

SARI

Madyaningtyas, Rina Sari. 2010. *Penggunaan Permainan Puzzle sebagai Media Stimulasi Pengembangan Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing 1: Drs. Bambang Hartono, M.Hum., Pembimbing II: Dr. Subyantoro, M.Hum.

Kata kunci: membaca, anak usia dini, media permainan *puzzle*.

Usia empat sampai enam tahun, anak memasuki pendidikan taman kanak-kanak. Pada usia ini mereka sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa, bahkan dikatakan sebagai usia emas (*golden age*), yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya. Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peranan penting bagi peningkatan kualitas kehidupan seseorang. Pada umumnya kemampuan membaca anak masih kurang. Oleh sebab itu, kemampuan membaca anak perlu mendapatkan perhatian lebih. Dengan membaca anak dapat menambah pengetahuannya, wawasan, dan hiburan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas B TK Ummul Quro' Semarang, diketahui bahwa tingkat membaca siswa kelas B TK Ummul Quro' Semarang cukup. Cukupnya kemampuan membaca ini disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran tidak didasarkan atas identifikasi terhadap kemampuan siswa, karakteristik siswa, keadaan siswa, dan keinginan siswa, sehingga strategi pembelajaran yang digunakan sering tidak tepat. Guru masih menggunakan media pembelajaran yang biasa saja tidak dapat menarik minat siswa sehingga siswa cepat merasa bosan. Untuk mengatasi rendahnya kemampuan membaca tersebut, diberikan alternatif menggunakan media permainan *puzzle* sebagai media stimulasi pengembangan kemampuan membaca anak karena media ini merupakan kombinasi antara belajar dan bermain yang di dalamnya siswa dapat secara aktif ikut terlibat dalam pembelajaran dan tidak hanya sebagai pendengar ketika guru mengajarkan membaca.

PERPUSTAKAAN

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah 1) bagaimanakah proses kegiatan membaca anak dengan menggunakan media permainan *puzzle*; 2) bagaimanakah peningkatan kemampuan membaca anak setelah diberikan stimulasi berupa permainan *puzzle*; dan 3) bagaimanakah perubahan tingkah laku anak setelah dilakukan permainan *puzzle* untuk mengembangkan kemampuan membaca. Adapun tujuan penelitian ini adalah 1) mendeskripsikan proses pembelajaran membaca dengan menggunakan media permainan *puzzle*; 2) mendeskripsikan peningkatan kemampuan membaca anak prasekolah dengan menggunakan permainan *puzzle*; dan 3) mendeskripsikan perubahan tingkah laku anak setelah dilakukan pengembangan kemampuan membaca dengan permainan *puzzle*.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan dua siklus. Siklus I terdiri atas dua pertemuan dan siklus II terdiri atas I pertemuan,

tiap-tiap siklus dilakukan melalui tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah kemampuan membaca anak usia dini di kelas B TK Ummul Quro' tahun ajaran 2009/2010. Adapun sumber datanya, yaitu kelas B terdiri dari 19 siswa, 6 siswa puteri dan 13 siswa putera. Variabel yang diungkap dalam penelitian ini adalah variabel kemampuan membaca anak dan variabel penggunaan media permainan *puzzel*. Penjelasan mengenai dua variabel tersebut adalah sebagai berikut. Pengambilan data dilakukan dengan tes dan nontes. Alat pengambilan data nontes berupa pedoman observasi, pedoman catatan harian, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi foto. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik kuantitatif dan teknik kualitatif.

Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa kemampuan membaca anak setelah mengikuti pembelajaran membaca dengan media permainan *puzzel* mengalami peningkatan. Peningkatan ini dapat dilihat berdasarkan ketiga hasil tes yang dilakukan pada siswa kelas B TK Ummul Quro' Semarang yang meliputi tes awal (pratindakan), tes akhir siklus I, dan tes akhir siklus II. Hasil tes awal yaitu tes sebelum tindakan penelitian tindakan kelas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas sebesar 66,32 atau termasuk kategori tidak tuntas. Hasil pada siklus I, nilai rata-rata kelas sebesar 74,52 atau termasuk kategori tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa antara tes awal (pratindakan) dan siklus I terjadi peningkatan sebesar 8,22%. Pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 92,21 atau termasuk kategori tuntas artinya terjadi peningkatan sebesar 17,66% dari siklus I ke siklus II dan hasil yang dicapai tersebut sudah sangat memenuhi target yang telah ditetapkan. Dari pratindakan ke siklus II sangat terlihat peningkatan sebesar 25,9%. Perubahan tingkah laku siswa dapat dilihat secara jelas pada saat pembelajaran. Berdasarkan hasil nontes siklus I, masih tampak perilaku negatif siswa saat pembelajaran berlangsung. Pada siklus II perilaku negatif siswa semakin berkurang dan perilaku positif siswa semakin bertambah.

Saran yang dapat peneliti rekomendasikan : 1) guru kelas kiranya dapat memanfaatkan media permainan *puzzel* sebagai salah satu alternatif untuk pembelajaran membaca dalam penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan tetap menggunakan prinsip *bermain sambil belajar, belajar seraya bermain*. Penerapan media pembelajaran tersebut diharapkan mampu membuat proses pembelajaran membaca menjadi lebih bervariasi; 2) para peneliti di bidang pendidikan dan bahasa dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian lain dengan menggunakan media yang berbeda sehingga didapat berbagai alternatif media pembelajaran, khususnya pembelajaran membaca anak; dan 3) siswa hendaknya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran membaca selalu semangat dan berperilaku positif.