

NASKAH PUBLIKASI ILMIAH

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA AWAL DENGAN
PERMAINAN KARTU GAMBAR PADA ANAK KELAS B
TAMAN KANAK - KANAK *PUTRA UTAMA PGRI* KLATEN
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**



Oleh

UMI UTAMI

A53B090224

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2012**

PENGESAHAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH
PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA AWAL MELALUI
PERMAINAN KARTU GAMBAR PADA ANAK KELAS B
TAMAN KANAK-KANAK PUTRA UTAMA PGRI
KLATEN TAHUN PELAJARAN 2012/2013

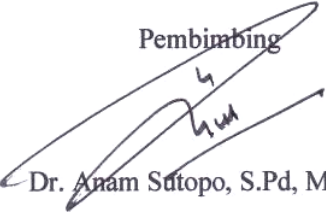
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Umi Utami

A53B090224

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada hari : Kamis, tanggal 1 November 2012
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Pembimbing



Dr. Anam Sufopo, S.Pd, M.Hum

Surakarta, 3 November 2012
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,




Dr. H. Sofyan Anif, M.Si
NIK. 547

PERSETUJUAN
PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA AWAL DENGAN
PERMAINAN KARTU GAMBAR PADA ANAK KELAS B
TAMAN KANAK-KANAK *PUTRA UTAMA PGRI* KLATEN
TAHUN PELAJARAN 2012/2013

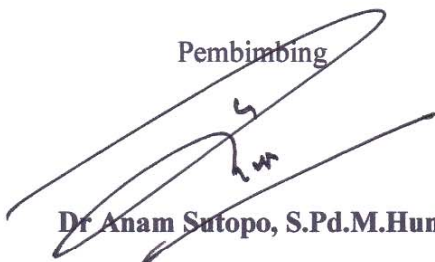
NASKAH PUBLIKASI

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

UMI UTAMI
A53B090224

Telah disetujui oleh Pembimbing untuk dipertahankan di hadapan
Dewan Penguji Skripsi S-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pembimbing



Dr Anam Sutopo, S.Pd.M.Hum

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA AWAL DENGAN PERMAINAN
KARTU GAMBAR PADA ANAK KELAS B**

**TAMAN KANAK - KANAK *PUTRA UTAMA PGRI* KLATEN
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

oleh

Umi Utami

Program Studi Pendidikan S-IPGPAUD

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univ. Muhammadiyah Surakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca awal anak TK kelas B TK Putra Utama PGRI Klaten tahun pelajaran 2012/2013. Sebelum diberi tindakan kemampuan membaca awal anak masih kurang guru membuat solusi dengan menggunakan permainan kartu gambar. Subjek penelitian ini adalah peneliti sebagai pemberi tindakan, sedangkan anak kelas B yang berjumlah 30 anak sebagai penerima tindakan. Data tentang perilaku anak dikumpulkan dengan metode observasi, wawancara dan simak catat. Analisis data menggunakan analisis interaktif. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui tiga siklus. Prosedur dalam penelitian ini terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini adalah diharapkan dengan menggunakan permainan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak pada TK Putra Utama PGRI Klaten tahun pelajaran 2012/2013 meningkat minimal 85% dari 20 anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode permainan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak diawali dari persentase peningkatan pada saat prasiklus sebesar 63,89%, siklus I peningkatan kemampuan membaca 72,08%, siklus II peningkatan kemampuan membaca awal anak sebesar 78,61%, siklus III peningkatan kemampuan membaca awal anak sebesar 85,42%. Persentase peningkatan kemampuan membaca awal anak TK Putra Utama PGRI sebesar 21,53%. “Diduga melalui metode permainan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak di kelompok B TK Putra Utama PGRI Klaten tahun pelajaran 2012/2013” .

Kata kunci : *membaca awal, TK Putra Utama PGRI, kartu gambar.*

A. PENDAHULUAN

Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003 pasal 28 menyatakan bahwa pendidikan usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal (Kelompok Bermain, Tempat Penitipan Anak atau jalur lain yang sederajat), dan atau jalur pendidikan informal yang berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan lingkungan. Sehubungan dengan kenyataan yang disebutkan diatas, maka anak-anak yang tersentuh pendidikan dini yang diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal

sangat minim jumlahnya. Berkenaan dengan itu maka sewajarnya bila pendidikan luar sekolah yang mencakup pendidikan formal dan informal dalam memberikan pelayanan pendidikan dini pada anak-anak yang tidak memperoleh pendidikan di jalur pendidikan formal sangatlah penting dan mendesak.

Berdasarkan karakteristik di atas, maka pendidikan prasekolah telah diakui sebagai bagian pendidikan sepanjang hayat. Hal ini karena pendidikan tidak boleh menolak anak dibawah umur 6 tahun dan menganjurkan pendidikan anak-anak awal yang disebut "*early ed*". Ia mengemukakan tiga tujuan pokok "*early ed*", yang meliputi perlengkapan stimulasi, membantu pemahaman identitas, dan menciptakan pengalaman sosialisasi yang tepat.

Masa kanak - kanak adalah masa emas yang tidak mungkin dapat terulang kembali. Mengajarkan membaca dan menulis di Taman Kanak-kanak dapat dilaksanakan dalam batas kewajaran sesuai dalam aturan dalam pengembangan pendidikan pra-akademik serta mendasari pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan TK sebagai Taman Bermain, bersosialisasi dan mengembangkan berbagai kemampuan yang ada dalam lingkup pendidikan pra-sekolah.

Dunia anak adalah dunia bermain dan berimajinasi. Anak lebih mudah menerima pendidikan melalui berbagai permainan. Anak lebih mudah menerima pendidikan dan pengetahuan melalui bermain, pendidikan taman kanak-kanak sebagian besar masih mengemas kegiatan pembelajaran berpusat pada guru, menggunakan metode-metode yang lama sehingga anak kurang aktif dalam proses pembelajaran bahkan cepat merasa bosan.

Sekarang ini banyak sekali TK bukan lagi sebagai tempat bermain dan berteman banyak tapi anak-anak TK selalu di ajarkan untuk menulis dan membaca, hal ini disebabkan karena tuntutan wali murid yang ingin anaknya keluar dari TK sudah dapat membaca dan menulis, agar anaknya bisa diterima di Sekolah Dasar yang diinginkan karena banyak sekolah yang membuat persyaratan masuk melalui tes membaca dan menulis.

TK *Putra Utama PGRI* Klaten menggunakan kurikulum yang salah satunya adalah bidang pengembangan bahasa, sebagaimana tertuang dalam indikator bahasa no. 33, menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya dan bahasa no. 34. Membaca beberapa kata berdasarkan gambar, tulisan atau benda yang dilihatnya. Kegiatan membaca gambar sangat penting untuk mengembangkan bahasa sehingga anak akan mendapatkosa kata yang lebih banyak,

sehingga dapat merangsang anak untuk mengeja suku kata-suku kata, dengan begitu anak tertarik untuk membaca. Untuk dapat menarik perhatian anak maka diperlukan media sumber belajar yang dapat menarik perhatian anak. Sedangkan media yang akan peneliti gunakan adalah kartu gambar.

Saat ini anak Taman Kanak-Kanak *Putra Utama PGRI* Kecamatan Klaten Tengah, kelompok B yang berjumlah 20 anak, kemampuan membaca awalnya masih sangat kurang, dari 20 anak baru 12 anak yang sudah dapat membaca sedangkan 6 anak lagi kemampuan membacanya masih kurang, hal ini dibuktikan dengan adanya 6 anak di TK *Putra Utama PGRI* Jl. Dewi Sartika no.42 Klaten masih susah sekali untuk menghafalkan huruf-huruf abjad sehingga menjadi masalah untuk dapat membaca kosakata dengan benar.

Hal tersebut tampaknya disebabkan karena metode yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang tepat, kurangnya kreatifitas guru dalam mengajar dan alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran masih kurang mendukung dan kurang inovatif sehingga anak-anak kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Upaya yang harus dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan metode pembelajaran dan alat peraga yang lebih kreatif. Alat peraga tersebut misalnya gambar seri, papan flanel, boneka jari, wayang dan lain-lain. Alat peraga yang akan digunakan disini adalah permainan kartu gambar, disamping itu kegiatan belajar mengajar juga harus lebih dapat ditingkatkan lagi untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik membuat penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Awal dengan Permainan Kartu Gambar pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak *Putra Utama PGRI* Klaten Tahun Pelajaran 2012/2013.”

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan kosa kata anak meningkatkan keberanian anak dalam mengungkapkan pengalaman sederhana, meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal benda disekitarnya, meningkatkan motivasi anak untuk membaca. Sementara tujuan khusus penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca awal dengan permainan kartu gambar pada anak kelas B TK *Putra Utama PGRI* Klaten tahun pelajaran 2012/2013. Disamping itu untuk mengetahui penerapan penggunaan metode permainan kartu gambar dalam pembelajaran membaca awal anak kelas B TK *Putra Utama PGRI* Klaten.

1. Pengertian Kemampuan Membaca Awal

Menurut Poerwadarminta (1994: 628) kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan dalam melakukan suatu tindakan atau kegiatan. Hodgson (dalam Tarigan, 2008: 7) menyatakan membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Anderson dkk (dalam Dhieni, 2005: 5.5) menyatakan membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Jadi kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tentang pengertian kemampuan membaca di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca adalah suatu kesanggupan melakukan suatu tindakan untuk memahami suatu pesan dengan media tulisan baik bersuara maupun tidak bersuara. Kemampuan membaca awal adalah kecakapan seorang anak memahami suatu pesan dengan media tulisan/kata-kata sederhana baik itu bersuara maupun tidak bersuara untuk memasuki ketingkat pendidikan yang lebih lanjut.

2. Tahap Perkembangan Kemampuan Membaca Pada Anak

Perkembangan kemampuan membaca anak berlangsung dalam beberapa tahapan (Depdiknas, 2003:170-172) diantaranya sebagai berikut:

1. Tahap Fantasi (*Magical Stage*)

Tahap ini anak mulai menggunakan buku, mulai berfikir bahwa buku itu penting, melihat atau membolak-balikkan buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya. Tahap pertama, orang tua atau guru dapat memberikan atau menunjukkan model atau contoh tentang perlunya membaca, membacakan sesuatu pada anak, membicarakan buku pada anak

2. Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self Concept Stage*)

Anak memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberikan makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya pada buku, menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok dengan tulisan. Tahap kedua, orang tua atau guru

memberikan rangsangan dengan cara membacakan sesuatu pada anak. Orang tua atau guru hendaknya memberikan akses pada buku-buku yang diketahui anak-anak. Orang tua juga hendaknya melibatkan anak dalam membacakan berbagai buku.

3. Tahap Membaca Gambar (*Bridging Reading Stage*)

Tahap ini anak menjadi sadar akan cetakan yang tampak serta menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulangi kembali cerita yang tertulis dapat mengenal cetakan dari puisi atau lagu yang sudah dikenalnya serta sudah mengenal abjad. Tahap ketiga, orang tua atau guru membacakan sesuatu pada anak-anak, menghadirkan kosa kata pada lagu dan puisi, memberikan kesempatan menulis sesering mungkin.

4. Tahap Pengenalan Bacaan (*Take-off Reader Stage*)

Anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (*graphonic, semantic dan sintatic*) secara bersama-sama. Anak tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteknya, berusaha mengenal tanda-tanda seperti kotak susu, pasta gigi atau papan iklan. Tahap keempat, orang tua dan guru masih harus membacakan sesuatu untuk anak-anak sehingga mendorong anak membaca sesuatu pada berbagai situasi. Orang tua dan guru jangan memaksa anak membaca huruf dengan sempurna.

5. Tahap Membaca Lancar (*Independent Reader Stage*)

Tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas. Menyusun pengertian dari tanda pengalaman dan isyarat yang dikenalnya, dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan. Bahan-bahan yang berhubungan secara langsung dengan pengalaman anak semakin mudah dibaca.

Dari beberapa uraian tahapan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan membaca anak harus melalui berbagai tahapan, yaitu tahap fantasi, tahap pembentukan konsep diri, tahap membaca gambar, tahap pengenalan bacaan, dan tahap membaca lancar.

3. Pengertian Permainan Kartu Gambar

Menurut Allen (dalam Astuti, 1996:6) menyatakan permainan merupakan alat yang secara langsung akan mempengaruhi seluruh aspek pengembangan anak. Melalui permainan anak memahami akan dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan di sekitar tempat dia bermain. Melalui permainan pula, anak akan mulai mencipta,

berimajinasi, bereksplorasi dengan bebas tanpa adanya paksaan dari orang lain. Menurut Solehudin (2007: 5.5) permainan dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara voluntir, spontan, terfokus pada proses, didorong oleh motivasi instrinsik.

Pengertian kartu menurut Poerwadarminta (1982 : 447) kartu adalah:

1. Kertas tebal yang tak berapa besar, biasanya persegi panjang (untuk berbagai-bagai keperluan) ; mis.(tanda) anggota, kartu berisi keterangan keanggotaan perserikatan; nama, kartu kecil yang bertuliskan nama (alamat rumah, kantor dsb).
2. Daun (kartu bergambar) untuk bermain judi; mis-besar, kartu permainan Barat (*spt bridge*, duapuluh satu dsb), kartu permainan cara Tionghoa (*spt pei*, kongkin dsb).

Menurut Poerwadarminta (1982: 292) gambar adalah : Tiruan barang, orang, binatang, tumbuhan dsb, yang dibuat dengan cat, tinta, coret, potret dsb. Gambar menurut Ely (dalam Anitah, 2008:7) mengatakan bahwa gambar tidak hanya bernilai seribu bahasa, tetapi juga seribu tahun atau seribu mil. Melalui gambar dapat ditunjukkan kepada pebelajar suatu tempat, orang dan segala sesuatu dari daerah yang jauh dari jangkauan pengalaman pebelajar itu sendiri. Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan kartu gambar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara voluntir, terfokus dan didorong motivasi instrinsik dengan media kertas tebal yang biasanya berbentuk persegi panjang, yang salah satu permukaannya terdapat tiruan barang, orang, binatang, tumbuhan dsb, dengan cat, tinta, coret, potret dsb.

Dari beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan kartu gambar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara voluntir, terfokus dan didorong motivasi instrinsik dengan media kertas tebal yang biasanya berbentuk persegi panjang, yang salah satu permukaannya terdapat tiruan barang, orang, binatang, tumbuhan dsb, dengan cat, tinta, coret, potret dsb.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK *Putra Utama PGRI* Klaten, Jln Dewi Sartika no. 42 Klaten. Lokasi ini dipilih dengan pertimbangan bahwa peneliti bekerja pada tempat tersebut, sehingga memudahkan perolehan data dan mempunyai peluang waktu yang luas. Selain itu sekolah ini memerlukan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan

kemampuan membaca awal. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2012/2013 bulan Agustus sampai dengan bulan Oktober 2013. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas, yang memiliki empat komponen setiap siklusnya, yaitu : (a) Perencanaan (*planning*); (b) Tindakan (*acting*); (c) Pengamatan (*observing*); dan (d) Refleksi (*reflecting*).

Strategi penelitian ini adalah study kasus di kelompok B TK *Putra Utama PGRI* Klaten.

Subyek penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah anak kelas B TK *Putra Utama PGRI* Klaten yang berjumlah 20 anak terdiri laki-laki 5 anak dan perempuan 15 anak dengan rentang usia 5-6 tahun. Sedangkan obyek dari penelitian ini adalah kemampuan membaca awal. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah informan, dokumen dan peristiwa. Sementara teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan simak catat. Validasi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode. Kemudian data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis interaktif.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan dilakukan pada hari jumat 14 September 2012. Pada kegiatan perencanaan ini peneliti mengadakan diskusi dengan teman sejawat mengenai hal-hal yang dilakukan pada siklus I. Perencanaan yang dilakukan adalah membuat Rencana Kegiatan Harian, Satuan Bidang Pengembangan, menyiapkan alat peraga yang akan digunakan, dan menyiapkan lembar observasi untuk penilaian anak. Pada waktu diskusi disepakati peneliti sebagai pelaksana tindakan. Guru hanya bertugas membantu peneliti selama proses pembelajaran dan sebagai observe, alokasi waktu disetiap pertemuan selama 30 menit. Di mana pertemuan pertama pada hari Senin, 17 September 2012, dan pertemuan kedua pada hari Rabu, 19 September 2012.

Adapun perencanaan untuk pelaksanaan pada siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti dan teman sejawat menyiapkan Rencana Kegiatan Harian untuk proses pembelajaran permainan kartu gambar.
- 2) Menyiapkan alat peraga yang akan digunakan yaitu berupa macam-macam gambar buah dan tulisan nama macam-macam buah tersebut.
- 3) Menyiapkan lembar observasi untuk penilaian kemampuan membaca awal anak.

- 4) Menyiapkan *Reward* atau hadiah untuk anak yang bisa bermain dengan menggunakan stempel gambar anak tersenyum.
- 5) Menyiapkan lembar catatan lapangan untuk mencatat kejadian diluar perencanaan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dimulai pada hari Senin 17 September 2012. Pembelajaran berlangsung selama 30 menit dari pukul 07.30 sampai dengan 08.00 WIB dilaksanakan dikelas B, pada pertemuan pertama guru sekaligus peneliti memasuki ruangan kelas B yaitu tempat anak-anak belajar. Setelah mengkondisikan anak-anak untuk duduk ditempat masing-masing mulai disampaikan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan yakni permainan kartu gambar.

Anak-anak merasa senang karena akan mendapatkan permainan baru akan tetapi banyak anak-anak yang belum tahu dan bertanya apa itu bermain permainan kartu gambar, guru memberi penjelasan dan contoh secara sederhana, mengemukakan tugas-tugas yang harus dilakukan siswa tentang permainan kartu gambar dan menyampaikan tata tertib bermainnya, yaitu:

- 1) Permainan secara bergiliran.
- 2) Anak-anak harus menunggu giliran untuk bermain tidak boleh berebut.
- 3) Sambil menunggu giliran anak yang lain boleh menonton temannya yang sedang bermain.

Setelah guru memberikan penjelasan umum, guru mulai menyampaikan langkah-langkah permainan yang harus dimainkan oleh anak berjudul “permainan gambar buah”. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Coba siapa tahu buah apa yang terpajang di dinding. Jika anak dapat menjawab, katakan “Oh ya...ya namanya ada dibawahnya. Yuk kita lihat”.
- 2) Menanyakan pada mereka apakah mereka mau bermain “gambar buah”, Jika mau, berilah masing-masing anak, kertas bertulis nama buah.
- 3) Memberi kesempatan anak bergilir menempelkan kertas bertulis tersebut dibawah gambar. Makin lama makin kebawah. Buat suasana semeriah mungkin dengan nyanyian atau tepuk tangan.
- 4) Setelah selesai, tanyakan kepada anak “siapa tadi yang menempel kata apel?”. Anak-anak yang merasa menempel kata apel lalu anak mengacungkan tangan. Biarkan mereka berkelompok dan katakan, “Nah...ini kelompok apel”.

5) Lakukan hingga semua anak dapat kelompok.

Selesai menyampaikan langkah-langkah permainan lalu guru menawarkan kepada anak siapa yang akan bermain duluan. Setelah itu guru mempersilahkan pada anak yang akan bermain duluan ketempat yang telah disetting untuk pelaksanaan permainan gambar buah, sedangkan anak-anak yang lain tetap duduk ditempat masing-masing menunggu giliran selanjutnya. Ketika sedang bermain teman sejawat membantu kegiatan bermain dengan melakukan pendekatan dengan anak yang masih bingung dengan cara bermainnya.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 19 September 2012 pukul 07.30. pelaksanaan pembelajaran kedua merupakan kelanjutan pembelajaran pertemuan pertama hanya berbeda kartu gambar buah yang digunakan. Pada pelaksanaan pembelajaran digunakan bermacam-macam gambar buah untuk mendukung pelaksanaan kegiatan. Kelas diakhiri dengan menyanyi lagu “pohon jambu” lalu anak-anak beristirahat.

c. Observasi dan Evaluasi

Pelaksanaan observasi ini ditujukan pada anak TK *Putra Utama PGRI* kelas B sebagai subyek penelitian. Adapun hasil observasi terhadap penerapan permainan kartu gambar dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut : 1) pada umumnya anak belum dapat melakukan permainan secara maksimal, 2) anak-anak masih sulit memahami gambar dan hubungan antara bunyi dengan huruf. Berdasarkan hasil observasi data terhadap proses pembelajaran pada penerapan permainan kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan membaca awal siklus I dapat diketahui bahwa pembelajaran sudah dilaksanakan sesuai dengan yang telah direncanakan, namun masih terdapat masalah yang timbul pada saat pembelajaran.

d. Analisis dan Refleksi

Adapun hasil analisis dan refleksi dari pelaksanaan tindakan pada siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) RKH yang telah disusun telah dilaksanakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Masih banyak anak yang kurang perhatian bahkan asyik ngobrol sendiri ketika temannya sedang melakukan kegiatan. Karena tidak ada penugasan untuk penenangan.
- 3) Karena penjelasan dari guru yang terlalu lama maka waktu pembelajaran selama 30 menit masih kurang.

- 4) Banyak anak yang masih kesulitan dikarenakan belum mengerti betul cara bermain menggunakan kartu gambar.
- 5) Dengan adanya permainan baru anak-anak merasa senang dan tidak mau berhenti untuk bermain.
- 6) Dibandingkan sebelum diterapkan metode permainan kartu gambar sudah ada peningkatan kemampuan membaca awal anak. Namun pada siklus ini belum maksimal dan memuaskan. Persentase rata-rata kemampuan membaca awal anak mencapai 72,08%.

Berdasarkan analisis data, Peningkatan yang terjadi sudah cukup drastis, hal ini disebabkan sebelumnya belum pernah diterapkan metode permainan kartu gambar, sehingga saat diterapkan metode itu anak-anak terlihat sangat antusias. Tetapi hasil yang dicapai pada siklus I belum begitu maksimal sehingga peneliti perlu melaksanakan tindakan siklus berikutnya. Oleh sebab itu peneliti dibantu teman sejawat membuat perencanaan untuk pelaksanaan siklus berikutnya.

2. Siklus II

a. Perbaikan Perencanaan Tindakan

Perencanaan pada siklus II berdasarkan pada analisis siklus I. Kemampuan anak sudah mulai ada peningkatan tetapi belum maksimal. Masih terdapat anak yang kurang memperhatikan dan bermain sendiri pada saat kegiatan dilaksanakan. Untuk memperbaiki tindakan pada siklus I, pada hari Jumat, 21 September 2012 peneliti dan guru merencanakan tindakan siklus II. Siklus ini direncanakan akan dilaksanakan 2 pertemuan. Pelaksanaan pertemuan pertama pada hari Senin, 24 September 2012, pertemuan kedua pada hari Rabu, 26 September 2012.

Setelah selesai berdiskusi, Peneliti dan guru menyepakati beberapa hal yang akan dilakukan agar kemampuan anak lebih meningkat secara maksimal. Adapun perencanaan untuk pelaksanaan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Pada pertemuan kali ini peneliti lebih memaksimalkan tindakan dengan cara lebih banyak berinteraksi dengan anak, dan memberi motivasi anak.
- 2) Sebagai penenangan untuk anak yang menunggu giliran bermain maka diberikan penugasan kepada anak dengan menggambar bebas dan mewarnai.
- 3) Peraturan dibuat agar anak-anak menyelesaikan tugasnya lebih dulu kalau mau mengikuti kegiatan permainan kartu gambar jika belum selesai belum boleh mengikuti permainan.

- 4) Pembelajaran kurang maksimal karena waktu yang dialokasikan selama 30 menit masih kurang, sehingga perlu adanya penambahan waktu untuk melaksanakan kegiatan permainan.
- 5) Agar anak tidak merasa kesulitan untuk melakukan permainan maka media yang digunakan sama dengan pada pelaksanaan siklus 1.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini dimulai pada hari Senin, 24 September 2012. Pembelajaran berlangsung selama 60 menit dimulai pukul 07.30 sampai pukul 08.30. Setelah anak-anak selesai berdoa dan mengucapkan salam, lalu anak diajak untuk mengingat kembali permainan apa yang pernah dilakukan pada siklus I pertemuan pertama.

Pelaksanaan kegiatan akan dimulai setelah guru menanyakan dan mengingatkan mengingatkan kembali permainan yang dilaksanakan kemarin, kemudian anak disuruh maju satu persatu secara bergiliran untuk melaksanakan permainan, sedang anak yang lain diberi tugas menggambar bebas dan mewarnai sambil menunggu giliran.

Guru membantu mengawasi anak-anak yang sedang melakukan kegiatan menggambar bebas dan mewarnai, serta melakukan pencatatan hal-hal yang terjadi diluar perencanaan pembelajaran sedang untuk observasi penilaian terhadap pelaksanaan kegiatan bermain gambar buah dilaksanakan oleh peneliti. Setelah selesai melaksanakan kegiatan bermain gambar buah, anak-anak diberi *reward* berupa stempel bergambar bintang. Hal ini dimaksudkan agar anak-anak merasa senang dan mempunyai keinginan untuk bermain lagi. Pada akhir kegiatan peneliti memberikan *review* tentang permainan yang telah dilaksanakan. Uraian tersebut diatas merupakan pelaksanaan dan tindakan siklus II pertemuan pertama. Pertemuan kedua menggunakan prosedur pembelajaran yang sama kelanjutan pertemuan I hanya gambar buah yang digunakan berbeda. Untuk pertemuan kedua dilakukan pada hari Rabu, 26 September 2012.

c. Observasi

Pelaksanaan observasi kali ini ditujukan kepada peneliti sebagai pelaksana proses pembelajaran. Adapun hasil observasi terhadap proses penerapan metode permainan kartu gambar yang dilakukan oleh guru dapat dilihat pada lampiran 3. Hasil observasi secara rinci proses penerapan kartu gambar berdasarkan lembar observasi dan catatan lapangan.

Pelaksanaan kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti di bantu guru pendamping dilakukan pada anak untuk mengetahui kemampuan membaca awal melalui kegiatan

permainan kartu gambar. Hasil observasi dapat dilihat pada lampiran 6. Melihat data tabel diperoleh rata-rata persentase kemampuan membaca awal anak satu kelas sebesar 78,61%. Persentase tersebut belum mencapai hasil maksimal kemampuan dari yang ditargetkan peneliti pada siklus I. Oleh sebab itu peneliti perlu melaksanakan tindakan siklus berikutnya dan membuat perencanaan selanjutnya.

d. Analisis dan Refleksi

Pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik namun belum mendapatkan hasil yang maksimal, kelemahan pada siklus I belum dapat teratasi dengan baik, peningkatan kemampuan membaca anak belum maksimal karena anak mulai bosan dengan gambar buah-buahan yang digunakan Sehingga perlu digunakan gambar yang berbeda.

Adapun hasil refleksi pelaksanaan tindakan siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan proses pembelajaran sudah lebih baik dibanding siklus I
- 2) Masih banyak anak yang ngobrol sendiri walaupun sudah di beri penugasan.
- 3) Banyak anak yang belum paham untuk melaksanakan permainan karena merasa kurang mempunyai keberanian untuk bermain.
- 4) Masih ada beberapa anak yang ingin menguasai permainan.
- 5) Sudah ada peningkatan kemampuan membaca awal yang lebih baik jika dibandingkan pada siklus I namun belum maksimal dan memuaskan.

Persentase rata-rata kemampuan membaca awal anak mencapai 78,61%.

Analisis data diatas menunjukkan bahwa persentase pencapaian sudah mengalami peningkatan yang cukup drastis. Namun hasil yang dicapai pada siklus II belum sesuai dengan hasil yang diharapkan. sehingga peneliti perlu melaksanakan tindakan siklus berikutnya, oleh sebab itu peneliti membuat perencanaan siklus berikutnya.

3. Siklus III

a. Perbaikan Perencanaan Tindakan

Perencanaan pada siklus III ini berdasarkan pada analisis siklus II. Sudah terjadi peningkatan pada kemampuan anak tetapi belum mencapai hasil maksimal yang diharapkan. Untuk mengatasi kekurangan pada siklus II, pada hari Jumat, 28 September 2012 peneliti dan teman sejawat merencanakan tindakan siklus III. Siklus ini direncanakan untuk dilaksanakan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 1 Oktober 2012, sedangkan pertemuan kedua pada hari Rabu, 3 Oktober 2012.

Peneliti berdiskusi dengan teman sejawat mencari solusi untuk mengatasi kekurangan pada siklus II Setelah selesai melakukan diskusi, peneliti dan teman sejawat menyepakati beberapa hal yang akan dilakukan agar kemampuan anak lebih meningkat secara maksimal. Adapun perencanaan untuk siklus III adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan tindakan lebih dimaksimalkan lagi dengan memberi dorongan kepada anak agar dapat bermain dengan lebih baik lagi.
2. Anak yang sedang tidak melakukan kegiatan permainan diberi tugas dengan lembar kerja agar tidak mengganggu anak yang sedang melakukan kegiatan.
3. Mengganti gambar buah dengan gambar bermacam-macam binatang agar anak tidak merasa bosan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus III Ini pelaksanaan tindakan dimulai pada hari Senin, 1 Oktober 2012. Proses pembelajaran berlangsung selama 60 menit dimulai pukul 07.30 wib sampai pukul 08.30 wib. Setelah anak-anak selesai berdoa dan mengucapkan salam, lalu anak diajak untuk mengingat kembali permainan yang pernah dilakukan pada siklus I dan II.

Teman sejawat membantu mengawasi anak-anak yang sedang melakukan kegiatan meronce manik-manik serta melakukan pencatatan hal-hal yang terjadi diluar perencanaan pembelajaran, sedangkan untuk observasi penilaian terhadap pelaksanaan permainan kartu gambar dilakukan oleh peneliti.

Setelah kegiatan permainan kartu gambar berakhir, anak-anak yang bisa melakukan dengan baik diberi *reward* berupa stempel bergambar anak tersenyum. Pada akhir kegiatan peneliti mengulas kembali tentang permainan yang telah dilaksanakan. Uraian diatas merupakan pelaksanaan tindakan siklus III pertemuan pertama. Pertemuan kedua merupakan kelanjutan pertemuan pertama menggunakan prosedur pembelajaran yang sama, saat pertemuan hanya gambarnya saja yang diganti dengan gambar binatang yang belum digunakan sebelumnya. Untuk pertemuan kedua dilakukan pada hari Rabu, 3 Oktober 2012.

c. Observasi

Pelaksanaan observasi ditujukan pada anak untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca awal anak apakah sudah mencapai hasil yang diharapkan atau belum. Melihat data tabel hasil tabulasi dapat diperoleh rata-rata persentase

kemampuan membaca awal sebesar 85,42%.Persentase tersebut sudah mencapai hasil kemampuan dari skor maksimal yang ditargetkan peneliti pada pelaksanaan siklus II.

Melihat data tabel hasil tabulasi,dapat dilihat dari hasil pencapaian persentase setiap anak. Semua anak telah mencapai persentase yang ditargetkan oleh peneliti. Pencapaian tertinggi yang dicapai anak pada siklus III adalah 91,67% sedangkan tingkat pencapaian terendah adalah 80,56%.

d. Analisis dan Refleksi

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus III berjalan dengan lebih baik. Kelemahan pada siklus II sudah teratasi Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran membaca awal mengalami peningkatan, peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan anak dalam melakukan kegiatan. Tetapi peningkatan anak belum maksimal karena menurunnya antusias anak pada saat pelaksanaan siklus III dimana anak sudah bosan dengan permainan yang pernah dimainkan.

Adapun hasil refleksi pelaksanaan tindakan pada siklus III adalah sebagai berikut:

- 1) Dengan adanya pemberian tugas bagi anak yang belum mendapat giliran untuk melaksanakan kegiatan permainan kartu gambar suasana kelas menjadi lebih terkendali.
- 2) Dengan pemberian reward berupa anak tersenyum antusias anak lebih meningkat untuk mengikuti kegiatan permainan kartu gambar.
- 3) Adanya penambahan waktu membuat anak-anak menjadi lebih bebas melakukan permainan kartu gambar dan peneliti juga tidak terburu-buru untuk melakukan pengamatan.
- 4) Pada siklus ketiga, ada anak yang merasa bosan dan minta untuk mengganti gambar buah-buahan dengan gambar binatang, karena anak merasa jenuh dengan gambar yang sama.
- 5) Dilihat dari hasil observasi peningkatan kemampuan membaca awal anak persentase rata-rata satu kelas pada siklus II mencapai 78,61%, pada siklus III meningkat menjadi 85,42%. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan membaca pada anak sudah mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Melihat uraian analisis dan refleksi diatas, peningkatan kemampuan membaca awal anak sudah tercapai sesuai prosentase yang ditargetkan peneliti, sehingga tidak perlu dilakukan tindakan siklus berikutnya.

4. **Perbandingan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I, Siklus II ,Siklus III**

Metode permainan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak karena pembelajaran dengan metode permainan kartu gambar anak akan merasa lebih senang dalam melaksanakan proses pembelajaran, maka pembelajaran lebih efektif dan terekam ke memori anak-anak untuk mengembangkan kemampuan membaca awal anak. Pada penggunaan metode permainan kartu gambar dapat memberi variasi dalam pembelajaran sehingga menarik minat anak dan pembelajaran lebih mudah diserap oleh anak.

Persentase peningkatan sebelum tindakan sampai siklus I belum mengalami peningkatan yang besar hal ini disebabkan karena anak belum mempunyai ketertarikan dengan permainan kartu gambar. Adapun persentase siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan yang cukup besar, hal ini karena ketertarikan anak sangat tinggi, mereka sangat antusias dan semangat terhadap hal baru yang belum pernah didapatkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa kemampuan membaca anak sudah merata dan tidak ada anak yang tidak mencapai prosentase yang ditentukan oleh peneliti, perincian perbandingan hasil observasi kemampuan membaca awal dengan permainan kartu gambar dari prasiklus sampai siklus III tersebut adalah sebagai berikut: prasiklus 63,89%, siklus I 72,08%, siklus II 78,61%, dan siklus III 85,42%.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa; *pertama*, Kemampuan membaca awal anak bisa ditingkatkan melalui permainan kartu gambar. Metode permainan kartu gambar bisa meningkatkan kemampuan membaca awal anak dan anak terlibat secara aktif, dan memberi kesempatan kepada anak agar mempunyai keberanian untuk menyampaikan bahasa secara lisan. Persentase peningkatannya sebesar 21,53%. *Kedua*, penerapan metode permainan kartu gambar untuk meningkatkan kemampuan membaca awal anak adalah 1) diawali dengan berdoa, mengucapkan salam dan bernyanyi, 2). guru memberikan apersepsi berupa tanya jawab mengenai macam-macam buah yang dikenal, 3) guru memperkenalkan alat peraga yang digunakan dan menyampaikan langkah-langkah permainan kartu gambar, 4) membagi anak menjadi 3 kelompok, 5) memberi kesempatan kepada kelompok pertama untuk bermain dilanjutkan kelompok berikutnya. 6) memberikan reward kepada anak

yang telah selesai melaksanakan permainan, dan 7) memberikan kesimpulan setelah permainan selesai dilaksanakan.

Sementara itu, implikasi dari penelitian ini adalah 1) Pembelajaran melalui metode permainan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak, 2) Ketersediaan sarana dan prasarana yang lengkap akan memperlancar proses pembelajaran 3) Suasana yang nyaman dan kondusif mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Astuti, Wili, SPd. MHum. 2010. *Bermain dan Teknik Permainan*. Surakarta: UMS.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2000. *Permainan Membaca Dan Menulis di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar Penilaian Pembuatan Dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Dhieni,dkk. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Poerwadarminta.W.J.S.1982. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*.Jakarta:Balai Pustaka.
- Solehuddin. M.dkk. 2007.*Pembaharuan Pendidikan TK*.Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan. 2008. *Membaca sebagai suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa