencolok dengan warna yang menarik.

2.3.2 Permainan Kartu Bergambar

2.3.2.1 Pengertian Permainan Kartu Bergambar

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan sehari-hari. Pada awal-awal permulaan, bermain memiliki resiko, selain resiko juga ada unsur lain yang pengulangan.

Menurut Ismail (2009: 27) permainan adalah suatu alat aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

2.3.2.2 Manfaat Permainan Kartu Bergambar

Manfaat permainan dengan kartu bergambar sebagai berikut :

- 1) Dengan menggunakan permainan kartu bergambar dapat memberikan kepada anak untuk mengembangkan aspek bahasanya secara optimal dengan melihat secara langsung gambar dan bentuk-bentuk yang diperlihatkan guru untuk menyusun sebuah kata lalu mengucapkan secara jelas dan benar sesuai gambar dan hurufnya.
- 2) Permainan kartu bergambar sangat menarik perhatian dan minat anak.
- 3) Kata-kata yang terdapat dibawah gambar merupakan kata-kata yang mudah berupa beberapa huruf atau suku kata.
- 4) Membantu anak belajar mengenal huruf-huruf dalam huruf belajar membaca.

2.3.2.3 Permainan sebagai Metode Pembelajaran

Metode merupakan cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan (Moeslichatoen, 2004: 9). Partini (2010: 16) juga mengungkapkan bahwa metode adalah cara untuk mencapai tujuan. Begitu pula dengan yang diungkapkan Uno, (2007: 2) metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendapat-pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa metode merupakan suatu cara yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu.

Metode pembelajaran ini diperlukan oleh seorang pendidik dalam menyampaikan informasi kepada peserta didiknya agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu guru sebagai pendidik harus memiliki alasan yang kuat dalam memilih metode agar tujuan yang diharapkan

dapat tercapai dan tidak bertentangan dengan karakteristik anak sebagai peserta didik. Moeslichatoen (2004: 9-10) menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, bahasa, emosi, motorik serta pengembangan nilai dan sikap dengan tetap memperhatikan karakteristik anak yang meliputi selalu ingin bergerak, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif serta mempunyai imajinasi dan senang berbicara.

Karakteristik-karakteristik tersebut dapat dijadikan acuan dalam memilih sebuah metode pembelajaran. Suyanto (2005: 39) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran untuk anak usia dini hendaknya menantang dan menyenangkan, melibatkan unsur bermain, bergerak, bernyanyi dan belajar. Beberapa metode yang biasa digunakan yaitu *circle time*, sistem kalender, *show and tell*, *small project*, kelompok besar (*big team*), kunjungan, permainan, dan bercerita.

Bagi anak Taman Kanak-kanak belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar (Moeslichatoen, 2004: 25). Suyanto (2005: 26) menambahkan bahwa pendidikan anak usia dini lebih menekankan pada kegiatan bermain sambil belajar yang mengandung arti bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, gembira, aktif, dan demokratis. Konsep bermain sambil belajar ini memberikan arah bahwa dalam melaksanakan pembelajaran perlu dan penting untuk memperhatikan bahwa kegiatan harus dibuat sedemikian rupa agar anak tertarik, berperan aktif dan tidak terbebani sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan bermain mendorong anak memperoleh banyak konsep dasar dan pengetahuan seperti konsep dasar seperti

warna, ukuran, bentuk, dan arah yang merupakan dasar belajar membaca, menulis, berhitung, dan pengetahuan lainnya, oleh karena itu metode bermain merupakan metode yang memiliki banyak manfaat.

Terdapat lima kriteria bermain (Moeslichatoen, 2004: 31) yaitu motivasi intrinsik, pengaruh positif, bersifat pura-pura, lebih menekankan pada cara daripada tujuan, serta kelenturan. Suatu aktivitas dikatakan bermain apabila aktivitas tersebut muncul dari dalam diri anak (motivasi intrinsik) sehingga tidak ada pihak luar yang dapat memberikan tekanan atau paksaan, memiliki pengaruh positif, bersifat pura-pura dan menekankan pada cara daripada tujuan serta memiliki kelenturan yaitu kegiatan tersebut bersifat fleksibel, dan aturan yang ada dibuat sendiri oleh para pemainnya.

Penelitian ini menggunakan metode permainan karena merujuk pada kriteria bermain bahwa suatu aktivitas dapat dikatakan bermain apabila memiliki pengaruh yang positif yaitu merupakan aktivitas atau tingkah laku yang menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan, sehingga memiliki efek atau pengaruh positif terhadap orang yang melakukannya (anak). Bermain dapat meningkatkan daya ingat anak karena aktifitas ini menarik dan menyenangkan, Oleh karena itu apabila pembelajaran menggunakan metode bermain maka akan dapat efektif untuk mengembangkan potensi anak tidak terkecuali kemampuan berbahasa anak, yaitu misalnya melalui metode permainan kartu bergambar.

2.3.2.4 Karakteristik Bermain sebagai Metode

Bermain merupakan proses aktivitas fisik dan psikis anak untuk mencari dan mendapatkan kesenangan yang bebas dari aturan dan ketentuan yang ketat

(Rasyid, 2009: 78). Aktivitas bermain ini memiliki karakteristik tertentu. Berikut merupakan karakteristik bermain pada anak usia dini menurut Hartati (2005: 91) adalah a) bermain dilakukan dengan sukarela, tanpa paksaan; b) bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati selalu menyenangkan mengasyikkan dan menggairahkan; c) bermain dilakukan tanpa “iming-iming” apapun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan; d) bermain, lebih mengutamakan aktivitas daripada tujuan; e) bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun secara psikis; f) bermain itu bebas; g) bermain itu sifatnya spontan; h) makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku.

Karakteristik bermain pada anak usia dini yang merujuk pada pendapat di atas dapat kita lihat bahwa bermain merupakan aktivitas yang dilakukan secara sukarela, bebas, spontan yang menimbulkan rasa kesenangan dan kepuasan bagi pemainnya, sehingga bermain ini tidak memiliki batasan/aturan yang mengikat. Hal ini juga diungkapkan oleh Rasyid (2009: 86) bahwa ada beberapa karakteristik bermain yaitu dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, diwarnai emosi yang positif, fleksibel, menekankan pada proses, bebas memilih dan mempunyai kualitas pura-pura. Sehingga melalui bermain ini anak dapat mengekspresikan ide dan gagasannya dalam aktivitas yang menyenangkan.

Pendapat-pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa bermain sebagai metode memiliki karakteristik tertentu yang muncul dari masing-masing individu sebagai pemainnya, bersifat fleksibel, lebih menekankan pada proses. Merujuk pendapat tersebut maka pelaksanaan pembelajaran untuk anak usia dini lebih ditekankan pada aktivitas bermain, sehingga aktivitas bermain dibuat sedemikian

rupa agar dapat memberikan efek terhadap perkembangan anak, tanpa harus memberikan tekanan yang justru akan menghambat perkembangan anak.

2.3.2.5 Manfaat, Fungsi, dan Tujuan Bermain

Kegiatan bermain akan memberikan kesempatan bagi anak untuk memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam-macam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerja sama dalam kelompok dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Menurut Gordon & Browne (dalam Moeslichatoen, 2004: 33) ada 8 fungsi bermain bagi anak yaitu:

- a) menirukan apa yang dilakukan orang dewasa; b) untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata; c) untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata; d) untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dan sebagainya; e) untuk melepaskan dorongan- dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri; f) untuk kilas balik peran-peran yang bisa dilakukan seperti gosok gigi, cuci tangan dsb; g) mencerminkan pertumbuhan; h) untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah.

Lev Vygotsky (dalam Sugianto, 1995:10) mengungkapkan bahwa bermain akan membantu perkembangan bahasa dan berpikir yaitu struktur mental terbentuk melalui penggunaan tanda-tanda serta alat-alat bermain.

Bermain akan membebaskan anak dari ikatan atau hambatan dari lingkungannya, sehingga dengan adanya interaksi saat bermain, maka anak dapat mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya. Selain itu, Moeslichatoen (2004: 34) juga mengungkapkan bahwa bermain memiliki beberapa fungsi, yaitu a) mempertahankan keseimbangan, b) membantu anak menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari, c) mengantisipasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang, d) menyempurnakan keterampilan keterampilan yang dipelajari, termasuk pula keterampilan memecahkan masalah, e) meningkatkan kemampuan sosial anak.

Beberapa fungsi yang diungkapkan oleh para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain memiliki berbagai fungsi terkait seluruh aspek perkembangan anak yaitu meliputi perkembangan fisik yaitu mempertahankan keseimbangan, menyempurnakan perkembangan fisik motorik anak, mengembangkan aspek sosial dan bahasa yaitu bagaimana anak dalam melakukan perannya dalam bermasyarakat, misalnya dengan bermain drama, dengan bermain ini anak akan berlatih untuk berkomunikasi dengan baik, mengenal berbagai macam benda dan lain sebagainya sehingga meningkatkan kosa katanya, dengan demikian kemampuan berbahasa anak juga akan meningkat; mengembangkan aspek kognitif yaitu bagaimana anak dalam mengembangkan dirinya untuk mengenali sistem-sistem yang ada dilingkungan sekitarnya; dan untuk menanamkan nilai-nilai kehidupan sosial masyarakat. Beberapa fungsi tersebut terdapat beberapa hal yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan yaitu dalam mengenali sistem-

sistem yang ada dilingkungannya, serta bagaimana cara anak mengkomunikasikan hal tersebut, sehingga pengetahuan konsep yang dimiliki anak akan berkembang.

Bermain selain memiliki banyak fungsi juga memiliki berbagai manfaat, hal ini dikemukakan oleh Hartati (2005: 94) yaitu dapat mengembangkan fisik anak baik motorik kasar maupun motorik halus, mengembangkan sosial emosional anak, mengembangkan daya pikir anak, mempertajam kepekaan anak serta bermanfaat sebagai media terapi dan intervensi terhadap beberapa gangguan tumbuh kembang anak. Aktivitas bermain sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, mulai dari aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, fisik jasmani, serta perkembangan pengenalan huruf (literasi). Perkembangan bahasa yang dapat dikembangkan melalui bermain antara lain:

- a) dalam bermain, anak dapat menggunakan pernyataan-pernyataan peran infleksi (perubahan nada/suara) dan bahasa komunikasi yang tepat;
- b) selama bermain, anak belajar menggunakan bahasa untuk tujuan-tujuan yang berbeda dan dalam situasi yang berbeda dengan orang-orang yang berbeda pula;
- c) anak menggunakan bahasa untuk meminta alat bermain, bertanya, mengekspresikan gagasan atau mengadakan dan meneruskan permainan;
- e) melalui bermain, anak bereksperimen dengan kata-kata, suku kata bunyi dan struktur bahasa, sedangkan untuk perkembangan pengenalan huruf (literacy) bermain mendukung dalam proses membaca dan menulis anak seperti membaca huruf cetak, membuat daftar belanja

atau bermain sekolah-sekolahan serta memahami cerita dan struktur cerita (Moeslichatoen, 2004: 95).

Pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa bermain ini berpengaruh terhadap aspek-aspek perkembangan anak, terutama pada aspek perkembangan bahasa. Saat kegiatan bermain anak berinteraksi dengan lingkungannya sehingga anak dapat mengembangkan kosa kata, keterampilan berkomunikasi, memahami cerita, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, seperti mengenal berbagai benda, mengenal huruf-huruf pada kata yang ditemui di lingkungannya. Oleh karena itu dalam pendidikan anak usia dini pembelajaran yang dilaksanakan tidak lepas dari kegiatan bermain.

2.3.2.6 Teknik Permainan Kartu Bergambar

Untuk belajar membaca menggunakan permainan kartu bergambar maka memerlukan teknik-teknik supaya anak mudah memahaminya. Dalam hal ini teknik yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut :

- 1) Kartu bergambar yang digunakan dalam permainan dipusatkan untuk membantu anak-anak untuk mencari bunyi awal sebuah kata dan menghubungkannya pada suatu huruf.
- 2) Memilih kata-kata yang dimulai dengan bunyi konsonan tunggal, seperti "nam" atau "khai", bukan konsonan rangkap seperti "kruai".
- 3) Memperbanyak latihan bagi anak agar mampu mengenali bunyi huruf huruf bila huruf itu membentuk bagian dari kata.

2.4 Kajian Empiris

Berikut ini merupakan hasil penelitian yang relevan dengan keefektifan penggunaan media kartu terhadap kemampuan mengenali Aksorn Thailand.

Penelitian skripsi oleh Yuliningrum (2011) dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Media Pancing Pintar kelompok B TK TK Pertiwi Gantiwarno" menyimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan bermain dengan media pancing pintar mampu meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini.

Penelitian Skripsi oleh Asih Murniati Rohmatun (2012) dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Media Kartu Huruf Pada Anak Kelompok B di RA Amanah Damaran Klaten Selatan Tahun Ajaran 2011/2012". Menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca setelah menggunakan media kartu huruf.

Penelitian oleh Kari Herberg, T.F. McLaughlin, K. Mark Derby, dan Vanessa Gillbert dengan judul "The Effects of Direct Instruction Flashcards on Shape Recognition and Recall For Two Preschool Students". Menunjukkan bahwa setelah adanya permainan dengan kartu kemampuan membaca anak usia dini lebih meningkat.

Penelitian oleh Aliza Ali, Zahara Aziz, dan Rohaty Majzub dengan judul "Teaching and Learning Reading Through Play". Menunjukkan bahwa dengan bermain, kemampuan membaca semakin efektif.

Berdasarkan uraian di atas kedua penelitian menekankan pada kegiatan pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan dengan media dan teknik

yang berbeda. Persamaannya dalam penelitian ini adalah orientasi kegiatannya sama-sama meningkatkan kemampuan membaca pada pendidikan anak usia dini.

Perbedaan dalam penelitian ini adalah media yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan berbagai macam penelitian kartu bergambar yang cocok, menarik, dan sesuai kondisi anak, dengan begitu anak dapat menikmati pembelajaran sehingga hasilnya sesuai dengan yang diharapkan.

2.5 Kerangka Berpikir

Sugiyono (2015: 91) menyatakan bahwa kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Dalam penelitian ini terdapat variabel bebas dan variabel terikat yang saling berhubungan erat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan metode permainan media kartu bergambar, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca Aksorn Thailand. Selama ini pembelajaran yang dilakukan guru menggunakan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru dan belum dikaitkan dengan situasi dunia nyata dan pengalaman siswa sehari-hari. Hal itu mengakibatkan siswa belum dapat mengonstruksi pemahamannya terhadap pengenalan Aksorn Thailand dengan pengetahuan awal yang dimilikinya.

Penggunaan media kartu diharapkan dapat menjadi pembelajaran yang lebih efektif dalam pembelajaran pengenalan Aksorn Thailand., sehingga siswa memiliki pemahaman terhadap Aksorn Thailand dengan baik. Keefektifan penggunaan metode permainan media kartu bergambar dapat diketahui dengan

membandingkan hasil tes awal dan tes akhir penguasaan membaca Aksorn Thailand pada siswa kelompok B pada PAUD Ban Klong-To di Thailand. Sebelum pelaksanaan treatment satu kelas terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah pretest, dalam waktu yang berbeda diberikan treatment, kemudian hasil posttest setelah treatment dibandingkan untuk mengetahui seberapa besar keefektifan metode permainan media kartu dalam meningkatkan kemampuan membaca Aksorn pada PAUD Ban Klong-To di Thailand.

Berdasarkan uraian diatas, maka alur kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4.1. Kerangka Berpikir

2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Jawaban tersebut dikatakan sementara karena jawaban yang dikemukakan baru berdasarkan pada teori-teori yang relevan, namun belum didasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2015: 96).

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Ho : Hipotesis nol, metode permainan media kartu bergambar tidak efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca Aksorn pada PAUD Ban Klong-To di Thailand.

Ha : Hipotesis alternatif, metode permainan media kartu bergambar efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca Aksorn pada PAUD Ban Klong-To di Thailand.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan observasi yang telah dilakukan, maka Penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode permainan media kartu bergambar terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca Aksorn pada PAUD Ban Klong-To di Thailand. Sebagai data pendukung hasil uji *gain score* menunjukkan bahwa *gain score* yang menggunakan metode permainan media kartu bergambar sebesar 0,75 dengan kategori tinggi.
2. Kemampuan membaca Aksorn ditandai dengan mampu membaca kata dengan benar, tanpa melihat gambar. Mampu membaca kata yang diimbuhkan dengan Sara.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan diatas, maka terdapat beberapa saran dari peneliti sebagai berikut :

1. Guru yang menggunakan metode permainan media kartu bergambar sebaiknya terlebih dahulu membuat ringkasan materi agar penyampaian materi terlaksana secara efektif dikarenakan waktu untuk penyampaian materi yang sangat terbatas.
2. Metode permainan media kartu bergambar adalah metode yang mempunyai ciri khas bahwa siswa memilih topik yang diminati untuk dipelajari bersama teman yang memiliki kesamaan minat sehingga dalam permainan rawan terjadi perselisihan.
3. Guru yang menggunakan metode permainan media kartu bergambar sebaiknya membuat rancangan manajemen waktu dikarenakan melibatkan kegiatan diskusi yang membutuhkan waktu cukup lama sebab siswa harus saling berdiskusi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhim, Mohammad Fauzil. 2007. *Membuat Anak Gila Membaca*. Bandung: Mizania.
- Aliza Ali, Zahara Aziz, & Rohaty Majzub. 2011. *Teaching and Learning Reading Trough Play*. Malaysia. ISSN 1818-4952.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bachri, Bachtiar. 2005. *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-Kanak (Teknik dan Prosedurnya)*. Jakarta: Depdiknas.
- Chalidah, Ellah Siti. 2005. *Terapi Permainan bagi Anak yang Memerlukan Layanan Pendidikan Khusus*. Jakarta: Depdiknas.
- Dewi, Rosmala. 2005. *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Dhieni, Nurbiana. 2005. *Materi Pokok Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Djarwowodjojo, Soenjono. 2005. *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pengembangan dan Pemilihan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Elizabeth. S. Pang, et al. 2015. *Teaching Reading*. Vol. 1 Issue 4. ISSN 2162-6952
- Elizar dan Rusdinal. 2005. *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Gerlach & Ely. 1971. *Teaching & Media: A Systematic Approach. Second Edition*, by V. S. Gerlach & D. P. Ely, 1980, Boston, MA: Allyn and Bacon. Copyright 1980 by Pearson Education.
- Gagne, R. M. 1970. *The Condition of Learning*, (2nd ed). New York: Hold, Rinehart and Winston.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

- Hasan, Maimunah. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Hawadi, Reni Akbar. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Hurlock, Elizabeth B. 2005. *Perkembangan Anak Jilid 1 (Edisi Keenam) Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa dan Dra. Muslichah Zarkasih*. Jakarta: Erlangga.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Kari Herberg, T.F. McLaughlin, K. Mark Derby, & Vanessa Gilbert. 2011. *The Effects of Direct Instruction Flashcards on Shape Recognition and Recall For Two Preschool Students*. Academic Research International. Vol.1 Issue 3.
- Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Masitoh dkk. 2005. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Morisson, George S. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) edisi 5, Alih bahasa: Suci Ramadhona & Apri Widiastuti*. Jakarta: PT. Indeks
- Mulyati, Yeti. 2013. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Musfiroh, Tadkirotun. 2009. *Cerita untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Musthofa, Yasin. 2007. *EQ Untuk Anak Usia Dini dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: SKETSA.
- Padmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Fieldman, R. D. 2009. *Psikologi Perkembangan (Edisi Kesembilan). Alih Bahasa: A. K. Anwar*. Jakarta: Kencana.
- Partini. 2010. *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafino Litera.
- Ramli, M. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

- Rasyid, Harun. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Riduwan, Sunarto. 2011. *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang.
- Rofi'uddin. 2003. *Fungsi Sastra Anak dalam Pembelajaran Membaca*. Malang.
- Sadiman, Arief S. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Santrock, J. W. 1995. *Life-Span Development, Alih Bahasa: Achmad Chusairi dan Juda Damanik*. Jakarta: Erlangga
- Santrock, J. W. 2009. *Child Development (Twelfth Edition)*. New York: McGraw Hill.
- Seefeldt, Carol & Barbara A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini, Alih Bahasa: Pius Nasar*. Jakarta: PT. Indeks.
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugianto, Mayke. 1995. *Bermain,, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Depdibud.
- Sugiyono. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Sukestiyarno & Wardono. 2009. *Statistika*. Semarang: Unnes.
- Suryabrata, Sumadi. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Sutikno, M. Sobry. 2014. *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta:

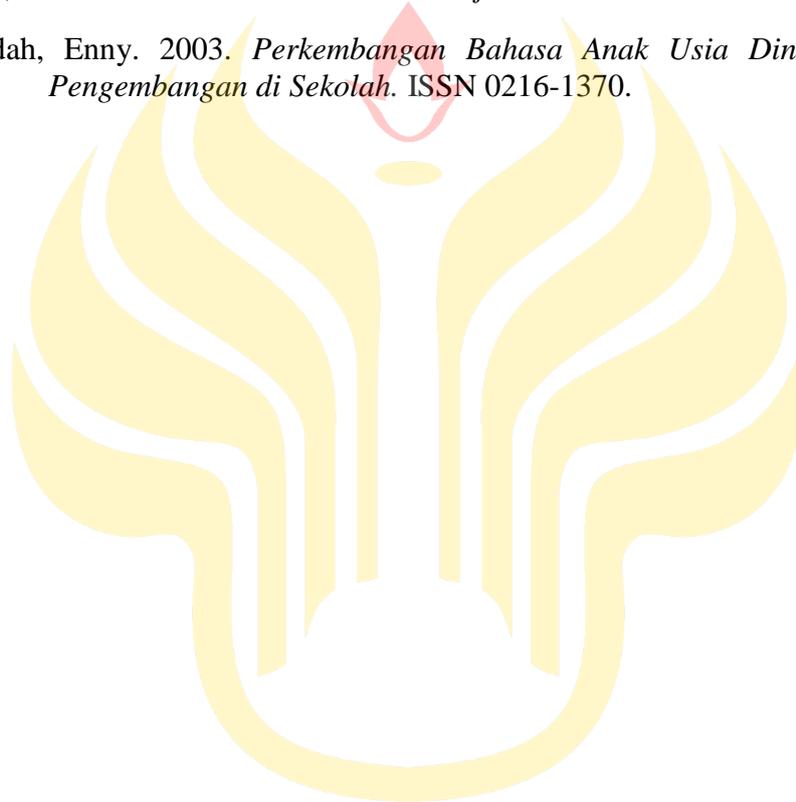
Hikayat Publishing.

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Zaman, dkk. 2012. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Zubaidah, Enny. 2003. *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini dan Teknik Pengembangan di Sekolah*. ISSN 0216-1370.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG