

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DAN FLASHCARD
DI TK ISLAM AL-FURQON JAKARTA SELATAN**

TESIS

**Diajukan kepada Program Studi Magister Manajemen Pendidikan
Islam sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan studi Strata
Dua untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)**



Oleh:
FARAH FITRIANA
NIM: 192520121

**PROGRAM STUDI:
MAGISTER MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
KONSENTRASI MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT PTIQ JAKARTA
2023 M/1444 H**

ABSTRAK

Farah Fitriana (192520121) Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga dan Flashcard di TK Islam Al Furqon Jakarta Selatan.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan melalui pendekatan kualitatif dengan sampel 5 guru sebagai informan utama, serta observasi terhadap pembelajaran siswa TK B. Maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media *flashcard* & ular tangga dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon yaitu menarik perhatian siswa, meningkatkan antusias siswa dalam membaca, dan membantu daya ingat siswa. Dari penggunaan media permainan ular tangga & *flashcard*, 13 anak ditemukan pada pertemuan 1, masih dominan Mulai berkembang (MB) yaitu 11 orang dan Belum berkembang (BB) 2 orang. Sedangkan pada pertemuan ke 2 mulai ada perkembangan dengan banyak yang menunjukkan hasil berkembang sesuai harapan (BSH) 10 orang dan Mulai berkembang 3 orang. Pada pertemuan ke 3 terjadi peningkatan kembali yaitu berkembang sangat baik 9 orang, berkembang sesuai harapan 2, dan 3 anak masih pada tahap mulai berkembang dikarenakan membutuhkan penanganan khusus.

Langkah-langkah penggunaan metode permainan ular tangga dalam pembelajaran menurut Rahmah kepala sekolah adalah sebagai berikut: pendahuluan. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari, guru memberi contoh soal dan latihan mengenai materi yang diajarkan, anak usia dini dibagi menjadi kelompok kecil yang beranggotakan empat sampai 5 orang. Anak bermain secara bergantian sesuai urutan kelompok, setelah waktu bermain selesai, guru melakukan evaluasi untuk menguji hasil yang didapat anak usia dini. Langkah-langkah penggunaan *flashcard* yaitu kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap siswa. Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa itu mengamati kartu tersebut, lalu teruskan kepada siswa yang lain hingga semua siswa kebagian. Jika sajian menggunakan jenis atau cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun.

Kata Kunci: *Kemampuan membaca, Anak Usia Dini, Flashcard, Ular Tangga.*

خلاصة

فرح فطريانا (١٩٢٥٢٠١٢١) تحسین القدرة على القراءة في مرحلة الطفولة المبكرة من خلال ألعاب الثعابين والسلام والبطاقات التعليمية في روضة الفرقان الإسلامية، جنوب جاكارتا.

بناءً على نتائج البحث الذي تم إجراؤه من خلال منهج نوعي مع عينة مكونة من ٥ معلمين كمنبر أساسي، بالإضافة إلى ملاحظات حول تعلم طلاب رياض الأطفال ب. ويمكن الاستنتاج أن فوائد البطاقات التعليمية ووسائل السلم في تحسين مهارات القراءة في مرحلة الطفولة المبكرة في روضة الفرقان الإسلامية تجذب انتباه الطلاب ، وتزيد من حماس الطلاب للقراءة ، وتساعد ذاكرة الطلاب. من خلال استخدام الثعابين والسلام ووسائل ألعاب البطاقات التعليمية، تم العثور على ١٣ طفلاً في الاجتماع ١، ولا يزالون في الغالب يبدأون في النمو، أي ١١ شخصاً ولم يتطوروا بعد ٢ شخصاً. بينما في الاجتماع الثاني ، بدأ التقدم مع ظهور العديد من النتائج وفقاً للتوقعات بدأ ١٠ أشخاص و ٣ أشخاص في التطور. في الاجتماع الثالث، كانت هناك زيادة مرة أخرى، أي ٩ أشخاص كانوا يتطورون بشكل جيد للغاية، ٢ كانوا يتطوران وفقاً للتوقعات، و ٣ أطفال لا يزالون في مرحلة البدء في التطور لأنهم بحاجة إلى علاج خاص.

فيما يلي خطوات استخدام طريقة لعبة السلم والثعبان في التعلم حسب رحمة الرئيسية: مقدمة. يشرح المعلم المادة المراد دراستها ، ويعطي المعلم أمثلة على الأسئلة والتمارين المتعلقة بالمواد التي يتم تدريسها، وتنقسم الطفولة المبكرة إلى مجموعات صغيرة من ٤ إلى ٥ أشخاص. يلعب الأطفال بالتناوب بترتيب المجموعة، وبعد انتهاء وقت اللعب، يقوم المعلم بإجراء تقييم لاختبار النتائج التي تم الحصول عليها في مرحلة الطفولة المبكرة. خطوات استخدام البطاقات التعليمية هي البطاقات التي تم ترتيبها وتثبيتها على مستوى الصندوق وتواجه الطالب. أزل البطاقات واحدة تلو الأخرى بعد أن ينتهي المعلم من الشرح. أعط البطاقات التي تم شرحها للطلاب الجالسين بالقرب من المعلم. اطلب من الطالب أن ينظر إلى البطاقة، ثم يمررها إلى الطلاب الآخرين حتى يحصل عليها جميع الطلاب. إذا كان الطبق يستخدم نوعاً أو طريقة لعب، فضع البطاقات في صندوق عشوائياً ولا تحتاج إلى ترتيبها

الكلمات المفتاحية: القدرة على القراءة، الطفولة المبكرة، البطاقات التعليمية، الثعابين والسلام

ABSTRACT

Farah Fitriana (192520121) Improving Early Childhood Reading Ability Through Snakes and Ladders Games and Flashcards at Al Furqon Islamic Kindergarten, South Jakarta.

Based on the results of research that has been carried out through a qualitative approach with a sample of 5 teachers as the main informants, as well as observations on the learning of Kindergarten B students. It can be concluded that the benefits of flashcard & ladder media in improving early childhood reading skills in Al-Furqon Islamic Kindergarten are attract students' attention, increase students' enthusiasm in reading, and help students' memory. From the use of snakes and ladders & flashcard game media, 13 children were found at meeting 1, still dominantly starting to develop (MB), namely 11 people and not yet developing (BB) 2 people. Whereas at the 2nd meeting there began to be progress with many showing results developing according to expectations (BSH) 10 people and 3 people starting to develop. At the 3rd meeting there was an increase again, namely 9 people were developing very well, 2 were developing according to expectations, and 3 children were still at the stage of starting to develop because they needed special treatment.

The steps for using the snakes and ladders game method in learning according to Rahmah the principal are as follows: introduction. The teacher explains the material to be studied, the teacher gives examples of questions and exercises regarding the material being taught, early childhood is divided into small groups of four to 5 people. Children play alternately in the order of the group, after playing time is over, the teacher conducts an evaluation to test the results obtained by early childhood. The steps for using flashcards are the cards that have been arranged, held at chest level and facing the student. Remove the cards one by one after the teacher finishes explaining. Give the cards that have been explained to the students sitting near the teacher. Ask the student to look at the card, then pass it on to the other students until all students have got it. If the dish uses a type or method of play, place the cards in a box randomly and don't need to arrange them.

Keywords: *Reading ability, Early Childhood, Flashcard, Snakes and Ladders.*

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Farah Fitriana
Nomor Induk Mahasiswa : 192520121
Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam
Konsentrasi : Manajemen Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Tesis : Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga dan Flashcard di TK Islam Al Furqon Jakarta Selatan

Menyatakan bahwa :

1. Tesis ini adalah murni dan hasil karya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya akan mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
2. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Tesis ini hasil jiplakan (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan sanksi yang berlaku di lingkungan Institut PTIQ dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Jakarta, 6 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,


Farah Fitriana

TANDA PERSETUJUAN TESIS

Judul Tesis

Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular
Tangga dan Flashcard di TK Islam Al Furqon Jakarta Selatan

Tesis

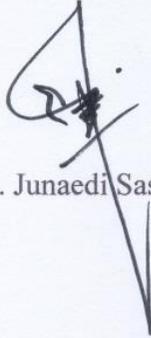
Diajukan kepada Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Islam
sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan studi Strata Dua
untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Disusun Oleh :
Farah Fitriana
NIM : 192520121

Telah selesai dibimbing oleh kami dan menyetujui untuk selanjutnya dapat
diujikan
Jakarta, 6 Juli 2023

Menyetujui,

Pembimbing I,



Dr. H. EE. Junaedi Sastradiharja, M.Pd.

Pembimbing II,



Dr. H. Farizal MS, M.M.

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Akhmad Shunhaji, M.Pd. I

TANDA PENGESAHAN TESIS

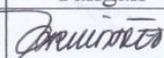
Judul Tesis

Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular
Tangga dan Flashcard di TK Islam Al Furqon Jakarta Selatan

Disusun Oleh:

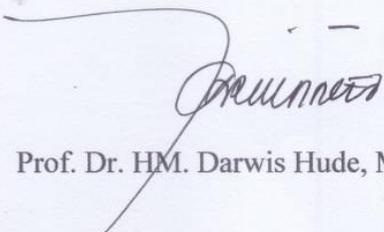
Nama : Farah Fitriana
Nomor Induk Mahasiswa : 192520121
Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam
Konsentrasi : Manajemen Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah diajukan pada sidang munaqasah pada tanggal :
6 Juli 2023

No	Nama Penguji	Jabatan dalam TIM	Tanda Tangan
1.	Prof. Dr. HM. Darwis Hude, M.Si.	Ketua	
2.	Prof. Dr. HM. Darwis Hude, M.Si.	Anggota/Penguji	
3.	Dr. Akhmad Shunhaji, M.Pd. I.	Anggota/Penguji	
4.	Dr. H. EE. Junaedi Sastradiharja, M.Pd.	Anggota/Pembimbing	
5.	Dr. H. Farizal MS, M.M.	Anggota/Pembimbing	
6.	Dr. Akhmad Shunhaji, M.Pd. I.	Panitera/Sekretaris	

Jakarta, 6 Juli 2023

Mengetahui,
Direktur Program Pascasarjana
Institut PTIQ Jakarta,


Prof. Dr. HM. Darwis Hude, M.Si.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Arb	Ltn	Arb	Ltn	Arb	Ltn
ا	`	ز	z	ق	q
ب	b	س	s	ك	k
ت	t	ش	sy	ل	l
ث	ts	ص	sh	م	m
ج	j	ض	dh	ن	n
ح	h	ط	th	و	w
خ	kh	ظ	zh	ه	h
د	d	ع	‘	ء	a
ذ	dz	غ	g	ي	y
ر	r	ف	f	-	-

Catatan :

- a. Konsonan yang ber-*syaddah* ditulis dengan rangkap, misalnya: رَبٌّ ditulis *rabba*
- b. Vokal panjang (*mad*): *fathah* (baris di atas) ditulis *â* atau *Â*, *kasrah* (baris di bawah) ditulis *î* atau *Î*, serta *dhammah* (baris depan) ditulis dengan *u* atau *û* atau *Û*, misalnya: القارعة ditulis *al-qâri'ah*, المساكين ditulis *al-masâkîn*, المفلحون ditulis *al-muflihûn*.
- c. Kata sandang *alif + lam* (ال) apabila diikuti oleh huruf *qamariyah* ditulis *al*, misalnya: الكافرون ditulis *al-kâfirûn*. Sedangkan, bila diikuti oleh huruf *syamsiyah*, huruf *lam* diganti dengan huruf yang mengikutinya, misalnya: الرجال ditulis *ar-rijâl*, atau diperbolehkan dengan menggunakan transliterasi *al-qamariyah* ditulis *al-rijâl*. Asalkan konsisten dari awal sampai akhir.
- d. *Ta' marbûthah* (ة), apabila terletak di akhir kalimat, ditulis dengan *h*, misalnya: البقرة ditulis *al-Baqarah*. Bila di tengah kalimat ditulis dengan *t*, misalnya; زكاة المال *zakât al-mâl*, atau سورة النساء *sûrat an-Nisâ*. Penulisan kata dalam kalimat dilakukan menurut tulisannya, misalnya: وهو خير الرازقين ditulis *wa huwa khair ar-Râziqîn*.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis persembahkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta kekuatan lahir dan batin sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis ini.

Shalawat dan salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Nabi akhir zaman, Rasulullah Muhammad SAW, begitu juga kepada keluarganya, para sehabatnya, para tabi'in dan tabi'ut tabi'in serta para umatnya yang senantiasa mengikuti ajaran-ajarannya. Amin.

Selanjutnya, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tesis ini tidak sedikit hambatan, rintangan, serta kesulitan yang dihadapi. Namun berkat bantuan dan motivasi serta bimbingan yang tidak ternilai dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tesis ini.

Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada:

1. Rektor Institut PTIQ Jakarta Bapak Prof. Dr. KH. Nasaruddin Umar, MA.
2. Direktur Program Pascasarjana Institut PTIQ Jakarta Bapak Prof. Dr. HM. Darwis Hude, M.Si.
3. Ketua Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Bapak Dr. Akhmad Shunhaji, M.Pd. I
4. Dosen Pembimbing Tesis Bapak Dr. H. EE. Junaedi Sastradiharja, M.Pd dan Dr. H. Farizal MS, M.M. yang telah menyediakan waktu, pikiran, dan tenaganya untuk memberikan bimbingan, pengarahan dan petunjuknya kepada penulis dalam penyusunan Tesis.
5. Kepala perpustakaan beserta staf Institut PTIQ Jakarta.

6. Segenap Civitas Institut PTIQ Jakarta, para dosen yang telah banyak memberikan fasilitas, kemudahan dalam penyelesaian penulisan Tesis ini.
7. Segenap Civitas STAI Al Karimiyah Depok Jawa Barat yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian dikampus tersebut.
8. Orang tua peneliti yaitu Bapak Drs. Muchtar Thooyibi, MA dan ibu Nini Dwi Aryani S.Sos yang telah memotivasi penelitian ini.
9. Saudara kandung peneliti yaitu Kakak Anisah Chairani, M.Psi, Psikolog, kakak Nadia Iffatul Ulya M.S.I, CFP, addik Wilda Shafiya yang telah memotivasi penelitian ini.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tesis ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Hanya harapan dan doa, semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah berjasa dalam membantu penulis menyelesaikan Tesis ini.

Akhirnya kepada Allah SWT jualah penulis serahkan segalanya dalam mengharapkan keridhaan, semoga Tesis ini bermanfaat bagi masyarakat umumnya dan bagi penulis khususnya, serta anak dan keturunan penulis kelak. Amin.

Jakarta, 6 Juli 2023
Penulis

Farah Fitriana

DAFTAR ISI

Judul	i
Abstrak	iii
Halaman Pernyataan Keaslian Tesis	ix
Halaman Persetujuan Pembimbing	xi
Halaman Pengesahan Penguji	xiii
Pedoman Transliterasi	xv
Kata Pengantar	xvii
Daftar Isi	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan dan Perumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian	11
F. Sistematika Penulisan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA & LANDASAN TEORI	13
A. Landasan Teori	13
1. Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini	13
a. Hakikat Kemampuan Membaca Anak Usia Dini	13
b. Pentingnya Membaca untuk Anak Usia Dini	21
c. Tujuan Membaca Anak Usia Dini	23
d. Manfaat Membaca Anak Usia Dini	28

e. Tahapan & Proses Perkembangan Membaca Anak Usia Dini.....	29
f. Kemampuan Membaca Permulaan.....	35
g. Jenis-jenis Membaca.....	37
h. Metode pengembangan Membaca Anak Usia Dini.....	38
i. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Anak Usia Dini	41
2. Konsep Permainan Anak Usia Dini	52
a. Konsep Permainan Edukatif	52
b. Teori Permainan	57
c. Tujuan Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini.....	58
d. Manfaat Bermain Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini.....	61
e. Tahap-tahap Perkembangan Bermain.....	68
f. Konsep Media Pembelajaran	70
g. Jenis Permainan Edukatif	75
3. Permainan Ular Tangga dan Flash Card	75
a. Hakikat Permainan Ular Tangga	75
b. Karakteristik Permainan Ular Tangga	76
c. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga.....	77
d. Manfaat Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran ...	79
e. Kelemahan Permainan Ular Tangga.....	81
f. Konsep Flash Card.....	81
g. Langkah-langkah Penggunaan Flash Card	85
h. Kelebihan dan kekurangan Permainan Flash Card.....	87
i. Permainan Ular Tangga dan Flash Card dalam meningkatkan kemampuan membaca Anak Usia Dini....	89
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan	91
C. Asumsi, Paradigma & Kerangka Penelitian.....	96
BAB III METODE PENELITIAN	101
A. Populasi dan Sampel	101
B. Sifat Data.....	102
C. Variabel Penelitian.....	102
D. Instrumen Data.....	102
E. Jenis Data Penelitian	103
F. Sumber Data.....	106
G. Teknik Pengumpulan Data.....	106
H. Teknik Analisis Data.....	111
I. Waktu Dan Tempat Penelitian	113
J. Jadwal Penelitian.....	113

BAB IV TEMUAN PENELITIAN & PEMBAHASAN	115
A. Deskripsi Umum Objek Penelitian	115
B. Temuan hasil penelitian	118
C. Pembahasan Hasil Penelitian	137
BAB V PENUTUP	155
A. Kesimpulan	155
B. Implikasi Hasil Penelitian	156
C. Saran.....	157
DAFTAR PUSTAKA	159
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Membaca merupakan sarana yang tepat untuk mempromosikan suatu pembelajaran sepanjang hayat (*long life learning*). Kegiatan membaca menjadi bagian dari kehidupan manusia dalam kesehariannya. Setiap hari, manusia melihat huruf-huruf baik dalam gabungan berbagai huruf maupun satuan huruf yang berdiri sendiri. Melalui kegiatan membaca, kita dapat menemukan pengetahuan, membuka wawasan, dan dapat menjelajahi dunia tanpa harus pergi ketempat yang sedang kita baca dan tidak memerlukan biaya yang banyak. Membaca merupakan bagian dari penguasaan bahasa bunyi yang dilukiskan dengan simbol-simbol visual. Suatu masyarakat yang maju antara lain dapat ditunjang oleh budaya baca yang tinggi. Para pakar menyimpulkan bahwa untuk membangun masyarakat yang beradab dan maju, maka budaya baca perlu ditumbuhkan sejak dini. Bangsa yang maju memiliki ilmu pengetahuan dan teknologi yang luas. Ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut tidak mungkin didapat tanpa melalui bacaan. Transfer ilmu pun juga didapat melalui membaca. Usia anak antara 1 sampai 5 tahun sering disebut sebagai usia keemasan (*golden age*).¹

Pada usia lima tahun pertama ini, pertumbuhan otaknya sudah 80% sempurna. Tidak hanya itu, potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku anak juga sedang terbentuk. Anak sangat berpotensi mempelajari banyak

¹ Hasan, dkk, *Tata bahasa baku bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2010, hal. 319.

hal secara cepat. Untuk mengoptimalkan usia keemasan ini, anak perlu mendapatkan stimulus atau rangsangan dari lingkungan sekitarnya. Anak akan belajar melalui peniruan dan pembiasaan yang diterapkan dalam kesehariannya. Kegiatan membaca dapat dijadikan sebagai sebuah pembiasaan dan menjadi budaya yang perlu ditanamkan sejak dini. Namun, untuk mengajarkan membaca pada anak usia dini kita harus tahu kapan kira-kira seorang anak itu sudah siap untuk diajarkan membaca.²

Hariyanto menyatakan bahwa anak balita dapat diajarkan membaca dan lebih efektif dari pada anak yang memasuki usia sekolah (6 tahun). Doman mengemukakan bahwa anak yang berumur 4 tahun lebih efektif dari pada anak yang berumur 5 tahun. Menurut Doman, semakin kecil usia seseorang anak, maka semakin mudah untuk diajari membaca. Akan tetapi, dalam batas anak sudah mulai bisa berbicara. Doman juga berpendapat bahwa balita menyerap informasi secara luar biasa. Hal yang terpenting adalah bahwa dalam mengajari anak membaca harus tercipta suasana yang menyenangkan. Tanamkan sebuah kesan bagi anak bahwa mereka bisa menemukan suatu keasyikan dengan cara belajar dan bukan merupakan suatu paksaan. Mengajarkan membaca pada anak harus dikemas dalam bentuk permainan.³

Namun, memilih media membaca untuk anak-anak dapat dikatakan sulit karena begitu banyak jenis media membaca bagi anak, sehingga dibutuhkan proses penyeleksian yang cukup ketat. Beberapa pertimbangan yang mungkin dapat dilakukan dalam memilih media membaca yang layak dipakai oleh anak-anak di antaranya dari segi fisik dan nilai yang terkandung di dalam media tersebut. Sebagai contoh, media ular tangga dan *flash card* yang memiliki nilai positif atau mengandung konten baik dan mudah ditiru dan diingat oleh otak anak. Namun demikian, untuk menyediakan media belajar membaca ini tetap memerlukan bimbingan dan pengawasan dari guru atau orang tua. Pemilihan media membaca untuk anak tidak hanya dari fisiknya, tetapi juga mempertimbangkan nilai-nilai yang terdapat di dalamnya.

Pertimbangan lain yang diperlukan dalam memilih media belajar membaca untuk anak adalah jenis usia, kualitas isi, pesan moral, nilai-nilai karakter, dan bahasanya. Akan tetapi, anak-anak relatif menyukai media yang memiliki banyak gambar dan warna. Untuk itu, guru dapat menyeleksi media belajar membaca melalui warna serta keunikan sampul dari gambar-gambar yang disajikan. Setelah itu, guru harus melihat pula apa pesan yang ingin disampaikan. Apabila dua aspek tersebut telah

² Hasan, dkk, *Tata bahasa baku bahasa Indonesia*, ... hal. 319.

³ Agus Hariyanto, *Membuat Anak Cepat Pintar Membaca*, Jogjakarta: Diva Press, 2009, hal. 30.

terpenuhi, maka ular tangga dan *flashcard* dapat dijadikan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini.

Dalam hal mengatasi kesulitan mencari ular tangga dan *flashcard* untuk belajar membaca anak, gurupun dapat membuat rancangan sendiri ular tangga dan *flashcard* dengan berbagai materi pilihan yang bisa diberikan untuk anak. Dengan rancangan pribadi ini, dapat mengontrol materi apa saja yang dapat diberikan kepada anak. Contoh materi yang dapat diberikan kepada anak, yaitu pengenalan hewan ataupun benda sehari-hari, maka ular tangga dan *flashcard* dapat bergambar sesuai kebutuhan tersebut. Upaya memperkenalkan huruf dan melatih kemampuan membaca awal tersebut diharapkan dapat meningkatkan kebiasaan membaca dan menumbuhkan minat baca anak Indonesia.

Pada usia ini sangat tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan dalam membentuk karakter dan kepribadian anak. Usia ini adalah usia awal dalam rentang kehidupan anak sebagai dasar tumbuh dan berkembangnya anak di masa depan. Pendidikan anak usia dini hendaknya diberikan sedini mungkin, karena semakin cepat anak mendapatkan stimulasi maka semakin baik hasil yang dicapai anak nantinya. Karena masa usia dini merupakan dimasa ini perkembangan otak anak sangat pesat. Sehingga pentingnya memberikan stimulus dan ransangan yang sesuai dengan tahap perkembangan dan pertumbuhan pada anak, sebelum masa keemasan itu terlewatkan.

Kegiatan berbahasa merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupannya bersama manusia lain untuk berkomunikasi. Media komunikasi yang digunakan dalam berbahasa adalah bahasa. Fungsi bahasa sebagai alat komunikasi sosial di masyarakat tidak akan lepas dari masyarakat itu sendiri sebagai para penuturnya. Dalam menuturkan bahasa, setiap manusia memiliki tujuan tertentu. Sesungguhnya, bahasa dapat digunakan untuk menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan, baik yang sebenarnya maupun yang hanya bersifat imajinasi.⁴ Bahasa berkaitan dengan keterampilan, semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas jalan pikirannya.⁵ Keterampilan berbahasa memiliki empat komponen utama, antara lain keterampilan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak dan membaca merupakan keterampilan yang bersifat reseptif, sedangkan keterampilan berbicara dan menulis merupakan keterampilan yang bersifat produktif. Keempat keterampilan tersebut terdapat dalam

⁴ Halliday via Chaer dan Agustina, "Attitude Towards Language in Sociolinguistics Settings: A Brief Overview", dalam *REiLA: Journal of Research and Innovation*, Vol. 2 No. 1 Tahun 2020, hal. 17.

⁵ Tarigan, *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa, 2008, hal. 1.

pembelajaran di sekolah. Salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dimiliki oleh setiap individu adalah keterampilan membaca.

Membaca merupakan suatu keterampilan berbahasa yang sangat penting peranannya dalam kehidupan. Membaca mempunyai peranan penting dalam melahirkan generasi penerus bangsa yang cerdas, kreatif, dan kritis. Dengan membaca seseorang mendapat pengetahuan dan informasi dari berbagai penjuru dunia. Menurut Poerwadarminta, membaca merupakan suatu kegiatan melihat tulisan dan mengerti atau dapat melisankan apa yang tertulis. Tulisan menjadi aspek penting dalam membaca karena tanpa tulisan seseorang tidak dapat dikatakan sedang membaca. Tulisan tersebut dapat berupa kata yang terdiri dari beberapa huruf, kalimat yang terdiri dari beberapa kata atau paragraf. Membaca menjadi sebuah keharusan yang dilakoni oleh pribadi yang menamakan dirinya seorang intelektual. Manusia yang berbudaya dan berpendidikan menjadikan membaca menjadi suatu kebutuhan dalam berkomunikasi.⁶

Pada dasarnya kemampuan dan keterampilan membaca menjadi suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Sehingga kemampuan membaca harus dilatih sejak dini. Kegiatan membaca permulaan dimulai dari taman kanak-kanak atau TK tingkat awal. Namun pada kenyataannya kegiatan membaca kurang disukai anak-anak khususnya anak usia dini TK yang pada dasarnya masih suka bermain, belum fokus dan memusatkan perhatian. Dalam satu kelas saja dapat dihitung anak usia dini yang gemar membaca buku bergambar tanpa dipaksa dari pihak lain seperti orang tua atau guru. Ditemukan pula fakta di lapangan pada kelas tingkat atas TK terdapat anak usia dini yang belum bisa membaca. Apabila seorang anak usia dini belum bisa membaca anak usia dini tersebut akan kesulitan dalam memahami pelajaran khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di SD nanti. Di samping itu, kegiatan membaca tidak hanya sekedar membaca sekilas saja, tetapi juga dapat memahami isi yang terkandung di dalam bahan bacaan yang dibaca.

Hal ini ditegaskan oleh Sunaryo Kartadinata, yang menyatakan bahwa sebagian pendidik atau guru yang setiap harinya berkecimpung dalam proses pendidikan, cenderung belum memahami benar anak usia dini yang mengalami kesulitan belajar.⁷ E.Mulyasa mengatakan bahwa anak usia dini akan berkembang secara optimal melalui perhatian guru yang positif, begitupun sebaliknya. Lebih lanjut lagi beliau mengemukakan bahwa salah satu dari tujuh kesalahan yang sering dilakukan guru salah satunya yaitu menunggu anak usia dini berperilaku

⁶ Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1984, hal. 71.

⁷ Sunaryo Kartadinata, dkk, *Bimbingan di Sekolah Dasar*, Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti, 1998, hal. 85.

negatif.⁸ Tidak sedikit guru yang mengabaikan perkembangan anak usia dininya. Guru baru memberikan perhatian kepada anak usia dini ketika mereka ribut, tidak memperhatikan, atau membuat masalah. Guru akan turun tangan ketika anak usia dini mengalami kesulitan dalam belajar. Gejala-gejala awal anak usia dini mengalami kesulitan tidak diperhatikan oleh guru, sehingga kesulitan itu semakin parah dan mengganggu proses belajarnya. Untuk itu guru perlu untuk senantiasa memperhatikan perkembangan anak usia dini-anak usia dininya. Jika terjadi permasalahan pada kemampuan membaca yang merupakan bagian dari kemahiran berbahasa, maka akan berdampak pada proses belajar yang lain. Fakta di lapangan mendukung bahwa anak yang mengalami hambatan berbahasa dan kesulitan belajar mempunyai efek negatif dan signifikan pada pendidikan anak.

Dewasa ini banyak kita temukan sekolah dasar favorit yang mensyaratkan bagi anak barunya ketika akan memasuki sekolah tersebut harus sudah bisa membaca dan menulis. Kemampuan membaca dan menulis menjadi patokan kelayakan anak untuk memasuki sekolah tersebut. Kriteria inilah yang mengakibatkan banyak TK yang memaksa muridnya belajar membaca. Namun pada hakikatnya, di TK tidak ada kewajiban anak belajar membaca kecuali hanya ajang sosialisasi prasekolah. Kondisi ini mengisyaratkan pelajaran membaca sudah menjadi kurikulum sekolah TK sehingga membuat guru TK sibuk mengajarkan anak didiknya untuk membaca sejak dini. Mereka juga akan khawatir apabila nantinya anak didiknya tidak bisa diterima di SD favoritnya. Orang tua juga ikut merasa cemas dengan hal ini. Mereka terkadang memaksakan pada anak mereka untuk bisa membaca. Jika anak diharapkan bisa membaca namun dengan cara paksaan, hal itu tidak sehat dan dapat mempengaruhi perkembangan psikologi anak. Orang tua juga memiliki peran yang penting dalam mengajarkan membaca pada anak. Mereka dapat memberikan contoh atau teladan kebiasaan membaca bahkan mereka dapat membiasakan anak untuk belajar membaca di rumah.

Dari hasil pengamatan dan wawancara dengan guru dan anak usia dini, ternyata cara yang sering dilakukan untuk kegiatan pembelajaran membaca adalah anak usia dini disuruh membaca, kemudian menjawab pertanyaan atas bacaan. Guru belum pernah mengukur kecepatan membaca anak usia dini dan seberapa besar persentase pemahaman isi yang dicapai anak usia dininya. Guru beranggapan bahwa yang penting setelah membaca, anak usia dini dapat menjawab pertanyaan yang

⁸ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010, hal. 22-23.

tersedia. Ketika anak usia dini mampu menjawab dengan serentak, guru beranggapan semua anak usia dini sudah tahu apa yang dibaca. Selama ini dalam pembelajaran membaca, masih menggunakan metode yang kurang efektif, yaitu cara membaca reguler (biasa). Cara membaca ini relatif lambat, karena membaca baris demi baris yang biasa dilakukan dalam bacaan ringan. Dalam pembelajaran membaca, para anak usia dini juga masih melakukan kebiasaan-kebiasaan yang dapat menghambat kecepatan membaca. Hal ini ditandai dengan sebagian besar anak usia dini masih membaca dengan menggerakkan kepala, mulut bergerak-gerak, mengeluarkan suara, menunjuk dengan tangan atau menunjuk dengan menggunakan benda lain. Selain itu, anak usia dini kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di kelas TK B, dari 45 anak usia dini baru sekitar 20% yang baru mengenal suku kata “a”. Selebihnya masih mengenal huruf tunggal, itupun masih banyak yang tertukar. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak usia dini dalam membaca masih kurang. Selanjutnya masih kurangnya kesiapan anak dalam melakukan pembelajaran dikelas, karena belum adanya persiapan yang diberitahukan oleh guru sebelumnya, serta orang tua belum begitu inisiatif untuk menanyakan persiapan untuk pembelajaran esok hari karena sebagian besar orang tua aktif bekerja.

Anak usia dini yang lain mengalami kesulitan dalam membedakan huruf yang bentuknya mirip seperti huruf “b” dengan “d”, huruf “p” dengan “q”, huruf “m” dengan “w” dan sebagainya. Mereka juga sulit membedakan huruf yang bunyinya hampir sama yaitu antara huruf “f” dengan “v”. I.G.A.K. Wardani mengatakan jika hal ini terjadi, maka anak usia dini tidak dapat melakukan decoding, yaitu membaca tulisan sesuai dengan bunyinya. Kesulitan lain yang anak usia dini alami yaitu dalam merangkai huruf menjadi kata-kata. Ada anak usia dini yang bahkan kesulitan dalam merangkai 2 huruf saja, misalnya huruf “b” dan “o” dirangkai menjadi “bo” dan huruf “l” dengan “a” menjadi “la”, seharusnya dibaca “bola”. Tetapi kata “bola” tersebut tidak terbaca “bola” oleh anak usia dini. Terlebih untuk kata yang susunan hurufhurufnya lebih kompleks seperti huruf konsonan rangkap sangat menyulitkan anak usia dini, misalnya kata “nyamuk”, “mengeong”, “khawatir” dan lain-lain. Hal ini kemungkinan terjadi karena anak tidak mengenal huruf.

Sebagian anak usia dini ketika mengeja ada yang menghilangkan beberapa huruf. Misalnya tulisan “menyanyikan” dibaca “menyanyi”. Hal tersebut karena anak menganggap huruf atau kata yang dihilangkan tersebut tidak diperlukan. Penyebab lain adalah karena membaca terlalu cepat, sehingga terjadi penghilangan beberapa huruf. Anak usia dini juga masih terbata-terbata dalam mengeja ketika membaca rangkaian kalimat.

Ketidaklancaran membaca seperti ini karena anak memusatkan perhatiannya secara berlebihan pada proses decoding (penyandian).⁹ Ada anak usia dini yang bercanda dan berlari-lari ketika disuruh membaca. Selain itu ada juga anak usia dini yang membaca dengan menggunakan alat bantu seperti jari tangan. Hal itu karena anak kesulitan konsentrasi.

Cara untuk memudahkan anak belajar lancar membaca adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak. Anak membutuhkan metode yang menarik dalam belajar membaca. Metode ini dapat dinyatakan berhasil apabila menggunakan media yang efektif. Media efektif dinilai penting karena menjadi alat bantu dalam membentuk konsep bagi anak. Alat bantu ini berguna meningkatkan minat belajar anak. Penggunaan media atau alat pembelajaran akan memberikan variasi dalam proses pembelajaran sehingga anak tidak bosan. Kesulitan yang dialami oleh masing-masing anak usia dini berbeda antara yang satu dengan yang lainnya. Dalam kondisi tersebut guru, orang tua, atau orang dewasa yang dekat dengan anak perlu mengupayakan bantuan dan pendampingan agar anak yang mengalami kesulitan membaca tersebut segera mendapatkan penanganan yang tepat. Salah satu upaya yang dilakukan adalah melakukan analisis kesulitan membaca permulaan. Melalui analisis rendahnya kemampuan membaca permulaan, maka akan diketahui pada aspek-aspek mana saja letak kesulitan membaca masing-masing anak usia dini. Analisis ini perlu dilakukan sedini mungkin di kelas-kelas awal, dengan demikian maka tidak terlambat untuk melakukan perbaikan dengan memberikan penanganan yang tepat kepada anak usia dini. Faktor-faktor penyebab kesulitan membaca yang dialami oleh setiap anak dapat disebabkan oleh faktor internal pada diri anak itu sendiri atau faktor eksternal di luar diri anak. Faktor internal pada diri anak meliputi faktor fisik, intelektual dan psikologis. Adapun faktor eksternal di luar diri anak mencakup lingkungan keluarga dan sekolah.¹⁰

Pascalian Hadi Pradana dan Febrina Gerhani, *Penerapan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak*, Hasil wawancara dan observasi anak, guru, orang tua bahwa media Flash Card adalah kartu gambar yang menarik, mudah dimainkan, sehingga anak dapat merespon dan belajarnya lebih aktif. Media Flash card adalah alat bantu guru untuk bermain dan belajar, dapat digunakan juga di rumah dengan teman bermainnya. Hasil dari sekolah yang diajarkan oleh guru sangat baik sekali sehingga hasil perkembangan

⁹ Amitya Kumara, A. Jayanti Wulansari & L. Gayatri Yosef, *Perkembangan Kemampuan Membaca*, dalam Amitya Kumara, dkk, *Kesulitan Berbahasa pada Anak*, Yogyakarta: PT Kanisius, 2014, hal. 8.

¹⁰ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2005, hal. 16.

bahasa anak baik, anak dapat melaksanakan 2-3 perintah sederhana, dapat menirukan kalimat yang disampaikan dan dapat merespon terhadap pertanyaan dengan baik. Perkembangan bahasa anak dapat menyebutkan kata-kata dengan jelas, kosa katanya baik, dan bisa berbicara dengan baik setelah anaknya masuk sekolah.¹¹

Nining Hadini, *Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata di TK Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur*, Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menumbuhkan kesenangan dan keingintahuan anak terhadap suatu konsep atau pengertian serta dapat mengembangkan motivasi belajar anak. Peningkatan perkembangan kemampuan membaca anak dapat dilakukan oleh guru melalui permainan kartu kata, membaca mendorong anak mendengarkan, berbicara, sehingga anak dapat belajar tata cara membaca, mempraktekan cara membaca dengan permainan kartu kata serta merangsang anak untuk melakukan dan menirinya. Agar kemampuan membaca anak dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu menggunakan metode yang menyenangkan dengan media kartu kata untuk perkembangan kemampuan membaca anak serta melibatkan anak secara langsung dalam kegiatan membaca. Pelaksanaan membaca menggunakan permainan kartu kata dapat meningkatkan membaca anak kelas B TK Al-Fauzan Kabupaten Cianjur terlihat dalam kemampuan membaca anak secara individu atau punkelompok dnegan keberanian anak tampil didepan kelas.¹²

Dhita Paranita Ningtyas, *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Ular Tangga*, memfokuskan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf, suku kata, kata, membaca kalimat dan memaknai kata; mengulang permainan ular tangga sampai terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan; evaluasi dilakukan dengan observasi, pengamatan dan juga beberapa wawancara. Kemampuan membaca permulaan anak kelompok B PAUD Permata Bunda Blitar meningkat setelah menggunakan permainan ular tangga yang dibuktikan dengan peningkatan prosentase pada setiap aspek yaitu kemampuan awal membaca permulaan mencapai 38,88%, setelah

¹¹ Pascalian Hadi Pradana dan Febrina Gerhani, "Penerapan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak", dalam *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, Vol. 2 No. 1 Tahun 2019, hal. 31

¹² Nining Hadini, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata di TK Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur", dalam *Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, Vol. 6 No. 1 Tahun 2017, hal 24

dilaksanakan siklus I meningkat menjadi 79,67% dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 90%.¹³

Ani Kurniawati dan Muhammad Reza, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf A, B, C, Melalui Kartu Gambar Di Kelompok Bermain Al-A'yun*, Penerapan kartu gambar A, B, C pada anak di Kelompok Bermain Al-A'yun Ngembah, Kecamatan Dlanggu, Kabupaten Mojokerto dapat berjalan dengan lancar, anak antusias dan bersemangat dalam belajar. Kemampuan mengenal huruf A, B, C pada anak di Kelompok Bermain Al-A'yun Ngembah Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto setelah digunakan media kartu gambar dapat meningkat, yang peningkatan itu ditunjukkan pada nilai peningkatan kemampuan rata-rata anak usia dini.¹⁴

Ria Kurniasih, *Media Ular tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*, Media merupakan suatu perantara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Hal ini akan lebih mempermudah bagi guru dan anak usia dini dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seperti yang kita ketahui media pembelajaran itu banyak macamnya. Untuk proses belajar mengajar yang baik kita harus menggunakan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu guru harus dapat memilih media yang sesuai dengan bahan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik dan lancar. Salah satu contoh media yang interaktif, kreatif dan edukatif untuk usia anak dini yaitu media permainan Ular Tangga “Jejak Petualang”. Permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar). Media ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat.¹⁵

Berdasarkan pemaparan di atas, masalah rendahnya kemampuan membaca peserta didik, guru harus mampu untuk menanamkan kemampuan membaca pada diri anak usia dini harus mengetahui pada bagian mana letak kesulitan membaca yang dialami anak usia dini terutama pada membaca permulaan, karena kesulitan yang dialami anak

¹³ Dhita Paranita Ningtyas, “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Ular Tangga”, dalam *Cendekia: Neliti*, Vol. 8 No. 2 Tahun. 2014, hal. 256.

¹⁴ Ani Kurniawati dan Muhammad Reza, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf A, B, C, Melalui Kartu Gambar Di Kelompok Bermain Al-A'yun”, dalam *Cendekia: PAUD Teratai*, Vol. 3 No. 3 Tahun 2014, hal. 4.

¹⁵ Ria Kurniasih, “Media Ular tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini”, dalam *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5 No. 2 Tahun 2014, hal.125.

usia dini bermacam-macam dan satu anak usia dini kemungkinan akan mengalami kesulitan yang berbeda dengan anak usia dini yang lain. Akan lebih baik jika kesulitan membaca anak usia dini terdeteksi sejak dini. Guru harus memiliki media untuk menunjang pengajaran yang lebih menyenangkan. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul peningkatan kemampuan membaca anak usia dini melalui permainan ular tangga dan *flashcard* di TK Islam Al-Furqon Jakarta Selatan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kemampuan anak usia dini dalam membaca permulaan masih kurang.
2. Anak usia dini yang tidak mampu membaca dengan lancar dan cepat akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
3. Kurangnya kesiapan anak dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas.
4. Kemandirian anak usia dini dalam belajar dengan membaca kurang
5. Kurangnya variasi penggunaan media pada pembelajaran di TK.
5. Media pembelajaran yang digunakan di TK Islam Al-Furqon belum dapat menarik perhatian anak.
6. Masih kurangnya kemampuan guru dalam memilih media, metode dan teknik pembelajaran dalam pembelajaran membaca.
7. Masih kurangnya keterampilan guru dalam membuat dan memanfaatkan media ular tangga dan *flashcard* dalam pembelajaran membaca permulaan.

C. Pembatasan dan Perumusan Masalah

1. Pembatasan Masalah

Agar pembahasan penelitian ini lebih terarah, mudah dipahami serta tidak keluar dari pembahasan, maka peneliti memberikan Batasan-batasan permasalahan yaitu pada peningkatan kemampuan membaca anak usia dini melalui permainan ular tangga dan *flash card* di TK Islam Al-Furqon.

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana manfaat media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon.?
- b) Bagaimana manfaat media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon?

- c) Bagaimana langkah-langkah pemanfaatan media permainan ular tangga dan *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis dan mendeskripsikan manfaat media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon.
2. Menganalisis dan mendeskripsikan manfaat media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon.
3. Mendeskripsikan langkah-langkah pemanfaatan media permainan ular tangga dan *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, penulis berusaha menuliskan manfaat dari pencapaian tujuan penelitian di atas baik secara teoritis maupun praktis. Penjelasan lebih lanjut mengenai manfaat teoritis dan praktis akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Teoritis
 - a. Memberikan informasi dan kontribusi pikiran yang berharga bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang peran meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak melalui permainan ular tangga dan *flashcard* di TK Islam Al-Furqon.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan dalam bidang peran meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak melalui permainan ular tangga dan *flashcard* di TK Islam Al-Furqon.
2. Praktis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi pembaca agar lebih mengetahui dan memahami bagaimana meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini melalui permainan Ular Tangga dan Flash Card.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini melalui permainan Ular Tangga dan Flash Card.
 - c. Sebagai bahan acuan bagi penelitian selanjutnya tentang meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini melalui permainan Ular Tangga dan Flash Card.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam proposal tesis ini terdiri dari 5 bab. Adapun rincian 5 bab tersebut sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, penelitian terdahulu, metode penelitian, jadwal penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi gambaran mengenai pembahasan teori tentang meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini, konsep permainan anak usia dini serta permainan ular tangga dan *flashcard*. Pada bab ini dijelaskan pula penelitian terdahulu yang relevan, asumsi, paradigma dan kerangka penelitian.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang populasi, sampel, sifat data, variable penelitian, instrument data, jenis data penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, waktu tempat penelitian serta jadwal penelitian.

4. BAB IV PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DAN FLASH CARD DI TK ISLAM AL-FURQON JAKARTA SELATAN

Bab ini memuat yaitu tinjauan umum objek penelitian, temuan penelitian dan pembahasan hasil penelitian peningkatan kemampuan membaca anak usia dini melalui permainan ular tangga dan *flashcard* di TK Islam Al-Furqon.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan, implikasi, saran-saran penelitian, daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA & LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini

a. Hakikat Kemampuan Membaca Anak Usia Dini

Membaca adalah aktivitas yang kompleks dengan menggerakkan sejumlah tindakan yang terpisah-pisah. Meliputi: orang harus menggunakan pengertian dan hayalan, mengamati dan mengingat-ingat. Kompleks maksudnya adalah membaca tidak hanya suatu proses pengenalan lambang-lambang fonetis dan proses penafsiran tentang makna dari lambang-lambang fonetis tersebut tapi membaca juga melibatkan daya hayal atau imaji.¹ Menurut Dhieni, membaca merupakan interpretasi yang bermakna dari simbol verbal yang tertulis / tercetak. Kegiatan membaca berkaitan erat dengan pengenalan huruf, bunyi dari rangkaian huruf maka atau maksud dan pemahaman terhadap makna. Membaca merupakan interpretasi yang bermakna dari simbol verbal yang tertulis / tercetak. Kegiatan membaca berkaitan erat dengan pengenalan huruf, bunyi dari rangkaian huruf maka atau maksud dan pemahaman terhadap makna.²

¹ Harras K.A, *Membaca Minat Baca Masyarakat Kita dalam jurnal Mimbar Bahasa dan Seni*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 1995, hal. 104.

² Dhieni Nurbiana dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2008, hal. 55.

Menurut Tarigan, membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata – kata / tulisan. Dari segi linguistik membaca adalah suatu proses penyandian kembali dan pembaca sandi (*a recording and decoding proses*), berlainan bicara dan menulis yang justru melibatkan penyandian (*encoding*) sebuah aspek pembacaan sandi (*decoding*) adalah menghubungkan kata – kata tulis (*writtenword*) dengan makna bahasalisasi (*oral language meaning*) yang mencakup pengubahan tulisan / cetakan menjadi bunyi yang bermakna.³

Membaca merupakan suatu keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan membaca ini merupakan kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan Crawley dan Mountain mengemukakan membaca pada hakikatnya merupakan sesuatu yang rumit dan melibatkan banyak hal. Membaca tidak hanya sekedar melafalkan tulisan tetapi juga melibatkan aktivitas visual yaitu menerjemahkan simbol (huruf) kedalam kata – kata lisan, aktivitas berfikir yang mencakup kegiatan pengenalan kata, pemahaman literal dan pemahaman kreatif.⁴

Membaca menurut Dalman adalah kegiatan yang melibatkan analisis terhadap bahan bacaan. Membaca tidak sekedar mengeja huruf demi huruf tetapi lebih dari itu, membaca adalah menemukan makna tentang apa yang dibaca dan apa maksud yang terkandung dari bacaan tersebut. Hal ini tentu berbeda dengan apa yang kita pahami selama ini, bahwa membaca hanya sekedar mengeja dan menerjemahkan referensi dari setiap kata. Selanjutnya, Dalman menyebutkan bahwa membaca adalah proses berfikir. Hal ini tentu berguna dalam proses menemukan informasi dan penyampaian pesan dari penulis terhadap pembaca.⁵

Membaca menurut Dendi Sugono adalah melihat, mengeja atau melafalkan bunyi-bunyi bahasa, mengetahui, memperhitungkan dan memahami isi dari apa yang tertulis. Lebih jelasnya membaca adalah sebuah proses yang dimulai dari pengenalan terhadap huruf-huruf yang dilakukan dengan cara melihat huruf dengan seksama. Seorang yang tidak mengenal huruf tentunya tidak bisa membaca.⁶

³ Tarigan, *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung : Angkasa, 1979, hal. 7.

⁴ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, Jakarta : Bumi Aksara, 2008, hal. 2.

⁵ Harja sujana, dkk, *Materi Pokok Membaca*, Jakarta: Universitas Terbuka, 1988, hal. 104.

⁶ Tarigan, dkk, *Membaca Dalam Kehidupan*, Bandung: Angkasa, 1989, hal. 120

Membaca semakin penting dalam kehidupan masyarakat yang semakin kompleks. Setiap aspek kehidupan memerlukan kemampuan membaca. Membaca merupakan suatu kemampuan yang harus di miliki sejak dini bagi setiap orang. Pengajaran membaca pada anak-anak sudah dimulai dari jenjang sekolah paling dasar sebagai acuan dasar anak untuk memasuki tahapan belajar di tingkat selanjutnya. Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan berbagai aspek lain seperti kemampuan berfikir dan keterampilan alat indera pada manusia. Kata membaca berasal dari kata baca, yang mendapat imbuhan berupa awalan “me” sehingga menjadi membaca. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dikutip oleh M.Shohig membaca dapat diartikan melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau dalam hati). Mengeja atau melafalkan apa yang tertulis.⁷

Menurut Mulyono Abdurrahman membaca merupakan aktivitas kompleks yang mencakup fisik dan mental. Aktivitas fisik yang terkait dengan membaca adalah gerak mata dan ketajaman pengelihatan. Aktivitas mental mencakup ingatan dan pemahaman.⁸ Menurut Crawley dan Mountain, membaca adalah suatu kemampuan yang melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Membaca sebagai proses visual merupakan proses menerjemahkan simbol tulis ke dalam bunyi. Sebagai suatu proses berpikir, membaca mencakup pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan membaca kreatif. Membaca sebagai proses linguistik, skemata pembaca membantunya membangun makna, sedangkan fonologis, semantik dan fitur sintaksis membantunya mengkomunikasikan dan mengintepretasikan pesan-pesan dalam bacaan. Proses metakognitif melibatkan perencanaan, pembetulan suatu strategi, pemonitorian, dan pengevaluasian. Pembaca pada tahap ini mengidentifikasi tugas membaca untuk membentuk strategi membaca yang sesuai, memonitor pemahamannya, dan menilai hasilnya.⁹ Menurut Lerner yang dikutip oleh Mulyono kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia

⁷ M. Shohih, *Pendidikan Bagi Anak Disleksia*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan, 2010, hal. 119.

⁸ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010, hal. 200.

⁹ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, ... hal. 3.

akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya. Oleh karena itu anak harus belajar membaca agar ia dapat membaca untuk belajar.¹⁰

Membaca bukan hanya sekedar kemampuan mengenal huruf-huruf yang membangun kata, atau kata yang membentuk kalimat, kalimat yang membentuk wacana.¹¹ Membaca bukan hanya kemampuan melafalkan bunyi-bunyi fonetis dengan baik. Membaca juga bukan sekedar menemukan ide pokok atau menemukan pesan-pesan dan informasi tersurat, tetapi membaca menuntut aktivitas mental yang terarah yang sanggup menangkap dan memahami gagasan-gagasan terselubung di balik lambang tertulis. Apa yang tertulis terkadang menyiratkan makna yang lebih jauh jika dikaji. Membaca sebagai suatu aktifitas, berlangsung dalam empat proses yaitu¹²:

- 1) Pengamatan dan pemahaman terhadap lambang- lambang bahasa
Ketika proses membaca berlangsung yang pertama dan harus dilakukan adalah mengamati lambang-lambang bahasa dalam bentuk kata, kalimat, wacana, dan akhirnya dalam bentuk sebuah buku. Pembaca akan mengamati dan memahami lambang-lambang bahasa tersebut kemudian baru mengucapkan melafalkannya. Pemahaman ini bertujuan untuk memantapkan pengertian pembaca yang nantinya akan diteruskan dalam penetapan makna atau pengertian dari lambang-lambang bahasa tersebut.
- 2) Pemahaman atau penangkapan makna
Pemahaman dan penangkapan makna yang ada di balik lambang bahasa baik makna pokok maupun makna tambahan harus dilakukan oleh pembaca. Ini dilakukan agar pembaca dapat memahami dan menangkap makna pokok atau makna sebenarnya. Selain itu, juga dapat dibubuhi dengan makna tambahan atau konotasi jika itu diperlukan.
- 3) Bereaksi secara interpretative
Setelah memahami lambang bahasa tersebut pembaca harus bereaksi secara interpretatif. Reaksi dapat secara positif juga dapat secara negatif dalam bentuk menerima atau menolak atau setuju dan tidak setuju sama sekali.

¹⁰ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, ... hal. 200.

¹¹ Tampubolon, *Kemampuan Membaca, Teknik Membaca Efektif Dan Efisien*, Bandung: Angkasa, 1989, hal. 58

¹² Nurhadi, *Meningkatkan Kemampuan Membaca*, Bandung: Sinar Baru, 1989, hal.

- 4) Mengidentifikasi gagasan-gagasan dengan pengalaman dan pengetahuan yang ada. Dalam proses ini pembaca akan menghubungkan apa yang didapatnya setelah membaca dengan pengalaman-pengalaman dan kemudian akan mengidentifikasi dengan pengetahuannya. Hal ini akan berpengaruh terhadap individu pembaca dalam wujud pengayaan pengalaman, perubahan terhadap sikap ke arah yang lebih baik, perubahan cara berfikir ke arah yang positif serta yang terpenting adalah untuk pembinaan daya nalar.

Anak yang sedang belajar membaca menunjukkan adanya perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku ini dipelajari sungguh-sungguh oleh para ahli kemudian disusunnya secara sistematis rangsangan-rangsangan dengan harapan dapat mempermudah proses belajar membaca. Maka teretuslah beberapa sistem pengajaran membaca agar sukses dalam usahanya melalui waktu yang relatif singkat.¹³ Anak usia dini yang sedang membaca harus memahami bahwa huruf adalah simbol yang mewakili sebuah bunyi dalam bahasa. Simbol-simbol tersebut lalu dikelompokkan untuk membentuk kata, hingga akhirnya kata mempunyai makna. Konsep tentang huruf cetak berkorespondensi pada kata lisan disebut dengan alfabetik. Anak dapat mempelajari huruf kata dengan mengenaldan menuliskan nama mereka.¹⁴

Menurut Enny Zubaidah, membaca permulaan atau membaca awal lebih menekankan pada pengenalan dan pengucapan lambang-lambang bunyi yang berupa huruf, kata dan kalimat dalam bentuk sederhana.¹⁵ Harimurti Kridalaksana mengatakan “Membaca adalah menggali informasi dari teks, baik yang berupa tulisan maupun dari gambar atau diagram maupun dari kombinasi itu semua.”¹⁶

Mary Leonhardt, menyatakan menumbuhkan rasa cinta membaca pada anak sangat penting dilakukan, karena dengan cinta membaca akan mampu membaca dengan baik karena sebagian besar waktunya digunakan untuk membaca, anak yang gemar membaca akan mampu berbicara, menulis dan memahami gagasan-gagasan yang rumit secara lebih baik sehingga akan mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi, membaca akan memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal dan membuat belajar lebih mudah.

¹³ Ali Mustofa, *Pengantar Buku Ayo Membaca*, Surabaya : KPI, 2002, hal. .5.

¹⁴ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Bumi Aksara, 2018, hal. 175.

¹⁵ Adharina Dian Pertiwi, “Study Deskriptif Proses Mmembaca Anak Usia Dini”, dalam *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 5 No. 1 Tahun 2016, hal. 760.

¹⁶ Harimurti Kridalaksana, *Kamus Linguistik*, Jakarta: Gramedia 1984, hal. 122

Kegemaran membaca akan memberikan beragam perspektif kepada anak. Membaca dapat membantu anak untuk memiliki rasa kasih sayang, anak yang gemar membaca dihadapkan pada dunia yang penuh dengan kemungkinan dan kesempatan, dan anak yang gemar membaca akan mampu mengembangkan pola berpikir kreatif dalam diri mereka.¹⁷

Burn dalam buku Farida Rahim mengemukakan bahwa kemampuan membaca merupakan suatu yang vital dalam suatu masyarakat terpelajari, dan kemampuan membaca juga merupakan tuntutan realitas dalam kehidupan sehari-hari manusia.¹⁸ Menurut Glen Doman dalam buku Ummi Shofie, salah satu fungsi tertinggi dari otak manusia adalah kemampuan membaca. Membaca juga merupakan salah satu fungsi tertinggi dari otak manusia. Membaca juga merupakan salah satu fungsi yang paling penting dalam hidup dan dapat dikatakan bahwa semua proses belajar didasarkan pada proses membaca.¹⁹

Menurut Depdiknas, kemampuan membaca gambar yaitu kemampuan ini mengungkapkan kesanggupan anak membaca sesuatu dengan menggunakan gambar. Kemampuan ini sebagai tahap awal dalam membaca permulaan. Yang termasuk kemampuan ini adalah kemampuan anak dalam mengurutkan gambar seri, kemampuan bercerita tentang gambar yang di buat sendiri.²⁰ Menurut Suyanto kemampuan membaca sebagai kebutuhan untuk memahami lingkungannya. Dalam bukunya ‘*The Emergence of Literacy*’ menyatakan bahwa permulaan membaca dan menulis dimulai sejak TK. Tetapi jauh sebelum anak masuk Tk, menurutnya anak sudah berlatih membaca dan menulis (literasi) sejak kecil dari lingkungannya.²¹

Menurut Dhieni, kemampuan membaca memberikan sikap positif bagi anak, sikap positif terhadap bacaan dan terhadap kegiatan membaca dapat di tingkatkan melalui strategi antara lain : Menciptakan budaya membaca. Menciptakan kegiatan membaca cerita yang menyenangkan dengan menggunakan tehnik dan sarana yang menarik, merancang kegiatan membaca dan menulis mandiri

¹⁷ Dhieni Nurbiana dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, ... hal. 55

¹⁸ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, ... hal. 1.

¹⁹ Ummi Shofie, *Sayang Belajar Baca Yuk!*., Surakarta: Afra Publishing, 2008, hal. 21.

²⁰ Depdiknas, *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Balai Pustaka, 2000, hal. 29.

²¹ Suyanto, *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, : Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2005, hal. 162.

yang memberikan keasikan pada anak-anak dalam kesibukan yang dipilihnya sendiri. Oleh karena itu untuk meningkatkan membaca dengan menggunakan metode kartu gambar maka anak akan merasa asik, menyenangkan dan tidak membosankan.²² Jadi menurut saya bahwa kemampuan membaca anak usia dini adalah kemampuan anak untuk mengenal huruf dan anak mampu membaca tulisan secara lisan dengan orang lain. Kemampuan membaca merupakan kemampuan anak untuk mengucapkan kalimat dalam bentuk tulisan.

Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif.²³ Menurut pandangan tersebut, membaca sebagai aktivitas visual merupakan proses menerjemahkan simbol tulis ke dalam bunyi. Sebagai suatu aktivitas berpikir, membaca mencakup pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis (*critical reading*), dan membaca kreatif (*creative reading*). Membaca sebagai proses linguistik, skemata pembaca membantunya membangun makna, sedangkan fonologis, semantik, dan fitur sintaksis membantunya mengkomunikasikan dan menginterpretasikan pesan-pesan. Proses metakognitif melibatkan perencanaan, pembetulan suatu strategi, pemantauan, dan pengevaluasian. Pembaca pada tahap ini mengidentifikasi tugas membaca untuk membentuk strategi membaca yang sesuai, memonitor pemahamannya, dan menilai hasilnya. Menurut Saleh Abbas membaca pada hakikatnya adalah suatu aktivitas untuk menangkap informasi bacaan baik yang tersurat maupun yang tersirat dalam bentuk pemahaman bacaan secara literal, inferensial, evaluatif, dan kreatif dengan memanfaatkan pengalaman pembaca.²⁴ Di pihak lain, Puji Santosa menyatakan bahwa pada hakikatnya, aktivitas membaca terdiri dari dua bagian yaitu membaca sebagai proses dan membaca sebagai produk. Membaca sebagai proses mengacu pada aktivitas fisik dan mental.²⁵ Sedangkan, membaca sebagai produk mengacu pada konsekuensi dari aktivitas yang dilakukan pada saat membaca. Hal yang serupa juga diungkapkan oleh Syafi'ie bahwa pada dasarnya membaca terdiri dari atas dua bagian, yaitu proses dan produk. Kegiatan proses ini melibatkan

²² Dhieni Nurbiana dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, ... hal. 523.

²³ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, ... hal. 2.

²⁴ Saleh Abbas, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Disekolah Dasar*, Jakarta: departemen pendidikan nasional, 2007, hal. 101.

²⁵ Puji Santosa, dkk, *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2009, hal. 63.

sejumlah kegiatan fisik dan mental, sedangkan produk membaca merupakan komunikasi dari pemikiran dan emosi antara penulis dengan pembaca. Komunikasi ini juga bisa terjadi dari adanya konstruksi dan integrasi pengetahuan pembaca terhadap pengetahuan yang dimilikinya.²⁶ Lebih lanjut Syafi'ie, berpendapat seperti berikut. Terdapat tiga istilah yang sering digunakan untuk memberikan komponen dasar dari proses membaca, yaitu *recording*, *decoding*, dan *meaning*. Istilah *recording* ini merujuk pada kata – kata dan kalimat, yang kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi – bunyi sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan. *Decoding* (penyandian) merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis ke kata-kata. Proses *recording* dan *decoding* ini biasanya berlangsung pada kelas-kelas awal yaitu SD kelas I, II, dan III yang dikenal dengan istilah membaca permulaan. Penekanannya pada tahap ini ialah sebagai proses perceptual yaitu pengenalan korespondensi rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa.²⁷

Pada tahap yang lain yaitu tahap *meaning* ini merupakan proses memahami makna yang diletakan di kelas tinggi yaitu kelas IV, V, dan VI. Menurut Hairuddin, proses membaca terdiri atas delapan aspek. Aspek tersebut, adalah sebagai berikut:

- 1) Aspek sensori, yakni kemampuan untuk memahami simbol-simbol tertulis.
- 2) Aspek perseptual, yakni aspek kemampuan untuk menginterpretasi apa yang dilihatnya sebagai simbol atau kata.
- 3) Aspek sekuensial, yakni kemampuan mengikuti pola-pola urutan, logika, dan gramatikal teks.
- 4) Aspek asosiasi, yakni aspek kemampuan mengenal hubungan antara simbol dan bunyi, dan antara kata-kata dan yang dipresentasikan.
- 5) Aspek pengalaman, yakni aspek kemampuan menghubungkan kata-kata dengan pengalaman yang telah dimiliki untuk memberikan makna.
- 6) Aspek berpikir, yakni kemampuan untuk membuat interferensi dan evaluasi dari materi yang dipelajari.
- 7) Aspek belajar, yakni aspek kemampuan untuk mengingat apa yang telah dipelajari dan menghubungkannya dengan gagasan dan fakta yang baru dipelajari.

²⁶ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, ... hal. 2.

²⁷ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, ... hal. 2.

8) Aspek afektif, yakni aspek yang berkenaan dengan minat pembaca yang berpengaruh terhadap keinginan membaca.²⁸

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hakikat membaca terdiri dari dua bagian yaitu proses dan produk. Di dalam proses mengacu kepada aktivitas fisik dan mental. Keduanya dapat dijabarkan dalam delapan aspek yaitu aspek sensori, perseptual, sekuensial, asosiasi, pengalaman, berpikir, belajar, dan afektif. Membaca sebagai produk adalah komunikasi dari pemikiran dan emosi antara penulis dengan pembaca. Agar produk membaca dapat tercapai secara maksimal, pembaca harus menguasai aspek-aspek proses membaca tersebut.

b. Pentingnya Membaca untuk Anak Usia Dini

Bayi dan anak-anak, nyatanya mereka mampu menyerap yang dipelajari dari lingkungan di sekitarnya. Bahkan, sewaktu orangtua/pendidik membacakan cerita atau memperlihatkan sebuah gambar yang menarik, anak dapat menyerap kata-kata maupun gambar yang dilihat. Banyak manfaat yang bisa orangtua/pendidik rasakan ketika mengajak anak membaca sejak dini.²⁹

Menurut Mary Leonhardt ada beberapa alasan pentingnya mengajar membaca pada anak sebagai berikut yaitu:

- 1) Anak yang senang membaca akan membaca dengan baik, sebagian besar waktunya digunakan untuk membaca.
- 2) Anak-anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahagiaan yang lebih tinggi. Mereka akan berbicara, menulis, dan memahami gagasan-gagasan rumit secara lebih baik.
- 3) Membaca akan memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal, dan membuat belajar lebih mudah.
- 4) Kegemaran membaca akan memberikan beragam perspektif kepada anak.
- 5) Membaca dapat membantu anak untuk memiliki rasa kasih sayang.
- 6) Anak-anak yang gemar membaca dihadapkan pada suatu dunia yang penuh dengan kemungkinan dan kesempatan.
- 7) Anak-anak yang suka membaca akan mampu mengembangkan pola berpikir yang kreatif dalam diri mereka.³⁰

²⁸ Hairuddin dkk, *Tingkat Membaca Pemahaman*, Jakarta: Depdiknas, 2007, hal. 322.

²⁹ <https://www.halodoc.com/artikel/inilah-pentingnya-mengajak-anak-membaca-sejak-dini>

³⁰ Dhieni Nurbiana dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, ... hal. 5.

Slamet mengemukakan kemampuan membaca yang diperoleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan selanjutnya. Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya maka kebenaran memerlukan perhatian guru, sebab jika dasar itu tidak kuat, pada tahap membaca permulaan anak akan mengalami kesulitan untuk dapat memiliki kemampuan membaca permulaan yang memadai. Kemampuan membaca sangat diperlukan oleh setiap orang yang ingin memperluas pengetahuan dan pengalaman, mempertinggi daya pikir, mempertajam penalaran, untuk mencapai kemajuan, dan peningkatan diri. Oleh karena itu, bagaimana guru haruslah berusaha sungguh-sungguh agar ia dapat memberikan dasar kemampuan membaca permulaan yang memadai kepada anak-anak. Hal itu dapat terwujud melalui pelaksanaan pembelajaran secara baik. Untuk dapat melaksanakan pembelajaran secara baik perlu ada perencanaan; baik mengenai materi, metode, maupun pengembangannya.³¹

Membaca bukan sekedar bisa mengucapkan apa yang dibaca, tetapi juga perlu diperhatikan apakah anak mengerti apa yang dibaca. Membaca merupakan salah satu fungsi tertinggi otak manusia. Selain itu, fungsi paling penting dalam hidup dan dapat dikatakan bahwa semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca. Semakin muda usia anak ketika dia belajar membaca, maka semakin mudah untuk lancar membaca. Mengenal kalimat dapat mempengaruhi perkembangan bahasa dan pemikiran anak, dan ini sangat tergantung pada kemampuan setiap individu.³² Pada tahap membaca permulaan ini anak dikenalkan tentang:

- 1) lafal atau ucapan kata (menirukan guru),
- 2) intonasi kata dan intonasi kalimat (lagu kalimat sederhana yang sudah dikenal anak,
- 3) kata-kata baru yang bermakna (menggunakan uruf-huruf yang sudah dikenal).³³

Membaca dapat dikatakan kemampuan awal yang dilewati anak dalam proses menguasai keterampilan membaca secara menyeluruh. Membaca biasa dilakukan atau didapatkan oleh anak Taman Kanak-kanak yaitu sekitar 4-6 tahun. Anak-anak yang memperoleh keterampilan membaca akan lebih mudah menyerap

³¹ Slamet, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Yogyakarta: UNS Press, 2017, hal. 24.

³² Olivia & Ariani, *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca*, Bandung: Sinar Baru, 2009 hal. xii

³³ Slamet, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, ... hal.25.

informasi dan pengetahuan pada waktu-waktu selanjutnya dalam kehidupan anak itu sendiri. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Durkin dalam Dhieni yang menyatakan bahwa tidak ada efek negatif pada anak-anak dari membaca dini. Anak-anak yang telah diajar membaca sebelum masuk sekolah dasar pada umumnya lebih maju di sekolah dari anak-anak yang belum pernah memperoleh membaca dini.³⁴

Jordan E. Ayan pernah menyatakan dalam bukunya, *Bengkel Kreativitas*, mengatakan bahwa membaca memiliki dampak positif bagi kecerdasan, sebagai berikut:³⁵

- 1) Mempertinggi kecerdasan verbal atau linguistic karena banyak membaca akan memperkaya kosa kata
- 2) Meningkatkan kecerdasan matematis-logis dengan memaksa untuk menalar serta mengurutkan secara teratur dan berpikir logis untuk mengurutkan jalan cerita atau memecahkan suatu misteri atau cerita
- 3) Mengembangkan kecerdasan intrapersonal dengan mendesak untuk merengungkan kehidupan dan mempertimbangkan kembali keputusan akan cita-cita hidup.
- 4) Memicu imajinasi dengan mengajak untuk membayangkan dunia beserta isinya, lengkap dengan segala kejadian, lokasi, dan karakternya.

c. Tujuan Membaca Anak Usia Dini

Membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan suatu tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Dalam kegiatan membaca di kelas, guru seharusnya menyusun tujuan membaca dengan menyediakan tujuan khusus yang sesuai dengan membantu mereka menyusun tujuan membaca itu sendiri. Tujuan membaca seseorang akan menentukan pemahaman membaca. Individu yang membaca bukan hanya bermaksud memperoleh gambaran umum isi buku. Pada tujuan membaca pertama, pembaca cukup membaca daftar isi, pendahuluan, prakata, dan daftar indeks, selanjutnya pada tujuan membaca kedua, pembaca perlu mencari ide pokok dan uraian penting pada setiap alinea yang terdapat pada setiap bab, dan sub-bab.

³⁴ Durkin dalam Dhieni, *Mengikat Makna: Kiat-Kiat Ampuh Untuk Melejitkan Kemauan Plus Kemampuan Membaca dan Menulis Buku*, Bandung: Penerbit Kaifa, 2007, hal 3-5.

³⁵ Taufik Adi Susilo, *Belajar Calistung Itu Asyik*, Jogjakarta: Javalitera, 2013, hal. 12.

Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari informasi tentang isi bacaan atau untuk menemukan sesuatu yang ingin diketahui. Seseorang yang membaca akan tau banyak jika dibandingkan dengan orang yang tidak membaca.³⁶ Menurut Blanton dkk dan Irwin dalam Burns dkk membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan suatu tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan.³⁷

Kebiasaan membaca dapat dimulai sejak usia dini karena anak usia ini memiliki begitu banyak keistimewaan. Pada masa ini anak-anak sedang berada di tahap perkembangan fisik dan psikologis yang sangat pesat. Usia perkembangan anak pada masa ini disebut juga sebagai usia emas (*golden age*) yang dimulai sejak usia lahir hingga usia enam tahun. Hal ini juga diperkuat dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pertumbuhan intelektual otak anak yang berusia 4 tahun mencapai 50%, sedangkan pada usia 8 tahun meningkat menjadi 80%, dan menjadi optimal pada usia 18 tahun. Data tersebut memperlihatkan bahwa usia dini sangatlah penting untuk perkembangan anak.³⁸ Ada beberapa tujuan membaca yang meliputi³⁹:

- 1) Kesenangan
- 2) Menyempurnakan membaca nyaring
- 3) Menggunakan strategi tertentu
- 4) Memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik
- 5) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya
- 6) Memperoleh informasi untuk laporan lisan dan tertulis,
- 7) Mengkonfirmasi atau menolak prediksi
- 8) Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain
- 9) Mempelajari tentang struktur teks
- 10) Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

Secara umum tujuan membaca dapat dibedakan sebagai berikut:⁴⁰

- 1) Dapat mengembangkan kemampuan otak dan kecerdasan
- 2) Meningkatkan kemampaun anak
- 3) Mempersiapkan pendidikan anak

³⁶ Suharianto, *Membina Keterampilan Membaca*, ... hal. 12

³⁷ Depdiknas, *Persiapan Membaca dan Menulis melalui Permainan*, Jakarta: Depdinas, 2007, hal. 4-6.

³⁸ <https://lipipress.lipi.go.id/detailpost/pentingnya-membaca-sejak-usia-dini>

³⁹ Suharianto, *Membina Keterampilan Membaca*, ... hal. 12

⁴⁰ Taufik Adi Susilo, *Belajar Calistung Itu Asyik*, hal. 12-15.

- 4) Mencegah kerusakan saraf otak
- 5) Melatih daya ingat anak
- 6) Memperbanyak kosa kata dan meningkatkan kemampuan menyusun kalimat.

Nurhadi berpendapat bahwa tujuan membaca adalah sebagai berikut:⁴¹

- 1) Memahami secara detail dan menyeluruh isi buku.
- 2) Menangkap ide pokok atau gagasan utama secara tepat.
- 3) Mendapatkan informasi tentang sesuatu.
- 4) Mengenali makna kata-kata.
- 5) Ingin mengetahui peristiwa penting yang terjadi di masyarakat sekitar.
- 6) Ingin memperoleh kenikmatan dari karya sastra.
- 7) Ingin mengetahui peristiwa penting yang terjadi di seluruh dunia.
- 8) Ingin mencari merk barang yang cocok untuk dibeli.
- 9) Ingin menilai kebenaran gagasan pengarang.
- 10) Ingin memperoleh informasi tentang lowongan pekerjaan.
- 11) Ingin mendapatkan keterangan tentang pendapat seseorang (ahli) tentang definisi suatu istilah.

Lebih lanjut Sabarti Akhadiyah, mengungkapkan bahwa tujuan membaca memang sangat beragam, bergantung pada situasi dan berbagai kondisi pembaca. Secara umum tujuan ini dapat dibedakan sebagai berikut:

- 1) Salah satu tujuan membaca ialah untuk mendapatkan informasi. Informasi yang dimaksud di sini mencakup informasi bisa tentang fakta dan kejadian sehari-hari sampai informasi tingkat tinggi tentang teori-teori serta penemuan dan temuan ilmiah yang canggih.
- 2) Ada orang-orang tertentu yang membaca dengan tujuan agar citra dirinya meningkat. Mereka ini mungkin membaca karya para penulis kenamaan, bukan karena berminat terhadap karya tersebut melainkan agar orang memberikan nilai positif terhadap diri mereka.
- 3) Ada kalanya orang membaca untuk melepaskan diri dari kenyataan, misalnya pada saat ia merasa jenuh, sedih, bahkan putus asa.
- 4) Mungkin juga orang membaca untuk tujuan rekreatif, untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan, seperti halnya menonton film atau bertamasya.

⁴¹ Nurhadi, *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca*, Bandung: Sinar Baru 1989, hal. 14.

- 5) Kemungkinan lain, orang membaca tanpa tujuan apa-apa, hanya karena iseng, tidak tahu apa yang dilakukan, jadi hanya sekedar untuk merintang waktu.
- 6) Tujuan membaca yang tinggi ialah untuk mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman estetis dan nilai-nilai kehidupan lainnya. Dalam hal ini bacaan yang dipilih ialah karya bernilai sastra.⁴²

Di sisi lain Supriyadi, mengatakan tujuan membaca ialah sebagai berikut:

- 1) Mengisi waktu luang atau mencari hiburan.
- 2) Kepentingan studi (secara akademik).
- 3) Mencari informasi, menambah ilmu pengetahuan.
- 4) Memperkaya perbendaharaan kosakata, dan lain-lain.⁴³

Menurut Iskandar Wassid dan Dadang Sunendar, tujuan pembelajaran membaca dibagi menjadi tingkat pemula, menengah, dan mahir. Menurutnya, tujuan pembelajaran bagi tingkat pemula adalah sebagai berikut:

- 1) Mengenali lambang-lambang (simbol-simbol bahasa).
- 2) Mengenali kata dan kalimat.
- 3) Menemukan ide pokok dan kata-kata kunci.
- 4) Menceritakan kembali isi bacaan pendek.⁴⁴

Syafi'ie menambahkan bahwa pembelajaran membaca di SD menjadi bagian penting dari pembelajaran bahasa Indonesia, maka melalui pembelajaran membaca anak usia dini diharapkan, seperti berikut:

- 1) Memperoleh informasi dan tanggapan yang tepat atas berbagai hal.
- 2) Mencari sumber, menyimpulkan, menyaring, dan menyerap informasi dari bacaan.
- 3) Mampu mendalami, menghayati, menikmati, dan menarik manfaat dari bacaan.⁴⁵

Berdasarkan uraian tentang tujuan membaca di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca dapat dibagi menjadi dua yaitu tujuan membaca umum dan membaca khusus. Dikatakan tujuan

⁴² Sabarti Akhadiah, dkk, *Bahasa Indonesia III*, Jakarta: Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 1992, hal. 25.

⁴³ Supriyadi, dkk, *Pendidikan Bahasa Indonesia 2*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1992, hal. 129.

⁴⁴ Iskandarwassid & Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, Bandung: Rosdakarya, 2008, hal. 289.

⁴⁵ Hairuddin dkk, *Tingkat Membaca Pemahaman*, Jakarta: Depdiknas, 2007, hal. 323.

membaca umum, manakala aktivitas membaca tersebut untuk memperoleh kesenangan semata, sedangkan tujuan membaca khusus untuk memperoleh informasi sebagai tugas yang berkaitan dengan akademik.

Ketika mengajarkan anak membaca tidak hanya sekedar mengenalkan simbol huruf tetapi ajarkan anak untuk berfikir lebih jauh dengan menalar makna dari bacaan tersebut seperti membaca buku cerita beritahukan makna yang terkandung dalam buku cerita, oleh sebab itu anak tidak hanya dapat membaca tetapi anak mengetahui isi dari bacaan tersebut. Dengan membaca dapat memperoleh banyak pemahaman tentang suatu bacaan, membaca harus memiliki tujuan seseorang yang memiliki tujuan membaca ia akan mempunyai kesadaran untuk membaca.⁴⁶

Tujuan membaca yang jelas akan dapat meningkatkan pemahaman seseorang terhadap bacaan. Dalam hal ini, ada hubungan erat antara tujuan membaca dan kemampuan membaca seseorang.⁴⁷ Torrey yang berpendapat bahwa membaca harus diajarkan sedini mungkin dengan kegiatan belajar yang menyenangkan. Jika anak merasa senang maka anak akan mudah untuk diajarkan membaca.⁴⁸

Tujuan membaca permulaan tentunya agar anak kelas awal dapat mengikuti mata pelajaran yang didapatnya saat sedang belajar di sekolah. Namun Abbas Saleh memiliki pandangan terkait tujuan membaca permulaan yang terdiri dari: pembinaan dasar-dasar mekanisme membaca, memahami dan menuarakan kalimat sederhana, dan membaca kalimat atau kata yang sederhana dengan waktu yang singkat.⁴⁹ Adapun tujuan pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar Rahim pada umumnya untuk membina membangkitkan dan memupuk minat anak untuk membaca. Ketetapan dalam membaca permulaan sangat dipengaruhi oleh keaktifan pendidik yang mengajar di kelas rendah, kegiatan membaca di dalam kelas pendidik harus menyusun tujuan membaca dengan menyediakan tujuan khusus yang dapat membantu anak dalam proses pembelajaran berlangsung secara rincian pembelajaran membaca permulaan bertujuan untuk kesenangan, melakukan agar membaca menyaring, menggunakan strategi yang menarik,

⁴⁶ Madyawati Lilis, *Strategi Pengembangan Bahasa anak Usia Dini*, Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2017, hal. 32.

⁴⁷ Dalman, *Keterampilan Membaca*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013, hal. 11.

⁴⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, ... hal. 88.

⁴⁹ Abbas Saleh, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Di Sekolah Dasar*, Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas, 2006, hal. 103.

memberikan suatu tema yang sesuai bacaan, memberi kaitan antara informasi baru dengan informasi yang sebelumnya, memcatat informasi yang didapat, menggunakan suatu metode yang menarik anak supaya lebih aktif dalam pembelajaran membaca, dan memberi pertanyaan yang sesuai dengan isi bacaan.⁵⁰

Selanjutnya sependapat isi jurnal Imran menjelaskan bahwa tujuan pengajaran membaca adalah agar anak dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan tepat dan benar, dalam mengajarkan membaca hendaknya memberikan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan kesiapan membaca yaitu: keterampilan menyuarakan wajib untuk dapat dipraktikkan dalam waktu singkat ketika anak belajar membaca lanjut, mengenalkan anak pada huruf-huruf dalam abjad sebagai tanda suara atau tanda bunyi dan 3) melatih keterampilan anak mengubah huruf-huruf dalam kata menjadi suara.⁵¹

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam tujuan pembelajaran membaca permulaan yaitu agar anak dalam kegiatan belajar mengajar, sarana media pembelajaran yaitu untuk menimbulkan motivasi, kreativitas, dan inovatif untuk terciptanya hasil belajar yang diharapkan anak dapat mengenali lambing-lambang bahasa dengan tujuan untuk memahami isi dari lambing-lambang bahasa tersebut sebagai anak membaca tingkat lanjut

d. Manfaat Membaca Anak Usia Dini

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya masyarakat yang gemar belajar membaca. Proses belajar efektif antara lain dilakukan melalui membaca. Membaca memiliki manfaat bagi kehidupan manusia. Menurut Farida Rahim manfaat membaca yaitu mendapatkan informasi dari media visual (gambar tanda-tanda jalan) dan media cetak misalnya surat kabar.⁵² Lebih lanjut, Sukirno mengatakan manfaat membaca, anak usia dini dapat sebagai berikut:

- 1) berkomunikasi dengan orang lain,
- 2) memberikan informasi kepada orang lain,
- 3) menangkap / menerima isi bacaan dengan cepat dan tepat,
- 4) menumbuhkan sikap positif terhadap isi bacaan,
- 5) bersifat kritis terhadap informasi yang diterima,

⁵⁰ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, ... hal. 11.

⁵¹ Imran, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Bermain Flash Card", dalam *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 2, No. 2, 2018, hal. 14.

⁵² Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, ... hal. 1.

- 6) menghargai nilai-nilai luhur yang ada dalam masyarakat,
- 7) memasuki dunia keilmuan yang penuh pesona dan memahami khasanah kearifan yang banyak hikmah,
- 8) mengembangkan berbagai keterampilan yang berguna untuk mencapai sukses dalam hidup,
- 9) menumbuhkan jendela pengetahuan yang luas, gerbang kearifan yang dalam, dan lorong keahlian yang lebar di masa depan,
- 10) memperbaiki nasibnya menjadi lebih baik.⁵³

e. Tahapan & Proses Perkembangan Membaca Anak Usia Dini

Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, Vygotsky, Gardner menyatakan bahwa perkembangan bahasa anak terbentuk dari interaksi anak dengan orang lain. Dan anak akan belajar optimal apabila diberikan kegiatan.⁵⁴ Henry Guntur Tarigan menyebutkan tiga komponen dalam keterampilan membaca, yaitu:⁵⁵

- 1) Pengenalan terhadap aksara-aksara serta tanda-tanda baca.
- 2) Korelasi aksara beserta tanda-tanda baca dengan unsur-unsur linguistik yang formal.
- 3) Hubungan lebih lanjut dari A dan B dengan makna

Selain itu Yunus Abidin menjelaskan bahwa “Pembelajaran membaca dapat diartikan sebagai serangkaian aktivitas yang dilakukan anak usia dini untuk mencapai keterampilan membaca”.⁵⁶ Seperti yang dikemukakan oleh Ana Widya Astuti perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap diantaranya nya sebagai berikut:⁵⁷

- 1) Tahap fantasi (*magical stage*) Pada tahap ini, anak mulai belajar menggunakan buku. Ia berpikir bahwa buku itu penting, membolak-balik buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaanya. Dan tahap pertama ini, guru harus menunjukkan model atau contoh tentang perlunya membaca, membacakan sesuatu pada anak, mmembicarakan buku pada anak.

⁵³ Sukirno, *Sistem Membaca Pemahaman yang Efektif*, Purworejo: UMP Press, 2009, hal. 3.

⁵⁴ Muazar Habibi, *Analisis Kebutuhan Anak usia Dini*, Yogyakarta: Depublish, 2018, hal. 76 .

⁵⁵ Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa 1979, hal. 10

⁵⁶ Yunus Abidin, *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*, Bandung: Refika Aditama, 2012, hal. 4.

⁵⁷ Ana Widyastuti, “ Analisis Tahapan Perkembangan Membaca Dan Stimulasi Untuk Peningkatan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun.” Dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 21 No. 1 Tahun 2018 hal. 35-36.

- 2) Tahap pembentukan konsep diri (*self concept stage*) Anak memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, member makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku, menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok dengan tulisan. Pada tahap ini guru harus memberikan rangsangan dengan membacakan sesuatu pada anak. Hendaknya guru memberikan akses pada buku-buku yang diketahui anakanak, melibatkan anak membacakan berbagai buku.
- 3) Tahap membaca gambar (*Bridging reading stage*) Pada tahap ini, anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi, serta mengenal abjad. Guru membacakan sesuatu pada anak-anak, menghadirkan berbagai kosa kata pada lagu dan puisi dan memberikan kesempatan pada anak untuk meenulis sesering mungkin.
- 4) Tahap pengenalan bacaan (*Take-off reader stage*) Anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (graphoponik, semantik, dan sintatik) secara bersama-sama. Anak tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi, atau papan iklan. Pada tahap ini, guru masih tetap membacakan sesuatu untuk anak-anak sehingga mendorong anak membaca sesuatu pada berbagai situasi. Jangan memaksa anak membaca huruf secara sempurna.
- 5) Tahap membaca lancar (*Independent reader stage*) Pada tahap ini, anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas, menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalnya, dapat membuat perkiraan bacaan-bacaan. Bahan-bahan yang berhubungan secara langsung dengan pengalaman anak semakin mudah membaca. Pada tahap ini, guru masih tetap membacakan berbagai jenis buku pada anak-anak. Tindakan ini akan mendorong agar dapat memperbaiki bacaanya. Membantu menyeleksi bahan-bahan bacaan yang sesuai serta membelajarkan cerita yang berstruktur.

Mercer dalam bukunya Martini menyatakan bahwa untuk membantu anak belajar membaca pada tahap membaca permulaan dapat membaca tanpa mengeja. Membaca secara keseluruhan, membaca secara mendetil atau mengeja kemampuan anak dalam

membedakan bentuk-bentuk dan bunyinya yang membentuk kata atau kalimat.⁵⁸ Membaca permulaan ini mencakup:⁵⁹

- 1) Pengenalan bentuk huruf.
- 2) Pengenalan unsur-unsur linguistic.
- 3) Pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis).
- 4) Kecepatan membaca bertaraf lambat.

Sebagaimana tahapan dalam perkembangan mental fisiknya, anak-anak juga mempunyai tahapan perkembangan dalam kemampuan membaca. Menurut Cochraneet tahap perkembangan kemampuan membaca pada anak usia dini 4-6 tahun meliputi :⁶⁰

- 1) Pertama, Tahap Mangis sudah dapat di lihat sejak anak berusia 2 tahun. Pada tahap ini anak mampu mengembangkan daya imajinasi dari buku cerita atau buku yang di lihatnya. Anak-anak mulai menyukai bacaan dan menganggap bacaan itu penting, sehingga mereka suka dan membolak – balik bacaan yang mereka punya.
- 2) Kedua, tahap konsep diri. Tahap perkembangan konsep diri menunjukkan anak bersifat egosentris. Karena pada tahap ini anak menganggap dirinya sudah dapat membaca, padahal belum. Mereka sering berpura – pura membaca buku dan menceritakan isi atau gambar dalam buku kepada orang lain dengan bahasa mereka yang unik.
- 3) Ketiga, tahap membaca peralihan. Anak usia 4 tahun biasanya sudah mencapai tahap ini. Pada tahap ini anak mulai mengingat huruf yang mereka lihat. Mereka mulai tertarik dengan huruf – huruf alfabet dalam ukuran huruf yang besar.
- 4) Keempat, tahap membaca lanjut, Anak mulai tertarik dengan berbagai huruf atau bacaan yang ada di lingkungannya. Tahap ini biasanya sudah ditunjukkan oleh anak usia 5 tahun. Mereka sering terlihat untuk mencoba membaca huruf – huruf yang dijumpai. Untuk memacu tahap perkembangan ini, kiranya dapat mengajak anak untuk membaca apa saja yang tertulis di lingkungannya dengan cara mengejanya. Pada saat membaca koran ajak anak membaca judul-judul artikel yang berukuran besar dan bantu dia mengejanya.

⁵⁸ Martini Jamaris, *Kesulitan Belajar Perspektif, Asesmen dan Penanggulangannya Bagi Anak Usia Dini dan Usia Sekolah*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2015, hal. 136.

⁵⁹ Dalman, *Keterampilan Membaca, ...* hal. 85

⁶⁰ Suyanto, *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2005, hal. 168.

- 5) Kelima, tahap membaca mandiri. Anak usia 6-7 tahun biasanya mencapai tahap membaca sendiri. Mereka mulai sering membaca buku sendiri dan mencoba memahami makna dari apa yang dibaca dengan pengalaman. Untuk memacu tahap ini, sediakan buku bacaan bergambar yang berwarna warni dengan ukuran relatif besar dan dengan ukuran huruf besar pula. Sehingga akan menarik minat anak untuk membaca sendiri. Sehubungan dengan tahap-tahap perkembangan membaca anak diatas, yang perlu diketahui dan dipahami oleh gurudan orang tua adalah bagaimana menstimulasi potensi anak tersebut di atas sesuai dengan tahap perkembangannya.

Proses membaca dimulai dengan sensor visual yang diperoleh melalui pengungkapan simbol-simbol grafis melalui indera penglihatan.⁶¹ Dalam hal tersebut, pembaca memahami simbol-simbol grafis yang berupa huruf, kata, suku kata, frasa, dan kalimat untuk mempresentasikan bahasa lisan. Kegiatan berikutnya persepsi terhadap makna simbol tadi berdasarkan pengalaman yang dimiliki. Aspek urutan proses membaca merupakan kegiatan mengikuti rangkaian tulisan yang tersusun pada halaman dari kiri ke kanan, kecuali tulisan Arab yang dimulai dari kanan ke kiri. Menurut Combs kegiatan membaca terdiri dari tiga tahap, seperti berikut:

- 1) Tahap persiapan, anak usia dini mulai menyadari tentang fungsi barang cetak, konsep tentang cara kerja barang cetak, konsep huruf, konsep tentang kata.
- 2) Tahap perkembangan, anak usia dini mulai memahami pola bahasa yang terdapat dalam barang cetak. Anak usia dini mulai belajar memasang satu kata dengan kata yang lain.
- 3) Tahap transisi, anak usia dini mulai mengubah kebiasaan membaca bersuara menjadi membaca dalam hati. Anak usia dini mulai dapat melakukan kegiatan membaca dengan santai.⁶²

Menurut Haris & Siplay dalam buku Mercer & Mercer yang dikutip oleh Martini Jamaris membagi perkembangan membaca ke dalam 5 tahap yaitu:

- 1) perkembangan kesiapan membaca,
- 2) tahap membaca permulaan,
- 3) tahap pengembangan keterampilan membaca atau membaca cepat,
- 4) tahap perluasan kemampuan membaca,

⁶¹ Sukirno, *Sistem Membaca Pemahaman yang Efektif*, ... hal. 5.

⁶² Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyati Zuchdi, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*, Malang: Universitas Negeri Malang, 1999, hal. 48-49.

5) tahap penghalusan keterampilan membaca.⁶³

Menurut Grainger ada tiga tahapan dalam proses membaca yaitu:

- 1) tahap logografis,
- 2) tahap alfabetis,
- 3) tahap membaca lanjutan.

Tahap prabaca dapat dilihat dari kesiapan anak untuk memulai pengajaran formal dan tergantung pada kesadaran fonemis anak. Anak yang dinyatakan siap (biasanya pada anak – anak yang baru memasuki usia prasekolah) kemudian akan melalui tahap pertama dalam proses membaca. Tahap pertama adalah tahap logografis, anak – anak taman kanak – kanak atau awal kelas I menebak kata – kata berdasarkan satu atau sekelompok kecil huruf sehingga tingkat diskriminasi sangat buruk. Kemudian setelah mendapat pengajaran, diskriminasi menjadi lebih baik. Anak dapat membedakan kata yang sudah dan belum dikenal, namun mereka belum dapat membaca kata – kata yang belum dikenal. Strategi membaca awal pada tahap logografis secara umum tidak bersifat fonologis, tetapi lebih bersifat pendekatan global atau visual di mana pembaca awal mencoba mengidentifikasi kata secara keseluruhan berdasarkan ciri – ciri yang bisa dikenali. Tahap kedua adalah tahap alfabetis, pada tahap ini pembaca awal memperoleh lebih banyak pengetahuan tentang bagaimana membagi kata-kata ke dalam fonem-fonem dan bagaimana merepresentasikan bunyi-bunyi yang mereka baca dan eja dengan ortografi alfabet. Tahap ketiga dilalui ketika anak sudah lancar dalam proses dekoding. Anak pada tahap ini mampu memecahkan kata – kata yang beraturan dan tak beraturan dengan menggunakan konteks. Biasanya tahap ini berlangsung ketika anak berada pada pertengahan sampai akhir kelas III dan kelas IV sekolah dasar .⁶⁴

Sedangkan menurut M. Shohig dalam bukunya mengemukakan jika tahapan membaca dibedakan menjadi 6 tahapan yaitu :

- 1) tahap prabaca,
- 2) tahap membaca permulaan,
- 3) tahap membaca mandiri awal,
- 4) tahap membaca transisi,
- 5) tahap membaca menengah,

⁶³ Martini Jamaris, *Kesulitan Belajar, Perspektif, Asesmen, dan Penanggulangannya*, ... hal. 135.

⁶⁴ J. Grainger, *Problem Perilaku, Perhatian, dan Membaca pada Anak: Strategi Intervensi Berbasis Sekolah*, Jakarta: Grasindo, 2003, hal.185.

6) tahap membaca tingkat tinggi.⁶⁵

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak – anak umumnya sebagai pembaca awal berada pada tahap membaca permulaan. Lebih khususnya, anak – anak berada pada tahap pertama dan kedua dalam proses membaca, yaitu tahap logografis dan alfabetis. Pembagian tahapan ini berdasarkan kemampuan yang harus dikuasai anak, yaitu penguasaan kode alfabetik yang hanya memungkinkan anak untuk membaca secara teknis, belum sampai memahami bacaan seperti pada tahap membaca lanjut.

Tahapan dalam membaca permulaan umumnya dimulai sejak anak memasuki jenjang awal sekolah dasar kelas satu. Yaitu pada saat anak genap berusia minimal enam tahun, akan tetapi ada anak yang sudah melakukannya di taman kanak-kanak dan paling lambat pada waktu anak duduk di kelas dua sekolah dasar. Pada tahapan usia enam tahun anak sudah harus mampu membedakan huruf dan fonem. Anak sudah harus memiliki kemampuan dalam mengenal berbagai jenis huruf mulai dari A sampai dengan Z dan mampu melafalkannya dengan benar.

Membaca permulaan diberikan secara bertahap, yakni pramembaca dan membaca. Pada tahap pramembaca, kepada anak usia dini diajarkan:

- 1) sikap duduk yang baik pada waktu membaca
- 2) cara meletakkan buku di meja
- 3) cara memegang buku
- 4) cara membuka dan membalik halaman buku
- 5) melihat dan memperhatikan tulisan.⁶⁶

Menurut Kirk menyatakan bahwa untuk membantu anak belajar membaca pada tahap membaca permulaan dapat membaca tanpa mengeja. Membaca secara keseluruhan ditujukan agar anak dapat mengerti makna dan kalimat. Membaca secara detil bertujuan untuk mengembangkan tiga tahap, yaitu: membaca secara keseluruhan, membaca secara mendetil atau mengeja kemampuan anak dalam membedakan bentuk-bentuk dan bunyinya yang membentuk kata atau kalimat.⁶⁷

Jadi pada tahapan membaca permulaan ini kemampuan anak dapat diawali pada saat anak mulai memasuki jenjang sekolah dasar dan biasanya pada usia enam tahun. Kemampuan anak dalam

⁶⁵ M.Shohih, *Pendidikan Bagi Anak Disleksia*, ... hal. 126.

⁶⁶ Darmiyati Zuchdi dan Budiasih, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*, Yogyakarta: PAS, 2001, hal. 58.

⁶⁷ Martini Jamaris, *Kesulitan Belajar, Perspektif, Asesmen, dan Penanggulangannya*, ... hal. 136.

mengenal huruf dan melafalkannya dengan tepat sudah harus diajarkan pada tahapan usia ini sebagai dasar anak dalam mengembangkan kemampuan membacanya menuju tahapan membaca selanjutnya. Setelah anak mampu untuk mengenal berbagai huruf dan melafalkannya dengan benar anak diajarkan untuk membaca per suku kata. Pemisahan suatu kata menjadi suku kata ini membantu anak untuk dapat lebih mudah dalam melafalkan bacaan.

f. Kemampuan Membaca Permulaan

Pembelajaran membaca permulaan erat kaitannya dengan pembelajaran menulis permulaan. Sebelum mengajarkan menulis, guru terlebih dahulu mengenalkan bunyi suatu tulisan atau huruf yang terdapat pada kata-kata dalam kalimat. Pengenalan tulisan beserta bunyi ini melalui pembelajaran membaca. Supriyadi, mengatakan sebagai berikut. Pengajaran membaca di sekolah dasar dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan. Membaca permulaan diberikan di kelas I dan II dengan mengutamakan pada keterampilan segi mekanisnya. Oleh karena itu, jenis membaca permulaan yang dikembangkan adalah “membaca teknis”.⁶⁸ Menurut Supriyadi, dalam mengajarkan membaca permulaan seorang guru dalam mengajarkannya adalah sebagai berikut:

- 1) Latihan lafal, baik vocal maupun konsonan.
- 2) Latihan nada / lagu ucapan.
- 3) Latihan penguasaan tanda-tanda baca.
- 4) Latihan pengelompokan kata / frase ke dalam satuan-satuan ide (pemahaman).
- 5) Latihan kecepatan mata.
- 6) Latihan ekspresi (membaca dengan perasaan).

Menurut Darmiyati Zuchdi dan Budiasih pembelajaran membaca di kelas I dan kelas II itu merupakan pembelajaran membaca tahap awal. Kemampuan membaca yang diperoleh anak usia dini di kelas I dan kelas II tersebut akan menjadi dasar pembelajaran membaca di kelas berikutnya.⁶⁹ Hal yang sama juga disampaikan oleh Puji Santosa yang menyatakan bahwa pembelajaran membaca di SD terdiri dua bagian yakni:

- 1) Membaca permulaan di kelas I dan II. Melalui membaca permulaan ini, diharapkan anak usia dini mampu mengenali

⁶⁸ Supriyadi, dkk, *Pendidikan Bahasa Indonesia 2, ...* hal. 133.

⁶⁹ Darmiyati Zuchdi dan Budiasih, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah, ...* hal. 50.

huruf, suku kata, kalimat, dan mampu membaca dalam berbagai konteks,

2) membaca lanjut mulai dari kelas III dan seterusnya.⁷⁰

Menurut Darmiyati dan Budiasih membaca permulaan diberikan secara bertahap yakni sebagai berikut:

1) Pramembaca, pada tahap ini anak usia dini diajarkan:

- a) sikap duduk yang baik,
- b) cara meletakkan / menempatkan buku di meja,
- c) cara memegang buku,
- d) cara membalik halaman buku yang tepat,
- e) melihat / memperhatikan gambar atau tulisan.

2) Membaca, pada tahap ini anak usia dini diajarkan:

- a) lafal dan intonasi kata dan kalimat sederhana (menirukan guru),
- b) huruf-huruf yang banyak digunakan dalam kata dan kalimat sederhana yang sudah dikenal anak usia dini (huruf-huruf diperkenalkan secara bertahap sampai pada 14 huruf).⁷¹

Membaca permulaan menurut Sabarti Akhadiyah, ditekankan pada “menyuarakan” kalimat-kalimat yang disajikan dalam bentuk tulisan. Dengan kata lain, anak usia dini dituntut untuk mampu menerjemahkan bentuk tulisan ke dalam bentuk lisan. Dalam hal ini, tercakup pula aspek kelancaran membaca. Anak usia dini harus dapat membaca wacana dengan lancar, bukan hanya membaca kata-kata ataupun mengenali huruf-huruf yang tertulis.⁷² Menurut Darmiyati Zuchdi dan Budiasih kemampuan membaca yang diperoleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut. Jika pada membaca permulaan belum kuat, maka pada tahap membaca lanjut anak usia dini akan mengalami kesulitan untuk dapat memiliki kemampuan yang memadai.⁷³ Darmiyati Zuchdi dan Budiasih juga menambahkan bahwa anak usia dini dikatakan mempunyai kemampuan membaca permulaan manakala anak usia dini tersebut

⁷⁰ Puji Santosa, dkk, *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, ...* hal. 19.

⁷¹ Darmiyati Zuchdi dan Budiasih, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah, ...* hal. 50-51.

⁷² Akhadiyah Sabarti, dkk, *Bahasa Indonesia III*, Jakarta: Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 1992, hal. 11.

⁷³ Darmiyati Zuchdi dan Budiasih, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah, ...* hal. 50.

tepat dalam meyarakan tulisan, kewajaran lafal, kewajaran intonasi, kelancaran, kejelasan suara, dan pemahaman isi / makna.⁷⁴

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan adalah kesanggupan anak usia dini dalam mengenal dan memahami huruf-huruf dan lambang-lambang tulisan yang kemudian diucapkan dengan menitikberatkan aspek ketepatan menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang wajar, kelancaran dan kejelasan suara. Selain itu, di dalam kemampuan membaca permulaan juga terdapat aspek keberanian.

g. Jenis-jenis Membaca

Sukirno mengatakan bahwa secara umum jenis membaca ada dua macam, yaitu membaca permulaan dan membaca lanjut. Membaca permulaan diberikan kepada anak usia dini semenjak di Taman Kanak-kanak, kelas 1, dan kelas 2 Sekolah Dasar, sedangkan untuk membaca lanjut diberikan kepada anak usia dini kelas 3 Sekolah Dasar sampai di Perguruan Tinggi. Membaca permulaan disajikan melalui dua cara yaitu membaca permulaan tanpa buku dan membaca permulaan dengan buku. Membaca permulaan tanpa buku, artinya seseorang saat membaca tidak menggunakan buku, akan tetapi menggunakan media lain. Hal tersebut berbeda dengan membaca permulaan dengan menggunakan buku, artinya seseorang saat membaca sudah dengan menggunakan buku.⁷⁵

Anderson, mengemukakan ciri-ciri membaca permulaan bahwa membaca, sebagai berikut:

- 1) Merupakan proses konstruktif.
- 2) Harus lancar.
- 3) Harus dilakukan dengan strategi yang tepat.
- 4) Memerlukan motivasi.
- 5) Merupakan keterampilan yang harus dikembangkan secara berkesinambungan.

Menurut Supriyadi, pada membaca permulaan terdapat satu jenis membaca, yaitu membaca teknis (membaca nyaring). Di Sekolah Dasar jenis membaca dengan cara menyaring atau menyuarakan apa yang dibaca sebagian besar atau bahkan sepenuhnya dilakukan pada kelas I dan II, sedangkan pada kelas yang lebih tinggi frekuensi kegiatan membaca teknis semakin dikurangi karena pada kelas tinggi mengutamakan aspek

⁷⁴ Darmiyati Zuchdi dan Budiasih, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*, ... hal. 123.

⁷⁵ Sukirno, *Sistem Membaca Pemahaman yang Efektif*, ... hal. 6.

pemahaman.⁷⁶ Membaca teknis ini juga bertujuan untuk melatih anak usia dini dalam menyuarakan lambang-lambang tertulis. Pelaksanaan membaca teknis (membaca nyaring) dilakukan dengan vokalisasi. Kegiatan membaca teknis (membaca nyaring) di samping berfungsi untuk pemahaman diri sendiri juga untuk orang lain. Dengan demikian, pelaksanaan pengajarannya menekankan pada segi penguasaan, sebagai berikut:

- 1) Lafal bahasa Indonesia dengan baik dan benar.
- 2) Jeda, lagu, dan intonasi yang tepat.
- 3) Penggunaan tanda-tanda baca.
- 4) Mengelompokkan kata / frase ke dalam satuan-satuan ide.
- 5) Menggerakkan mata dan memelihara kontak mata.
- 6) Berekspresi (membaca dengan perasaan).

Supriyadi, hal yang serupa juga disampaikan oleh Sabarti Akhadiah, bahwa melalui kegiatan membaca teknis (membaca nyaring) anak usia dini dibiasakan membaca dengan intonasi yang wajar, tekanan yang baik, dan lafal yang benar. Selain itu, membaca teknis (membaca nyaring) dilakukan dengan suara keras.⁷⁷ Menurut Munawir Yusuf di dalam membaca teknis (membaca nyaring) terdapat proses pengenalan kata yang menuntut kemampuan, sebagai berikut:

- 1) Mengenal huruf kecil dan besar pada alphabet.
- 2) Mengucapkan bunyi (bukan nama) huruf, terdiri atas:
 - a) konsonan tunggal (b, d, h, k, ...),
 - b) vokal (a, i, u, e, o),
 - c) konsonan ganda (kr, gr, tr, ...),
 - d) diftong (ai, au, oi).
- 3) Menggabungkan bunyi membentuk kata (saya, ibu).
- 4) Variasi bunyi (/u/ pada kata “pukul”, /o/ pada kata “toko” dan “pohon”).
- 5) Menerka kata menggunakan konteks.
- 6) Menggunakan analisis struktural untuk identifikasi kata (kata ulang, kata majemuk, imbuhan). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan membaca permulaan dengan jenis membaca nyaring.⁷⁸

⁷⁶ Supriyadi, dkk, *Pendidikan Bahasa Indonesia 2*, ... hal. 127.

⁷⁷ Akhadiah Sabarti, dkk, *Bahasa Indonesia III*, ... hal. 30.

⁷⁸ Munawir Yusuf, *Pendidikan Bagi Anak dengan Problema Belajar*, Solo : Tiga Serangkai, 2003, hal. 72.

h. Metode pengembangan Membaca Anak Usia Dini

Metode pembelajaran ialah suatu cara guru menjelaskan sesuatu pokok bahasan sebagai bagian dari kurikulum yang mencakup isi atau materi pelajaran dalam upaya mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran, baik tujuan institusional, pembelajaran secara umum, maupun khusus.⁷⁹ Dalam pengajaran membaca untuk anak usia dini haruslah menyenangkan bagi anak, ini sesuai dengan sifat dan perkembangan anak dimana anak suka bermain dan lekas merasa bosan.⁸⁰

Adapun metode-metode juga yang dapat diterapkan di kelas, dalam proses pengembangan membaca anak, yaitu:

1) Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik)

Prinsip yang di gunakan adalah prinsip linguistik (Ilmu bahasa) yang tersusun secara rinci dan dibentuk oleh kata, suku kata, dan fonem⁸¹. Kelebihan metode SAS adalah menggunakan landasan berfikir analisis, dengan langkah langkah yang diberikan dan anak mengikuti aturan yang diberikan maka anak cepat membacanya. Kelebihan metode SAS adalah pengajar harus kreatif, terampil dan sabar, banyak sarana yang digunakan, hanya untuk kalangan pelajar di perkotaan, beberapa guru tidak melaksanakan metode ini.

2) Metode Eja

Metode eja adalah metode membaca yang diawali dengan mengeja huruf demi huruf. Contohnya "A-K-U=A-KU=AKU". Kelebihan metode eja adalah anak usia dini harus mengerti setiap lambang huruf jadi anak cepat dan hafal suku kata. Setiap anak usia dini cepat mengetahui bunyi dari setiap bentuk huruf. Kekurangan metode eja adalah membutuhkan waktu yang lama, apabila tidak ada pengulangan maka anak usia dini kebanyakan lupa.

3) Metode Suku Kata

Metode ini dilakukan di banyak sekolah dengan diawali "a,i,u,e,o" kemudian berlanjut pada "ba,bi,bu,be,bo". Kelebihan metode suku kata adalah:

- a) membaca tidak mengeja huruf demi huruf
- b) menguraikan suku kata yang ada

⁷⁹ Ardi Setyanto, *Panduan Sukses Komunikasi Belajar-Mengajar*, Jogjakarta: Diva Press, 2014, hal. 161.

⁸⁰ Salehuddin, *Upaya Guru dalam Menumbuhkan Minat Baca pada Anak*, Bandung: Asa Mandiri, 2000, hal. 23.

⁸¹ Wilujeng Setyani,dkk, "Metode SAS dalam peningkatan membaca permulaan di kelas sekolah dasar", dalam *Jurnal Online*, Vol. 3 No. 5 Tahun 2019, hal. 4.

- c) tidak butuh waktu lama
- d) mudah mengetahui banyak macam kata.

Kelemahan metode suku kata adalah:

- a) jika ada anak yang sulit mengenal huruf maka akan kesulitan dalam merangkai huruf menjadi kata.
 - b) sulit bila disuruh membaca kata- kata lain, karena mereka hanya mengingat suku kata yang diajarkan saja.
- 4) Metode Bunyi
Metode bunyi adalah metode yang hampir sama dengan metode eja baik proses pembelajarannya hanya saja yang membedakan adalah cara pelafalan abjadnya (huruf-hurufnya).
- 5) Metode Kata
Metode kata ini diawali dengan pengenalan yang bermakna dan fungsional. Lebih baik dikenalkan pada kata yang diawali dengan dua suku kata contohnya “Buku”, “Bola”, “Dasi”.
- 6) Metode Global/Kalimat
Kelebihan metode kalimat adalah anak usia dini lebih cepat mengerti dan hafal. Kekurangan metode global/kalimat hanya bisa diterapkan pada anak SD dan juga menggunakan media yang gambar yang penuh warna sehingga kebanyakan anak usia dini hanya menghafal gambar dan tidak terlalu memperhatikan kalimatnya.

Adapun kegiatan-kegiatan untuk meningkatkan minat dan kebiasaan membaca yang dapat dilalukan dirumah antara lain:⁸²

- 1) Penyelenggaraan jam-jam cerita diwaktu-waktu tertentu
- 2) Pemberian contoh membaca yang dapat dilalukan menjelang tidur
- 3) Menempatkan media yang menarik untuk dibaca seperti kalender yang berisi wawasan;
- 4) Membuat pesan pendek pada dinding tentang motivasi pada tempat yang sering dilalui "harus sering diupdate"
- 5) Menuntun lebih baik dari pada memerintah, berikan contoh terlebih dahulu dengan membiasakan membaca;
- 6) Media internet juga dapat menjadi salah satu upaya, hanya saja perlu didampingi

Kegiatan rutin ini dapat dilakukan dengan metode pembiasaan, kecenderungan manusia pada kebiasaan adalah mutlak. Oleh sebab itu membaca harus dijadikan kebutuhan hidup dan budaya yang harus ditanamkan pada anak-anak usia dini. Modal dasar dalam pembinaan minat baca anak adalah tersedianya sarana baca yaitu

⁸² A. Suyono, *Memupuk Minat Baca Anak*, Jogjakarta: Intisari, 1998, hal. 106-113.

buku-buku menarik yang dapat menggugah minat anak untuk membacanya. Akan tetapi, tidak semua anak mampu mendapatkan buku-buku yang mereka butuhkan dan dapat menggugah buku-buku yang mampu menggugah minat baca mereka. Hal tersebut disebabkan oleh faktor ekonomi rendah dan minimnya kesadaran orang tua untuk menyediakan sarana baca, sehingga dapat menghambat upaya pembinaan minat baca anak.⁸³

Agar pengembangan membaca dapat dilakukan secara konseptual, perlu diperhatikan beberapa teori yang berkaitan dengan perolehan kemampuan membaca. Ada teori-teori tersebut dikemukakan oleh Morrow sebagai berikut:⁸⁴

- 1) Membaca dipelajari melalui intraksi dan kolaborasi sosial, artinya dalam proses pembelajaran membaca dan menulis kelompok kecil memegang peranan penting.
- 2) Anak belajar membaca sebagai hasil pengalaman hidup.
- 3) Anak mempelajari keterampilan membaca bila mereka melihat tujuan dan kebutuhan proses membaca.
- 4) Membaca dipelajari melalui pembelajaran keterampilan langsung.
- 5) Kemampuan membaca melalui beberapa tahap tetapi setiap anak memiliki laju pencapaian sendiri.

i. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Anak Usia Dini

Kemampuan membaca merupakan suatu kemampuan yang kompleks artinya kemampuan ini memiliki faktor-faktor yang mempengaruhinya, baik pada membaca permulaan maupun membaca lanjut. Menurut Lamb dan Arnold kemampuan membaca dipengaruhi oleh empat faktor yaitu faktor fisiologis, intelektual, lingkungan dan psikologis. Keempat faktor dalam membaca tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.⁸⁵ Motivasi belajar sangat mempengaruhi minat dan hasil belajar anak. Kemudian menurut Eanes mengemukakan bahwa motivasi itu sederhana, tetapi tidak mudah untuk mencapainya.⁸⁶ Keluarga adalah elemen terkecil dalam masyarakat. Di lingkungan keluarga pendidikan pertama kali dilakukan. Oleh karena itu, peran keluarga dalam menumbuhkan kembangkan minat baca anak sangat penting.⁸⁷

⁸³ Witdarmono. 4 juni 2009. Membaca dan Agresivitas. www.bit.lipi.go.id . Diakses pada tanggal 8 Agustus 2013.

⁸⁴ Nurbiana Dieni, *Metode Pengembangan Bahasa...* hal. 21.

⁸⁵ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar, ...* hal. 16.

⁸⁶ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar, ...* hal. 20.

⁸⁷ Taufik Adi Susilo, *Belajar Calistung Itu Asyik, ...* hal. 57

Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca, baik membaca permulaan maupun membaca lanjut (membaca pemahaman). Faktor yang mempengaruhi membaca permulaan menurut Lamb dan Arnold ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca, yakni:

1) Faktor Fisiologi

Faktor ini mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan kesehatan jasmani. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar, khususnya belajar membaca. Beberapa ahli mengemukakan bahwa keterbatasan neurologis (misalnya berbagai cacat otak) dan kekurangmatangan secara fisik merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan anak gagal dalam membaca. Kesehatan fisik yang dimaksudkan misalnya kesehatan alat berbicara, penglihatan, dan pendengaran. Selain itu, kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak usia dini untuk belajar, khususnya belajar membaca.

2) Faktor Intelektual

Istilah intelegensi didefinisikan oleh Heinz sebagai suatu kegiatan berfikir yang terdiri dari pemahaman yang esensial tentang situasi yang diberikan dan meresponnya secara tepat. Wechester menjelaskan bahwa intelegensi ialah kemampuan global individu untuk bertindak sesuai tujuan, berpikir rasional, dan berbuat secara efektif terhadap lingkungan.⁸⁸ Lebih lanjut Sugihartono, menjelaskan bahwa semakin tinggi intelegensi seseorang semakin mudah untuk dilatih dan belajar dari pengalaman. Namun secara umum, intelegensi anak tidak sepenuhnya mempengaruhi berhasil atau tidaknya anak dalam membaca. Faktor metode mengajar guru, prosedur, dan kemampuan guru juga ikut mempengaruhi kemampuan membaca anak.⁸⁹

3) Faktor Lingkungan

Faktor ini juga mempengaruhi kemajuan kemampuan membaca anak usia dini. Faktor lingkungan juga mencakup: latar belakang dan pengalaman anak usia dini di rumah dan sosial ekonomi keluarga anak usia dini.

a) Latar belakang dan pengalaman anak usia dini di rumah.

Lingkungan dapat membentuk pribadi, sikap, nilai, dan kemampuan bahasa anak. Kondisi di rumah yang merupakan miniatur masyarakat juga akan berpengaruh terhadap

⁸⁸ Sukirno, *Sistem Membaca Pemahaman yang Efektif*, ... hal. 11.

⁸⁹ Sugihartono, dkk, *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: UNY Press, 2007, hal. 18.

penyesuaian diri dalam masyarakat. Kondisi rumah yang harmonis, perilaku orang tua yang dapat memacu anak dalam bidang pendidikan akan berpengaruh terhadap usaha belajar anak. Orang tua yang gemar membaca, memiliki koleksi buku, dan senang membacakan cerita terhadap anaknya, biasanya memacu anak untuk senang membaca sehingga akan muncul pengalaman pada diri anak. Berbeda dengan kondisi rumah yang tidak harmonis, orang tua yang tidak suka membaca, tidak mempunyai koleksi buku akan berdampak pada kemampuan membaca anak. Kualitas dan luasnya pengalaman anak di rumah juga penting bagi kemajuan belajar anak.

b) Faktor sosial ekonomi.

Menurut Crawley dan Mountain menjelaskan bahwa faktor sosial ekonomi, orang tua, dan lingkungan tetangga merupakan faktor yang membentuk lingkungan rumah anak usia dini. Semakin tinggi status sosial ekonomi anak usia dini semakin tinggi kemampuan verbal anak usia dini. Anak-anak yang tinggal dirumah yang menyediakan bacaan, banyak aktivitas membaca akan mempunyai kemampuan membaca yang tinggi.⁹⁰

4) Faktor Psikologis

Faktor lain juga mempengaruhi kemajuan kemampuan membaca anak adalah faktor psikologis. Faktor ini mencakup; motivasi, minat, kematangan sosial dan penyesuaian diri:

a) Motivasi

Motivasi adalah faktor kunci dalam membaca. Eanes mengemukakan bahwa “Kunci motivasi itu sederhana, tetapi tidak mudah untuk mencapainya”. Kuncinya adalah guru harus mendemonstrasikan kepada anak usia dini praktik pengajaran yang relevan dengan minat dan pengalaman anak sehingga anak memahami belajar itu sebagai suatu kebutuhan. Menurut Sugihartono, motivasi dapat diartikan sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut. Motivasi menjadi faktor kunci dalam belajar membaca.⁹¹ Crawley dan Mountain mengemukakan bahwa motivasi ialah sesuatu yang mendorong seseorang belajar atau melakukan suatu kegiatan. Motivasi belajar mempengaruhi minat dan hasil belajar anak usia dini. Lebih lanjut Rubin

⁹⁰ Sukirno, *Sistem Membaca Pemahaman yang Efektif*, ... hal. 12.

⁹¹ Sugihartono, dkk, *Psikologi Pendidikan*, ... hal. 20.

mengemukakan beberapa prinsip motivasi dalam belajar antara lain:

- (1)kebermaknaan,
- (2)pengetahuan dan keterampilan prasyarat,
- (3)model,
- (4)komunikasi terbuka,
- (5)keaslian dan tugas yang menantang serta latihan yang tepat dan aktif,
- (6)kondisi dan konsekuensi yang menyenangkan,
- (7)keragaman pendekatan,
- (8)mengembangkan beberapa kemampuan,
- (9)melibatkan sebanyak mungkin indra.⁹²

Kegiatan belajar juga memerlukan motivasi agar tercipta suasana yang menyenangkan. Menurut Sugihartono, mengemukakan ciri-ciri perilaku belajar dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

- (1)perubahan tingkah laku terjadi secara sadar,
- (2)perubahan bersifat kontinu dan fungsional,
- (3)perubahan bersifat positif dan aktif,
- (4)perubahan bersifat permanen,
- (5)perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah,
- (6)perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.⁹³

b) Minat

Minat baca ialah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca. Orang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediaannya untuk mendapatkan bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadaran sendiri.⁹⁴ Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi belajar anak usia dini. Sardiman, mengatakan bahwa minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri.⁹⁵ Z. Kasiyan berpendapat minat dapat menunjukkan kemampuan untuk memberi stimulus yang mendorong kita untuk memperhatikan seseorang, sesuatu barang atau kegiatan, atau sesuatu yang dapat memberi pengaruh terhadap pengalaman yang telah distimuli oleh

⁹² Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, ... hal. 20-21.

⁹³ Sugihartono, dkk, *Psikologi Pendidikan*, ... hal. 74-76.

⁹⁴ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, ... hal.16-17.

⁹⁵ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001, hal. 21.

kegiatan itu sendiri.⁹⁶ Lebih lanjut Soeatminah mengemukakan pada dasarnya minat baca seseorang dipengaruhi oleh dua faktor, sebagai berikut:

- (1) Faktor dari dalam adalah faktor yang berasal dari diri individu, yaitu meliputi pembawaan, jenis kelamin, tingkat pendidikan, keadaan kesehatan, dan keadaan jiwa serta kebiasaan.
- (2) Faktor dari luar adalah keadaan yang memberikan dan membentuk minat baca. Faktor dari luar ini meliputi buku atau bahan bacaan, kebutuhan anak, dan faktor lingkungan.

⁹⁷

c) Kematangan sosial, emosi, dan penyesuaian diri

Pada kematangan sosial, emosi, dan penyesuaian diri terdapat tiga aspek yang mempengaruhinya, yaitu stabilitas emosi, kepercayaan diri, dan kemampuan berpartisipasi dalam kelompok, yaitu sebagai berikut:

(1) Stabilitas emosi

Anak usia dini yang mudah marah, menangis, dan bereaksi secara berlebihan akan kesulitan dalam pembelajaran membaca. Sebaliknya anak usia dini yang mudah mengontrol emosinya akan lebih mudah memusatkan perhatiannya pada teks yang dibacanya.

(2) Percaya diri

Percaya diri sangat dibutuhkan oleh anak-anak. Mereka yang kurang percaya diri di dalam kelas, tidak akan bisa mengerjakan tugas yang diberikannya. Sebaliknya, anak usia dini yang memiliki rasa percaya diri akan mampu mengerjakan tugas yang diberikannya.

(3) Kemampuan berpartisipasi dalam kelompok

Sikap berpartisipasi dalam kelompok akan menentukan keberhasilan dalam mendiskusikan hasil bacaan. Anak usia dini yang memiliki keberanian menyampaikan pendapat akan memperoleh banyak hal yang berhubungan dengan isi bacaan. Sebaliknya anak usia dini yang tidak memiliki keberanian tidak banyak pengalaman yang didapat.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka faktor yang sangat mempengaruhi kemampuan membaca anak usia dini yaitu faktor lingkungan. Dimana lingkungan yang dipersiapkan dapat menstimulus anak-anak berfatisipasi dalam kegiatan belajar dengan

⁹⁶ Kasiyan, Psikologi Pendidikan, Surabaya : Bina Ilmu, 1984, hal. 351.

⁹⁷ Soeatminah, *Perpustakaan, Kepustakawanan dan Pustakawan*, Yogyakarta: Kanisius, 1992, hal. 73.

optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal pula.

Ada beberapa cara dalam menumbuhkan minat baca pada anak. Dan para orangtua juga sebaiknya dapat mengetahui beberapa cara yang akan dijelaskan berikut ini:

- 1) Buku Bergambar, buku cerita bergambar lebih menarik pada anak dan memulainya dengan buku bergambar ini merupakan satu langkah yang sangat baik. Gambar yang ada di dalam buku dapat membuat anak menikmati buku dan secara tidak langsung anak juga akan membaca cerita yang ada. Dapat juga dengan cara membacakannya kepada sebelum tidur, selain dapat menumbuhkan Minat baca juga dapat menjadikan semakin dekat dengan anak.
- 2) Memberikan Pertanyaan, ketika anak selesai membaca buku, orangtua sebaiknya memberikan sebuah pertanyaan dari apa yang sudah dibaca. Hal ini akan membuat anak mengingat lagi apa yang sudah dibaca sebelumnya. Secara tidak langsung juga menjadikan anak untuk melatih daya ingatnya. Kebiasaan membaca juga nantinya akan tumbuh secara sendirinya dan menjadikan anak akan memiliki Minat baca yang tinggi.
- 3) Memeluk Anak, memeluk akan menjadi sebuah kebiasaan yang membuat anak merasa lebih tenang dan nyaman. Cara ini membuat anak lebih terserap dan lebih percaya dengan apa yang dikatakan oleh orang tua. Memberikan sebuah pelukan ketika sedang membacakan sebuah buku juga dapat dilakukan agar dapat menjadikan informasi yang ada di dalam buku menjadi terserap dengan baik.
- 4) Tidak Terlalu Cepat, hindari terlalu cepat menerangkan atau membacakan sebuah buku, karena anak juga perlu mencerna sebuah kalimat yang didengarkannya. Tanyalah kembali apakah sudah memahami isi dari sebuah bacaan juga dapat dilakukan. Agar nantinya anak dapat menjadi lebih paham dan menjelaskannya dengan baik.
- 5) Tidak Menutup Buku Secara Langsung, ketika selesai membaca buku, jangan langsung menutup buku. Sebaiknya melihat kembali apa yang ada di dalam buku dan sebagai orangtua juga dapat menerangkan tentang kesan dan pesan dari sebuah bacaan. Apabila menutup sebuah buku ketika selesai membaca akan mengakhiri kegiatan membaca.
- 6) Berpendapat Biarkan anak memberikan pendapat apa saja yang sedang terjadi atau sedang ada di dalam keseharian yang sudah di alami. Dengan begitu akan menjadikan respon dari

anak menjadi lebih baik dan dapat menunjukkan ketertarikan dalam sesuatu.⁹⁸

Dalam fase belajar membaca permulaan, dibutuhkan waktu yang panjang serta dorongan dari ruang lingkup pendidikan agar proses belajar membaca permulaan jadi lebih efisien. Hal tersebut juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Adapun faktor yang mempengaruhi membaca permulaan di dalam jurnal Pramesti yaitu: minat, kurangnya minat membaca prestasi anak yang rendah membuat anak sulit mencapai tingkat keberhasilan dalam membaca, motivasi, orang tua anak kurang motivasi mendorong anak untuk membaca, faktor lingkungan, lingkungan keluarga juga merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan membaca peserta didik, termasuk latar belakang dan pengalaman, dikarenakan anak sangat membutuhkan keteladanan dalam membaca permulaan, faktor intelektual, meliputi tingkat kecerdasan anak yaitu kemampuan anak yang lebih rendah dari temannya mempersulit anak untuk membaca dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.⁹⁹

Kesulitan dalam kemampuan membaca pada anak pada dasarnya dipengaruhi dari beberapa faktor dalam jurnal Martanti) menjelaskan bahwa faktor yang mempengaruhi kesulitan setiap anak satu berbeda dengan faktor kesulitan anak yang lain.¹⁰⁰ Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kesulitan membaca permulaan:

- 1) faktor fisiologis yang mencakup pada kesehatan fisik peserta didik, dan pertimbangan neurologis. Gangguan tersebut terjadi karena belum ada perkembangan kemampuan dalam membedakan simbol, seperti (huruf, angka, dan kata).
- 2) faktor intelektual, yaitu kemampuan global atau umum yang dimiliki oleh individu untuk bertindak sesuai dengan tujuan, berpikir rasional dan berbuat secara efektif terhadap lingkungan, termasuk dalam kegiatan membaca.
- 3) faktor lingkungan yang mencakup latar belakang dan pengalaman anak di rumah dan sosial ekonomi di keluarga peserta didik.
- 4) faktor Psikologis yang mencakup motivasi, minat, kematangan sosial, emosi dan penyesuaian diri. Salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan anak adalah

⁹⁸ Kelompok bimba aiueo, Peran Orangtua dalam Menumbuhkan Minat Baca Anak <http://www.bimba-aiueo.com/21818-2/> [15/03/2017]

⁹⁹ Pramesti, "Analisis Faktor-Faktor Penghambat *Membaca* Permulaan pada Siswa Kelas 1 SD", dalam *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 3, 2018, hal. 287.

¹⁰⁰ Martanti, "Metode Struktural Analitik Sintetik Dalam Pembelajaran Anak Disleksia", dalam *jurnal pendidikan dasar Islam*, Vol. 10, No. 1, 2018, hal. 21.

lingkungan. Perkembangan kemampuan membaca anak didukung oleh lingkungan literasi di sekitar peserta didik. Pengalaman pada anak di masa usia dini yang mendukung dengan stimulasi melalui lingkungan yang kaya akan paparan literasi yang tepat yaitu hal yang sangat penting.¹⁰¹

Sedangkan di dalam jurnal Pertiwi terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan, antara lain adalah faktor fisiologis, intelektual, lingkungan, dan psikologis.¹⁰² Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa anak berasal dari keluarga, lingkungan yang berbeda dan memiliki kemampuan yang berbeda. Oleh karena itu motivasi sebagai pendorong anak untuk melakukan kegiatan membaca. Minat baca adalah keinginan yang kuat disertai usaha yang dilakukan untuk membaca. Pada faktor kematangan sosio, emosi, dan penyesuaian diri mencakup beberapa hal yaitu stabilitas emosi, kepercayaan diri, dan kemampuan berpartisipasi dalam kelompok. Anak yang mudah marah, menangis, menarik diri, mendongkol, dan bereaksi secara berlebihan saat mendapatkan sesuatu, akan mendapat kesulitan dalam pelajaran membaca. Anak yang kurang percaya diri juga tidak bisa mengerjakan tugas yang diberikan kepadanya meskipun tugas itu sesuai dengan kemampuannya. Dengan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan, anak sangat diperlukannya sebuah motivasi dan dukungan dari orang tua dan guru kelasnya agar tidak menghambat dalam proses pembelajaran di sekolah.

j. Langkah-langkah Pembelajaran Membaca Permulaan

Tahap awal dalam membaca permulaan adalah apabila anak sekedar mampu menghafal huruf sebenarnya kurang mendapat hasil yang maksimal ketika tidak disertai dengan langkah-langkah selanjutnya anak harus memahami bahwa sebuah huruf adalah suatu simbol yang mewakili suatu bunyi.¹⁰³ Hal-hal yang dapat mendukung anak dalam belajar membaca yaitu diantaranya:

- 1) mengenali dan menamai huruf
- 2) mengenali huruf depan kata-kata yang dikenali
- 3) mengenali huruf besar dan huruf kecil

¹⁰¹ Cunnigham, *Obstetri William*, Jakarta: EGC, 2010, hal. 280.

¹⁰² Pertiwi, "Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan Anak Usia Dini", dalam *Jurnal Pendidikan*, Vol.5, No.1, 2016, hal. 761.

¹⁰³ Siantayani, *Siap Baca Tulis 2*, Yogyakarta : Krizter Publisier, 2011, hal. 61.

4) menghubungkan huruf dengan bunyi yang didengar.¹⁰⁴

Langkah-langkah membaca permulaan ialah mengenal unsur kalimat, mengenal unsur kata, mengenal unsur huruf, merangkai huruf menjadi suku kata, dan merangkai suku kata menjadi kata kembali. Adapun langkah-langkah pembelajaran membaca permulaan menurut Solchan yaitu:

- 1) pembelajaran tanpa buku: menunjukkan gambar, anak bercerita menggunakan bahasa sendiri, menceritakan gambar, memperkenalkan bentuk huruf dan membaca tulisan gambar.
- 2) membaca bacaan susunan bersama guru dan peserta didik.
- 3) pembelajaran membaca menggunakan buku: membaca buku majalah peserta didik, dan membaca buku paket.
- 4) membaca bacaan susunan anak (kelompok atau perorangan).¹⁰⁵

Adapun langkah-langkah membaca permulaan sebagai berikut:

- 1) Mengenal unsur kalimat
- 2) Mengenal unsur kata
- 3) Mengenal unsur huruf
- 4) Merangkai huruf menjadi suku kata
- 5) Merangkai suku kata menjadi kata.¹⁰⁶

Berdasarkan kesimpulan di atas dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan membaca kelas rendah, anak harus melalui beberapa tahap yaitu: anak membaca tahap pertama menggunakan buku dan kemudian anak tidak memakai buku untuk dibaca. Anak menunjukkan pemahaman tentang konsep suatu kata ketika ia memasangkan setiap ucapan dengan tulisan. Guru dan orang tua perlu membantu anak agar dapat mempelajari keterampilan khusus tentang huruf dan kata yaitu anak perlu untuk mengenali dan menamai huruf, mengenali huruf awal pada kata-kata yang dekat dengan peserta didik, menghubungkan beberapa huruf dengan bunyi yang mewakili, dan memasangkan kata ucapan dengan kata tulisan secara satu-satu.

k. Indikator Kemampuan Membaca Permulaan

Indikator kemampuan membaca permulaan menurut peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia

¹⁰⁴ Sumantri, *Model Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016, hal. 172.

¹⁰⁵ Solchan, *Sistem Membaca Pemahaman yang Efektif*, Purworejo: UMP, 2009, hal. 24.

¹⁰⁶ Dalman, *Keterampilan Membaca,* hal. 85.

Dini, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun pada lingkup keaksaraan yaitu:¹⁰⁷

- 1) menyebutkan simbol-simbol huru yang dikenal.
- 2) memahami arti kata dalam cerita
- 3) menyebutkan suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya
- 4) menuliskan nama sendiri
- 5) membaca nama sendiri
- 6) memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
- 7) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf/bunyi awal yang sama.

Sedangkan pendapat Maryatun dalam Lestari, menjelaskan bahwa indikator pembelajaran membaca permulaan pada anak ada tiga yaitu: kelancaran dalam membaca permulaan dari kata yang diucapkan anak tidak terpotong seperti penulisan semangka dibaca semangka bukan dibaca semangka tidak terputus, ketentuan pelafalan dalam membaca terucap dengan jelas, dan kejelasan nada dalam membaca permulaan perlu dinamika (lemah dan keras).¹⁰⁸ Sebagaimana dijelaskan Rusniah, perkembangan kemampuan berbahasa pada usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

- 1) dapat mengungkapkan lebih dari 2.500 kata
- 2) kisaran kosakata yang dapat diungkapkan anak sebagai berikut (warna, ukuran, bentuk, bau, rasa, keindahan, suhu, kecepatan, perbedaan, perbandingan permukaan dan jarak)
- 3) usia 5-6 tahun dapat bertindak sebagai pendengar yang baik
- 4) dapat berpartisipasi dalam percakapan dan anak sudah dapat mendengarkan orang lain dan menanggapi percakapan, dan
- 5) percakapan yang dilakukan oleh usia 5-6 tahun telah menyangkut berbagai komentar terhadap apa yang dilakukan.¹⁰⁹

Adapun indikator membaca tercantum pada lingkup perkembangan sebagai berikut:¹¹⁰

Aspek Yang Dinilai	Kriteria	Skor maksimal	keterangan
Ketepatan	SB: tepat dalam	19-20	Sangat baik

¹⁰⁷ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

¹⁰⁸ Lestari, "Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Sekolah Dasar", Dalam *Jurnal Konferensi Ilmiah Dasar*, Vol. 2, 2020, hal. 10.

¹⁰⁹ Rusniah, "Meningkatkan Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini", Dalam *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 1, 2016, hal. 118.

¹¹⁰ Safari, *Pengujian dan Penilaian Bahasa Sastra Indonesia*, Jakarta: Kartanegara, 2002, hal. 91-92.

Aspek Yang Dinilai	Kriteria	Skor maksimal	keterangan
menyuarakan tulisan	mengucapkan kata-kata dan kalimat sederhana.		
	B: kurang tepat mengucapkan kata-kata dan kalimat sederhana.	16-18	baik
	C: cukup tepat mengucapkan kata-kata dan kalimat sederhana.	13-15	Cukup
	K: tidak tepat mengucapkan kata-kata dan kalimat sederhana.	10-12	Kurang
Kewajaran lafal	SB: wajar, tidak dibuat-buat dan tidak menunjukkan ciri kedaerahan	19-20	Sangat baik
	B: kurang wajar, tidak dibuat-buat dan tidak menunjukkan ciri kedaerahan.	16-18	baik
	C: cukup wajar, dibuat-buat, dan menunjukkan ciri kedaerahan.	13-15	Cukup
	K: tidak wajar, dibuat-buat dan menunjukkan ciri kedaerahan	10-12	Kurang
Kewajaran intonasi	SB: tepat dalam penggunaan intonasi	19-20	Sangat baik
	B: baik dalam penggunaan intonasi.	16-18	baik
	C: cukup dalam penggunaan intonasi.	13-15	Cukup
	K: kurang dalam penggunaan intonasi.	10-12	Kurang
Kelancaran	SB: lancar dalam	19-20	Sangat baik

Aspek Yang Dinilai	Kriteria	Skor maksimal	keterangan
	membaca kalimat sederhana		
	B: lancar tetapi belum tepat dalam membaca kalimat sederhana	16-18	baik
	C: cukup lancar dalam membaca kalimat sederhana	13-15	Cukup
	K: tidak lancar dalam membaca kalimat sederhana	10-12	Kurang
Kejelasan suara	SB: suara jelas. dan tidak terbata-bata.	19-20	Sangat baik
	B: suara jelas tetapi kurang tepat dan tidak terbata-bata.	16-18	baik
	C: suara kurang jelas dan tidak terbata-bata.	13-15	Cukup
	K: suara tidak jelas dan terbata-bata.	10-12	Kurang

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat keberhasilan indikator sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan anak yang memiliki keaksaraan tersendiri dalam pencapaian kemampuan berbahasa di kelas rendah sekolah dasar. Sehingga anak dilatih agar mampu membaca nama sendiri, dapat menyebutkan huruf awalan, dan anak dapat memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf dengan tuntas dan lancar di kelas rendah.

2. Permainan Ular Tangga dan Flash Card

a. Konsep Permainan Edukatif

Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek kecerdasan anak, seperti kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik serta nilai agama dan moral. Andang Ismail juga menjelaskan bahwa permainan edukatif dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh

kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain.¹¹¹

Arief S. Sadiman dkk, mengatakan permainan adalah setiap kontes antar pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu.¹¹² Wina Sanjaya, mengatakan bahwa pembelajaran dalam bentuk permainan adalah bentuk pembelajaran untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri melalui prosedur dan langkah-langkah serta aturan permainan yang harus diikuti selama pembelajaran berlangsung. Program yang berisi permainan dapat memberi motivasi bagi anak usia dini untuk mempelajari informasi yang ada di dalamnya. Hal ini sangat berkaitan erat dengan esensi bentuk permainan yang selalu menampilkan masalah menantang yang perlu dicari solusinya oleh pemakai.¹¹³

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kontes antara pemain yang saling berinteraksi satu sama lain, yang mengikuti suatu aturan yang telah ditentukan, agar terciptanya suasana yang pasif menjadi aktif, dan membangun suasana jenuh menjadi riang dan penuh semangat. Alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktivitas bermain.¹¹⁴ Menurut Seotjing mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai alat yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk pengembangan aspek fisik, bahasa, kognitif, dan sosial anak.¹¹⁵ Menurut Adang Ismail beberapa hal yang menjadikan alasan mengapa alat permainan edukatif penting bagi anak usia dini adalah:¹¹⁶

- 1) Permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman terhadap totalitas kehidupannya atau mengembangkan kepribadian anak.
- 2) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak.
- 3) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak untuk menciptakan hal-hal baru.
- 4) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak.

¹¹¹ Andang Ismail, *Education Games*, Yogyakarta: Pilar Media, 2006, hal. 119-120.

¹¹² Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2014, hal.75 .

¹¹³ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2012, hal.

¹¹⁴ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan*, Jakarta: Kencana, 2017, hal. 56.

¹¹⁵ Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, ...hal. 128.

¹¹⁶ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan*, ... hal. 61-62.

- 5) Permainan edukatif dapat mempertajam perasaan anak
- 6) Permainan edukatif dapat memperkuat rasa percaya diri anak.
- 7) Permainan edukatif merangsang imajinasi anak.
- 8) Permainan edukatif dapat melatih kemampuan berbahasa anak.
- 9) Permainan edukatif dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak.
- 10) Permainan edukatif dapat membentuk moralitas anak.
- 11) Permainan edukatif dapat melatih keterampilan anak.
- 12) Permainan edukatif dapat mengembangkan sosialisasi anak.
- 13) Permainan edukatif dapat membentuk spiritualitas anak.

Arief S. Sadiman dkk, juga menjelaskan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama yaitu:¹¹⁷

- 1) Adanya pemain (pemain-pemain)
- 2) Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- 3) Adanya aturan-aturan main
- 4) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai

Dalam program permainan (games) biasanya berisi tentang:¹¹⁸

- 1) Pendahuluan, memuat tentang identitas mata pelajaran, judul materi yang akan dibahas, petunjuk langkah pembelajaran dalam bentuk permainan.
- 2) Uraian materi yang dikemas dalam bentuk permainan seperti kuis, peragaan, dan bermain peran.
- 3) Fasilitas berupa ikon-ikon tertentu untuk melakukan proses pengulangan permainan.
- 4) Adanya tokoh-tokoh pemeran pengganti anak usia dini yang melaksanakan pembelajaran.
- 5) Selesai melaksanakan pembelajaran melalui permainan diberikan reward tertentu.
- 6) Evaluasi disajikan secara terpadu dalam bentuk permainan atau secara terpisah.

Permainan yang kompetitif mempunyai tujuan yang jelas dan pemenang dapat diketahui secara cepat. Sebaliknya permainan yang non kompetitif tidak mempunyai pemenang sama sekali karena pada hakekatnya pemain berkompetisi dengan system permainan itu sendiri.¹¹⁹ Muhammad Yaumi, mengatakan bahwa ada langkah-langkah permainan sebagai berikut:¹²⁰

¹¹⁷ Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, ...hal. 76.

¹¹⁸ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2012, hal. 203.

¹¹⁹ Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, ... hal. 56

¹²⁰ Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2018, hal. 73.

- 1) Instruktur menentukan jenis dan pola permainan sesuai dengan materi pembelajaran.
- 2) Instruktur membagi kelompok (jika permainan itu melibatkan kelompok) atau menunjuk anak yang terlibat dalam permainan tersebut.
- 3) Instruktur melibatkan seluruh anak untuk berpartisipasi (aktif atau pasif) dalam permainan.
- 4) Anak mengikuti, melibatkan diri, atau mengendalikan permainan.
- 5) Anak merayakan kemenangan dengan menggunakan yel-yel atau ucapan yang dapat memberi semangat.
- 6) Anak menjelaskan pengalaman baik sikap dan perilaku yang diperoleh selama dalam permainan (dilakukan di akhir permainan)
- 7) Instruktur memberi umpan balik dengan menekankan bentuk pengalaman yang dikaitkan dengan bahan atau materi pembelajaran.

Menurut Eko Endarmoko istilah “permainan” berasal dari kata “main”, sebuah kata kerja, yakni aktif, bekerja.¹²¹ Bermain merupakan salah satu sarana pendidikan yang memiliki manfaat besar bagi perkembangan anak. Menurut Dwijawiyata permainan merupakan sarana mengembangkan berbagai keterampilan anak, baik keterampilan jasmani maupun rohani.¹²² Permainan merupakan kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak dan dilakukan dengan rasa gembira dan dalam suasana menyenangkan. Suatu permainan harus bisa menciptakan atau menimbulkan rasa senang bagi pelakunya, apabila suatu permainan tidak bisa memberikan rasa senang bagi pemainnya maka tidak lagi disebut sebagai permainan. Menurut Fathul Mujib dan Nailufar permainan merupakan aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan. Permainan sangat erat dengan ekspresi diri, spontanitas, serta melatih pribadi agar siap melewati persaingan, menerima kemenangan atau kekalahan, dan aktualisasi diri. Melalui bermain, seseorang belajar banyak tentang kehidupan, baik kemandirian, keberanian, sosialisasi, kepemimpinan, dan

¹²¹ Eko Endarmoko, *Tesaurus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2007, hal. 397.

¹²² Dwijawiyata, *Mari Bermain Permainan Kelompok Untuk Anak*, Yogyakarta: Kanisius, 2012, hal. 7.

menyadari arti eksistensi dirinya.¹²³ Manusia bermain sepanjang rentang kehidupannya dalam setiap kebudayaan yang ada di dunia. Anak usia taman kanak-kanak sebagai bagian anak kelompok usia dini identik dengan usia bermain. Oleh karena itu pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian dengan usianya. Dengan kata lain pembelajaran harus dilakukan dengan melalui kegiatan bermain. Banyak para ahli pendidik PAUD yang menyatakan bahwa bermain sebagai kegiatan yang dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Selain memiliki fungsi edukatif, bermain juga merupakan rekreasi yang menyenangkan anak-anak. Jadi, bermain sangat baik untuk perkembangan otak, jasmani, dan juga kesehatan mental anak.¹²⁴ Masa kanak-kanak adalah masa yang indah dan menyenangkan, karena pada masa kanak-kanak adalah masa untuk bermain. Hampir sebagian besar atau bahkan semua aktivitas anak adalah bermain. Dunia anak dan permainan adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan.¹²⁵

Saat ini banyak sekali permainan edukatif yang ada di pasaran. Hal tersebut tentunya dapat membantu orangtua dalam mengembangkan potensi kemampuan anak. Namun, orangtua harus selektif memilih mainan edukatif yang aman dan tepat dimainkan oleh anak-anak. Mainan edukatif menjadi bagian penting dalam proses belajar anak-anak usia dini. Permainan edukatif adalah semua jenis permainan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan jenis permainan yang bersifat edukatif demi perkembangan anak didik. Misalnya: bermain dengan alat tulis, bermain puzzle, building block, bermain kartu dan lain-lain. Guru dan orangtua harus bisa memahami anak-anak dan segala konsekuensinya dalam menentukan jenis permainan edukatif.¹²⁶ Permainan edukatif bisa disebut demikian karena dapat merangsang daya pikir anak, termasuk diantaranya meningkatkan kemampuan konsentrasi dan memecahkan masalah. Selain itu juga mainan edukatif tidak hanya sekedar membuat anak menikmati permainan tetapi juga dituntut agar

¹²³ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, Yogyakarta: Diva Press, 2012, hal. 19.

¹²⁴ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, ... hal. 19.

¹²⁵ Nur Faizah Rahman, *Mendesain Perilaku Anak Sejak Dini Bersahabat dengan Perilaku Buruk Anak Prasekolah*, Surakarta: Adi Citra Cemerlang, 2012, hal. 17.

¹²⁶ Rani Yulianti, *Permainan yang Meningkatkan Mencerdaskan Anak*, Jakarta: Laskar Aksara, 2008, hal. 84.

membuat anak untuk teliti dan tekun ketika mengerjakan mainan tersebut. Para ahli psikologi menggunakan sebutan awal masa kanak-kanak sebagai usia menjelajah, usia bertanya dan usia kreatif.¹²⁷

b. Teori Permainan

1) Teori Rekreasi

Sebagaimana dikutip oleh Kartini Kartono dalam bukunya “psikologi perkembangan”. Teori ini dikembangkan oleh Schaller dan Lazarus. Mereka berpendapat bahwa permainan merupakan kesibukan untuk menenangkan pikiran atau beristirahat, sebagai lawan dari kerja dan keseriusan hidup. Orang dewasa mencari keseriusan bermain-main, apabila ia merasa capai sesudah bekerja atau sudah melakukan tugas-tugas tertentu. Dengan begitu permainan dapat “merefresh” kembali kesegaran tubuh yang telah lelah.¹²⁸

2) Teori Pengelepasan

Teori ini berasal dari Herbert Spencer, ahli fikir bangsa Inggris, ia mengatakan bahwa dalam diri anak terdapat kelebihan tenaga. Sewajarnya ia harus mempergunakan tenaga itu melalui kegiatan bermain. Anak mengosongkan tenaga yang berlebih di dalam dirinya, yaitu tenaga yang tidak dipergunakan lagi. Kelebihan tenaga ini harus dipergunakan, paling tidak harus dilepaskan dalam kegiatan bermain-main. Dengan demikian dapat tercapai keseimbangan di dalam dirinya. Teori penglepasan ini juga disebut teori kelebihan tenaga.¹²⁹

3) Teori Atafistis

Teori ini berasal dari Stanley Hall, ahli psikologi bangsa Amerika yang berpendapat bahwa di dalam perkembangan, anak melalui seluruh taraf kehidupan umat manusia. Sebelumnya Hackel merumuskan pendapat ini pada berupa hukum biogenetis. Anak-anak yang selalu mengulangi apa yang pernah dikerjakan oleh nenek moyangnya sejak dari masa dahulu sampai sekarang. Karena alasan itulah maka teori ini dinamai atavistis. Dalam

¹²⁷ Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta: Erlangga, 1994, hal. 109.

¹²⁸ Kartini Kartono, *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*, Bandung: Mandar Maju, 1995, hal. 117.

¹²⁹ Zulkifli, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009, hal. 39.

bahasa latin atavus artinya nenek moyang. Jadi Atavistis artinya kembalikepada sifat-sifat nenek moyang dimasa lalu.¹³⁰

4) Teori Biologis

Teori ini berasal dari Kart Gross, seorang bangsa Jerman. Permainan ini merupakan tugas biologis (hidup). Dengan berpendoman pada pendapat itu, permainan dikalangan anak-anak mempunyai persamaan dengan permianan dalam dunia binatang. Permainan merupakan latihan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan kehidupan, juga dianggap sebagai latihan jiwa dan raga untuk kehidupan masa yang akan datang. Contoh, anak kucing bermain-main dengan sobekan-sobekan kertas. Kegiatan ini merupakan latihan baginya agar nanti ia dapat menangkap tikus. Demikianlah dengan anak-anak, mereka bermain untuk menguasai gerakan-gerakannya, belajar mengenal dunia luar dengan alat inderanya.

5) Teori Psikologi

Dalam Teori ini berasal dari Sigmund Freud dan Adler. Keduanya membahas permianan dari sudut pandangan psikologi dalam. Menurut Freud, permainan merupakan pernyataan nafsu-nafsu yang terdapat di daerah bawah sadar, sumbernya berasal dari dorongan nafsu seksual. Permainan merupakan bentuk pemuasan dari nafsu seksual yang terdapat di kompleks terdesak.¹³¹

c. Tujuan Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini

Memang tidak semua jenis permainan bermanfaat dan mendidik. Banyak juga jenis permainan yang kurang mempunyai manfaat, bahkan membahayakan perkembangan jiwa anak. Hal ini terpulang kepada jenis permainannya. Bermanfaat tidaknya suatu permainan tergantung kepada desain permainan itu sendiri. Jika desainnya bagus, banyak sekali aspek pelajaran yang bisa diambil dari kegiatan bermain. Beberapa aspek tersebut diantaranya adalah belajar berinteraksi sosial, menghargai pendapat orang lain, belajar empati, dan belajar bekarja sama dalam kelompok.¹³²

Tujuan permainan dalam garis besar terdapat beberapa kategori yaitu :

1) Kerja Sama Kelompok (*Team Building*)

¹³⁰ Zulkifli, *Psikologi Perkembangan*, ... hal. 39.

¹³¹ Zulkifli, *Psikologi Perkembangan*, ... hal. 39.

¹³² Pepen Supendi dan Nur hidayat, *50 Permainan Indoor dan Outdoor Mengasyikkan*, Jakarta: Penebar Plus, 2016, hal. 13.

Team building sangat bagus untuk melatih peserta bekerja sama dalam memecahkan masalah, melatih kekompakan tim, membangun kepemimpinan (*leadership*), berempati terhadap orang lain, belajar bertanggung jawab setiap tindakan. Kerja sama kelompok tidak akan solid (kokoh) tanpa adanya persaingan dengan groupnya. Oleh karena itu, dengan ditumbuhkannya suasana kompetitif antar kelompok maka akan muncul naluri untuk bersaing dalam hal positif. Untuk itu, banyak diantara permainannya dibuatkan simulasi lomba.

2) Menyegarkan Suasana (*Energizer*)

Jenis permainan ini sangat bagus dijadikan sebagai selingan ketika suasana sudah jenuh dan membosankan. Tak dapat disangkal lagi, suasana bermain dalam kondisi senang dan suka bisa membuat mental bersemangat kembali. Pengaruh ini tidak hanya pada anak-anak saja, tetapi juga terjadi pada orang dewasa. Dengan menciptakan suasana bermain yang senang dan suka, semangat yang menurun bisa dibangkitkan lagi.

3) Mencairkan Suasana (*Ice Breaking*)

Seringkali muncul suasana beku ketika dalam kegiatan yang membutuhkan konsentrasi besar, seperti kegiatan belajar, pelatihan atau pengenalan anggota baru. Hal ini bisa disebabkan karena ketegangan dan terlalu serius atau beberapa individu masih belum mengenal dengan baik teman sebayanya. Bahkan *bad mood* juga bisa merusak suasana yang pada awalnya kondusif. Suasana akan berbuah menjadi kaku dan kurang hangat seperti itu bisa diatasi dengan melakukan jenis permainan ini.

4) Komunikasi (*Communication*)

Jenis permainan ini membutuhkan komunikasi antar peserta dalam satu kelompok. Membangun komunikasi efektif dalam bermain akan membantu kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dengan efisien.

5) Persepsi (*Perception*)

Persepsi berkaitan dengan pemahaman peserta terhadap sesuatu berdasarkan proses identifikasi objek tersebut

6) Pelajaran (*Learning*)

Jenis permainan ini selain bersifat menghibur juga mengajarkan kepada peserta mengenai berbagai pengetahuan yang hanya diperoleh melalui pengalaman (*experience*) sendiri dari

permainan tersebut. Dengan melakukannya, kemampuan kognitif dan wawasan peserta akan terasah dan bertambah kaya.¹³³

Tujuan permainan lebih ditekankan pada pencapaian kesenangan dan kepuasan batin. Selain itu, permainan juga harus dapat diarahkan untuk dapat menghasikan perubahan sikap. Secara umum, terdapat beberapa tujuan dari permainan edukatif, antara lain:¹³⁴

- 1) Mengembangkan konsep diri (*self concept*)
Memahami konsep diri dapat menjadi fondasi yang paling utama bagi anak, hal tersebut karena dengan memahami konsep diri anak akan merasakan perbedaan dirinya dengan orang lain serta mengetahui kelebihan dan kekurangan dirinya dibandingkan yang lain.
- 2) Mengembangkan kreativitas
Kreativitas merupakan sebuah proses yang menyebabkan lahirnya kreasi baru dan orisinal yang dapat dikembangkan melalui proses mental yang unik dan bisa jadi dihasilkan dari kegiatan otak yang divergen, komprehensif dan imajinatif.
- 3) Mengembangkan komunikasi
Komunikasi yang merupakan interaksi antara dua anak atau lebih dalam rangka menyampaikan pesan atau informasi kepada yang dituju. Anak dapat mengembangkan komunikasi dengan saling bercerita, mengajak bermain bersama serta saling bertukar mainan. Orang tua atau guru sebaiknya memberikan kebebasan kepada anak dalam mengekspresikan kemampuan komunikasi yang sedang dikembangkan anak.
- 4) Mengembangkan aspek fisik dan motorik
Melalui permainan yang dapat mengembangkan aspek fisik dan motorik, anak dapat menyalurkan tenaga yang berlebih sehingga anak tidak merasa gelisah, sehingga apabila anak diminta untuk duduk diam berjam-jam anak akan tidak merasa bosan, nyaman dan tidak tertekan.
- 5) Mengembangkan aspek sosial
Melalui permainan bersama teman sebaya, anak akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, dan mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya.

¹³³ Pepen Supendi dan Nur hidayat, *50 Permainan Indoor dan Outdoor Mengasyikkan*, ... hal. 14.

¹³⁴ Andang Ismail, *Education Games*, ... hal. 121.

6) Mengembangkan aspek emosi dan kepribadian

Melalui bermain anak dapat melepaskan tegangan yang dialami akibat banyaknya larangan dalam kehidupan sehari-hari, serta bermain juga dapat memenuhi kebutuhan dan dorongan dalam diri anak yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata.

7) Mengembangkan aspek kognitif

Anak usia prasekolah diharapkan mampu untuk menguasai berbagai konsep seperti konsep tentang angka, warna, ukuran, bentuk, arah dan besaran yang diharapkan dapat menjadi landasan untuk anak belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain. Pengetahuan tentang konsep tersebut akan lebih mudah diperoleh melalui permainan. Hal tersebut dikarenakan melalui permainan anak akan merasa senang dan tanpa disadari anak sudah banyak belajar.

8) Mengasah ketajaman penginderaan

Penginderaan mencakup tentang penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan dan perabaan. Kelima aspek tersebut perlu diasah agar anak menjadi lebih tanggap dan peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungan sekitar. Melalui alat permainan edukatif, anak akan mengamati berbagai alat yang dimainkan. Dengan begitu, ketajaman penginderaan anak akan terasah.

9) Mengembangkan keterampilan olah raga dan menari

Melakukan olah raga dan menari diperlukan gerakan-gerakan tubuh yang cekatan, lentur, serta tidak canggung agar kegiatan yang dilakukan dapat optimal.

Tujuan permainan edukatif dalam penelitian ini lebih difokuskan untuk mengembangkan aspek kognitif anak, khususnya berkaitan dengan pemahaman konsep bilangan. Melalui permainan edukatif, anak akan merasa senang dan tanpa disadari anak sudah banyak belajar.

d. Manfaat Bermain Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang paling disukai anak. Karena bermain memberikan kepuasan terhadap anak yang bisa membantu membangun karakter, sikap dan kepribadian anak.¹³⁵ Semua anak pasti menyukai bermain, meskipun sifat permainan sangat sederhana, dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu metode bermain atau permainan merupakan sebuah kegiatan yang

¹³⁵ Nehru, "Mengembangkan Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional", dalam *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5 No. 2 Tahun 2011, hal. 134

sangat cocok bila diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini. Anak usia dini pada hakikatnya termasuk masa-masa untuk bermain. Peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berfikir logis, kreatif, imajinatif anak, Sehingga terdapat motto dalam pendidikan anak usia dini yaitu bermain sambil belajar. Anak usia dini merupakan anak yang berada dalam proses tumbuh dan kembang yang unik dan beraneka ragam. Permainan dan bermain merupakan kegiatan yang dipilih anak-anak karena dilakukan untuk memperoleh kesenangan untuk mencapai pertumbuhannya.¹³⁶

Menurut Tedjasaputra bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan. Bermain pada anak merupakan kegiatan yang dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa. Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap pengaruh perkembangan anak.¹³⁷ Piaget dalam Tedjasaputra mengatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Diharapkan dalam bermain memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan, perasaan, berekreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan dimana ia hidup.¹³⁸ Sedangkan bermain menurut Martuti adalah media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.¹³⁹ Menurut Karl Gres dalam Martuti bermain mempunyai fungsi dan manfaat untuk memperkuat insting yang dibutuhkan untuk kelangsungan hidup di masa mendatang. Sedangkan tujuannya adalah sebagai sarana latihan dan meningkatkan keterampilan yang diperlukan ketika sudah dewasa nanti.¹⁴⁰ Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak, dapat dengan menggunakan alat ataupun tanpa alat permainan, dilakukan dimana

¹³⁶ Tuti Andriani, "Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter anak usia dini", dalam *Jurnal Sosial Budaya*, Vol. 9 No. 1 Tahun 2012, hal. 126

¹³⁷ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta: Grasindo, 2001, hal. 36.

¹³⁸ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*, ... hal. 36.

¹³⁹ A. Martuti, *Mengelola PAUD Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*, Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2008, hal. 2.

¹⁴⁰ A. Martuti, *Mengelola PAUD Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*, ... hal. 2.

saja, kapan saja. Bila pengertian bermain dipahami secara benar maka pengetahuan tersebut akan sangat bermakna bagi orang dewasa dalam membantu proses belajar anak. Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan karena itu akan lebih mudah bagi anak untuk menyerap berbagai informasi baru yang ia tanggapi dengan sikap yang positif dan tanpa paksaan.

Bermain adalah dunia anak. Karena bermain itu dunianya, maka proses *transfer of knowledge* (pengetahuan) dan *transfer of value* (moral) akan berhasil jika dilakukan sambil bermain. Oleh karena itu, dalam pendidikan anak usia dini, jargonnya adalah “mari bermain, belajar, dan ceria”. Bermain harus lebih diutamakan dari belajar, karena justru anak dapat belajar melalui bermain.¹⁴¹ Anak usia pra sekolah mempunyai rentang perhatian yang terbatas atau masih suka bermain dan sulit belajar. Bermain juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena bermain adalah sumber pengalaman dan uji coba. Seorang anak akan mendapat kepuasan kalau dapat menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain, baik melalui gambar, coretan, cerita atau hasil karya yang lain.¹⁴²

Bermain merupakan aktivitas yang paling disukai oleh semua orang. Bagi anak usia dini, bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari setiap langkahnya, sehingga semua aktivitasnya selalu dimulai dan diakhiri dengan bermain.¹⁴³ Kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, menjadikan anak mampu menilai dirinya, tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki, menimbulkan rasa percaya diri dan ia merasa memiliki harga diri karena ia merasa mempunyai kompetensi tertentu sehingga dapat membantu membentuk konsep diri yang positif.

Permainan bisa dikategorikan ke dalam dua jenis, yaitu permainan aktif dan permainan pasif. Permainan aktif adalah aktifitas bermain dimana pelaku secara aktif terlibat dalam permainan itu sendiri. Contoh permainan aktif adalah olahraga. Sementara dalam permainan pasif pelaku hanya berperan sebagai penonton atau pendengar saja. Contoh permainan pasif adalah aktifitas menonton televisi atau mendengarkan radio. Bermain

¹⁴¹ Muhammad Sajirun, *Membentuk Karakter Islami Anak Usia Dini*, Solo: Era Adicitra Intermedia, 2012, hal. 70.

¹⁴² A. Martuti, *Mengelola PAUD Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*, ... hal. 47.

¹⁴³ E. Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012, hal. 165.

merupakan suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau untuk mencapai tujuan tertentu. Tampak pentingnya bermain bagi anak-anak. Dengan bermain, anak-anak akan berusaha untuk memiliki keinginan dan mencapai keinginannya.¹⁴⁴

Kegiatan bermain tidak terikat pada waktu tertentu bisa dilakukan kapan saja, Bermain diperkenankan dalam ajaran Islam. Bermain bisa membantu anak untuk memperoleh kesenangan. Akan tetapi Islam juga memberikan petunjuk agar umat Islam tidak melalaikan diri taat kepada Allah atau menyia-nyiakan waktu akibat asyik bermain hanya untuk memperoleh kesenangan semata. Keadaan ini seperti dalam Al- Qur'an sebagai berikut :

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا انفَضُّوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ اللَّهْوِ
وَمِنَ التِّجَارَةِ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ ﴿١١﴾

Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: “Apa yang di sisi Allah lebih baik dari pada permainan dan perniagaan”, dan Allah Sebaik-baik pemberi rezeki. (QS. Al Jumua : 11).

Anak memperoleh kesenangan diperkenankan, tetapi melalaikan diri dari taat kepada Allah akibat terpengaruh memperoleh kesenangan sangat dicela dalam ajaran Islam. Oleh karena itu perlu dipahami tujuan dari bermain yaitu bermain itu sendiri,¹⁴⁵ dan dalam kaitannya dengan anak-anak perlu memperhatikan esensi waktu, sehingga anak-anak akan belajar role dalam bermain sejak dini. Selanjutnya, Permainan adalah sesuatu yang dilakukan saat kegiatan bermain.¹⁴⁶ Dapat dijelaskan bahwa dalam permainan ada kegiatan bermain yang menggunakan media atau tidak menggunakan media. Bermain merupakan kategori kegiatan yang dilakukan tanpa adanya sikap paksaan dengan menggunakan media yang bisa memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.¹⁴⁷ Bermain atau (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas dan memiliki arti yang paling

¹⁴⁴ Rani Yulianti, *Permainan yang Meningkatkan Mencerdaskan Anak*, ... hal. 7.

¹⁴⁵ Askar, Atik Wartini Muhammad, “Al-Qur'an dan Pemanfaatan Permainan Edukatif pada anak Usia Dini”, dalam *Al-Afkar : Jurnal Keislaman dan Peradapan*, Vol. 3 No. 1 Tahun 2010, hal. 101.

¹⁴⁶ Indah Nuraini, *Kamus Bahasa Indonesia*, Bogor : Duta Grafika, 2010, hal. 612.

¹⁴⁷ Sudono Anggani, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan* ,Jakarta : Grasindo, 2000, hal. 1.

tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan hasil akhir. Bermain dilakukan tanpa adanya sikap paksaan atau tekanan dari orang lain dan teman sebayanya.¹⁴⁸

Bermain adalah serangkaian aktivitas kegiatan bersenang-senang, bermain diartikan sebagai dunia anak-anak. Bermain dibedakan menjadi dua, yaitu: Bermain aktif dan Bermain Pasif, Bermain Aktif yaitu kesenangan yang dilakukan seperti berlari. Sedangkan Bermain Pasif yaitu kesenangan yang tidak melakukan kegiatan main secara langsung, contohnya menonton televisi, melihat orang bermain sepak bola.¹⁴⁹ Metode bermain merupakan metode tempat belajar, tempat memperoleh kesenangan, memperoleh pengalaman anak saat permainan dilakukan. Kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecualiyangaditetapkanasaat bermain, dan tidak memiliki hasil akhir. Bermain diperoleh dari permainan yang dilakukan secara berulang-ulang untuk memperoleh kesenangan.¹⁵⁰ Penulis dapat menyimpulkan bahwa bermain merupakan sebuah kegiatan yang memberikan kesenangan bagi pemain dan dapat menimbulkan kegembiraan yang dilakukan dengan sukarela, dan dilakukan berdasarkan peraturan-peraturan yang terikat serta sudah diakui secara suka rela oleh pemain dan bermain semata mata hanya bersifat menghibur saja.

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan bermain dilakukan tanpa paksaan, dilakukan secara suka rela, dan tidak ada tekanan dari pihak luar.¹⁵¹ Bermain enurut para ahli dikatakan sama fungsinya dengan melakukan pekerjaan.¹⁵² Hurlock memiliki persepsi sendiri mengenai bermain dapat di bedakan menjadi 2 kategori yaitu :

1) Bermain Aktif

Bermain aktif merupakan kegiatan yang dilakukan individu, Anak-anak cenderung kurang melakukan kegiatan bermain secara aktif ketika mendekati masa remaja, usia ini anak lebih mementingkan tanggung jawab dirumah dan di sekolah, sehingga

¹⁴⁸ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, Jakarta : Erlangga, 1978, hal. 320.

¹⁴⁹ M. Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, ..., hal. 7.

¹⁵⁰ Muhammad Fadilah, *Desain Pembelajaran Paud*, .. hal. 168

¹⁵¹ Anggani Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan* , Jakarta : Grasindo, 2000, hal. 1.

¹⁵² Anggani Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*, ... hal. 5.

anak kurang bersemangat, kurang bertenaga, pertumbuhan postur tubuh lebih meningkat.¹⁵³

2) Bermain pasif

Bermain pasif merupakan istilah hiburan, yang menghasilkan kegembiraan, tanpa melakukan kegiatan bermain, seperti menonton kegiatan orang lain seperti melihat bisokop, televisi, dan film.¹⁵⁴ Menonton kartun dan anime, atau membaca buku buku cerita dan novel merupakan kegiatan bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga memperoleh kesenangan melakukan aktifitas tersendiri yang bisa menguras tenaga.¹⁵⁵

Penulis menyimpulkan bahwa bermain dibagi kedalam dua kategori yaitu Bermain aktif dan Bermain Pasif. Bermain aktif yaitu permainan yang dilakukan perorangan, berupa memperoleh kesenangan bermain secara aktif, sedangkan bermain pasif yaitu permainan yang sedikit menghabiskan energi contohnya menonton tv, membaca buku dan menonton pertunjukan.

Bermain akan memicu semangat kompetisi sehat dalam jiwa anak-anak. Selain itu, perkembangan fisik anak berkembang dengan baik karena secara fisik anak sering melakukan aktifitas yang melatih perkembangan otot-otot anak. Beberapa aspek positif yang terkait dengan permainan ini di antaranya adalah sebagai berikut:¹⁵⁶

1) Aspek Fisik

Aspek fisik melibatkan berbagai pertumbuhan motorik kasar dan motorik halus. Anak yang berkembang aspek motorik kaarnya akan mampu dan trampil dalam melakukan kegiatan, seperti berlari, berguling, memanjat dan sebagainya. Sementara aspek motorik halus berkaitan dengan kegiatan seperti bermain musik, menulis dan merangkai bunga.

2) Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam berfikir untuk mempelajari permasalahan yang dihadapi, memahami, dan kemudian akan mencari cara untuk memecahkan permasalahan tersebut. Kemampuan ini akan seiring dengan perkembangan tingkat berfikirnya secara logis.

3) Perkembangan Mental

¹⁵³ Wiwik Pratiwi, "Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini", dalam *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 5 No. 2 Tahun 2017, hal. 110.

¹⁵⁴ Syofinda Ifrianti, "Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*", Vol. 2 No. 2 Tahun 2015, hal. 162.

¹⁵⁵ Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, ... hal. 320.

¹⁵⁶ Pepen Supendi dan Nur hidayat, *50 Permainan Indoor dan Outdoor Mengasyikkan*,... hal. 23.

Psikologis Aspek psikologis sangat penting dalam perkembangan jiwa anak. Bahkan dalam kehidupannya, faktor ini akan mendukung kebahagiaan dan kesuksesannya kelak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang menjadi penentu kebahagiaan dan kesuksesan seseorang dalam hidupnya tidak hanya kecerdasan otak atau inteligensi saja. Mitos yang menganggap bahwa faktor kecerdasan semata atau *inteligency quotient (IQ)* satu-satunya penentu kesuksesan seseorang telah terbantahkan oleh faktor hasil penelitian Daniel Goleman yang menunjukkan bahwa peran terbesar dalam penentu kesuksesan seseorang adalah tingkat kecerdasan emosional atau *emotional quotient (EQ)*.¹⁵⁷

Mengingat demikian pentingnya permainan edukatif, selayaknya orang tua di rumah atau guru di sekolah dapat memilih dan menyediakan alat- alat yang dapat mendukung perkembangan totalitas kepribadian anak, yang menyangkut fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional anak. Dalam menentukan permainan edukatif, orang tua atau pendidik harus pintar pintar dalam memilih, karena tidak semua yang harganya mahal dan modern itu bersifat mendidik, bisa jadi itu hanya menanamkan sifat konsumtif pada anak. Selayaknya orang tua dirumah dan pendidik di sekolah dapat memilih dan menyediakan media-media yang dapat mendukung perkembangan kepribadian anak, yang menyangkut fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional anak.

Andang Ismail menjelaskan bahwa permainan edukatif dapat bermanfaat sebagai berikut:¹⁵⁸

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak dengan cara yang menyenangkan melalui proses bermain sambil belajar.
- 2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa untuk menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik pada anak.
- 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menari, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
- 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

Manfaat permainan edukatif dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak. Melalui permainan edukatif, anak akan belajar dan mengembangkan kemampuan

¹⁵⁷ Pepen Supendi dan Nur hidayat, *50 Permainan Indoor dan Outdoor Mengasyikkan*,... hal. 23.

¹⁵⁸ Andang Ismail, *Education Games*, ... hal. 150.

berpikir dengan cara yang menyenangkan. Pentingnya permainan edukatif bagi anak, yang meliputi:¹⁵⁹

- 1).Dapat meningkatkan peemahaman terhadap kemandirian anak.
- 2).Dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada anak
- 3).Dapat meningkatkan kemampuan menciptakan hal-hal baru
- 4).Dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak
- 5).Dapat mempertajam perasaan anak
- 6).Dapat memperkuat rasa percaya diri anak
- 7).Dapat merangsang imajinasi anak
- 8).Dapat melatih kemampuan berbahasa anak
- 9).Dapat melatih motorik halus dan kasar anak
- 10).Dapat membentuk moralitas anak
- 11).Dapat melatih keterampilan anak
- 12).Dapat mengembangkan sosialisasi anak
- 13).Dapat membentuk spriritualitas anak

Oleh karena pentingnya permainan edukatif bagi anak, diharapkan peran serta guru dan orang tua dalam mengembangkan berbagai aspek kecerdasan dan kemampuan anak melalui permainan edukatif yang diberikan hendaknya harus tepat sesuai dengan tahapan dan perkembangan anak. Dengan demikian, tidak ada kesalahan yang dilakukan oleh guru maupun orang tua dalam memberikan stimulasi pada anak.

e. Tahap-tahap Perkembangan Bermain

Tahapan perkembangan bermain anak dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok sebagai berikut:

1) Sensorimotor

Tahap sensorimotor usia 0-2 tahun, Pada tahap ini anak lebih sering melakukan gerakan mata dan gerakan tubuh. Dalam menstimulus perkembangan pada tahap ini diperlukan media yang tepat yang bisa merangsang perkembangan panca inderanya, seperti memberikan mainan yang berwarna terang, bentuk dan tekstur, dan mainan yang berukuran sedang agar tidak mudah tertelan oleh anak.

2) Praoperasional Tahap praoperasional usia 2-7 tahun

Pada tahap ini anak mulai bias berekspresi mengekspresikan apa yang dilihatnya, mulai memiliki sikap berpura-pura, banyak bertanya tentang apa yang dilihatnya, dan mencoba pengetahuan baru. Adapun alat permainan yang cocok untuk usia ini adalah yang mampu merangsang perkembangan imajinasi anak, seperti

¹⁵⁹ Andang Ismail, *Education Games*, ... hal. 152.

bermain balok atau lego, menyusun puzzle, menggambar, dan memiliki tujuan konkrit.¹⁶⁰

3) Operasional konkrit

Tahap operasional konkrit terjadi pada anak usia 6 -11 tahun, pada usia ini umumnya sudah menggunakan cara berfikirnya yang stabil. Pada usia ini psikis pada anak mulai muncul seperti pemikiran mental, egoisme mulai kuat dan kemudian melemah.¹⁶¹ Alat permainan yang bisa menstimulus cara berpikir anak, dengan memberikan bentuk permainan yang bisa digunakan yaitu bermain dakon, monopoli, puzzle, dan ular tangga.

4) Formal Operasional

Tahap operasional anak terjadi pada usia 11-15 tahun, pada tahap ini umumnya anak saat melakukan permainan sudah memakai aturan-aturan yang sangat ketat dan lebih mengarah ke pertandingan yang menentukan adanya menang dan kalah.¹⁶²

Penulis menyimpulkan bahwa tahapan perkembangan bermain yakni sensori motor, praoperasional, operasional konkret, formal operasional. Tahapan perkembangan ini dimulai pada usia 0-15 tahun setiap perkembangan memiliki capaian perkembangan pada masing-masing tahap perkembangan.

Tahapan perkembangan bermain anak menurut para ahli dapat dilihat dari perubahan sejak lahir. Adapun tahapan perkembangan bermain sebagai berikut :

1) Tahapan Eksplorasi

Tahap eksplorasi berlangsung dari lahir sampai bayi berusia 3 bulan, pada umumnya anak mulai mempunyai keinginan untuk mengacak-acak benda yang diacungkan di hadapannya. Anak mampu mengangkat gerakan tangannya yang memungkinkan anak bisa mengambil, memegang, dan mengamati benda kecil. Saat anak sudah bisa merangkak atau berjalan biasanya mulai memperhatikan apa saja yang ada di hadapannya yang bisa dijangkau jarak.¹⁶³

2) Tahap Permainan

¹⁶⁰ M. Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, ... hal. 43.

¹⁶¹ Ade Holis, "Belajar Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini", dalam *Jurnal Pendidikan UNIGA*, Vol. 10 No. 1 Tahun 2017, hal. 29

¹⁶² Wulan A, "Pengembangan Media Game Edukasi Kimia Menggunakan Scratch Pada Tahap Formal Operasional", dalam *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Alam*, Vol. 3 No. 1 Tahun 2017, hal. 135-150.

¹⁶³ Wiwik Pratiwi, "Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini", dalam *TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, ... hal. 113.

Bermain menggunakan mainan dilihat pada tahun pertama pada umur lima sampai enam tahun, anak cenderung mengalami perkembangan dari mengeksplorasi mainannya, kemudian anak bisa membayangkan mainannya bisa bergerak, merasakan, berbicara, pada umumnya anak tidak beranggapan benda mati merupakan sesuatu yang hidup, tahap ini menjadikan anak menjadi kurang berminat pada barang mainan.¹⁶⁴

3) Tahap Bermain

Tahap bermain berlangsung ketika anak memasuki jenjang pendidikan sekolah, jenis kegiatan bermain saat di sekolah cenderung sangat beragam permainannya. Awalnya anak hanya meneruskan kegiatan bermainnya saat bermain sendiri, setelah memasuki jenjang sekolah cenderung anak lebih tertarik dengan bermain olahraga, mengembangkan hobi dan bentuk permainan lainnya.¹⁶⁵

4) Tahapan Melamun

Tahap melamun berlangsung mendekati usia pada masa puber, Melamun merupakan ciri khas anak yang memasuki masa remaja, pada usia ini mereka menganggap dirinya tidak mampu berkorban dengan baik dan tidak dimengerti oleh siapapun. Anak cenderung mulai kehilangan minat melakukan permainan, pada usia ini banyak menghabiskan waktunya dengan melamun.¹⁶⁶

Penulis menyimpulkan tahapan-tahapan perkembangan bermain anak pada uraian diatas dapat di bedakan menurut usia dan jenis permainannya. Dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tentunya akan menghasilkan pembelajar yang efektif demikian tahapan perkembangan bermain anak perlu diberikan stimulus agar memperoleh manfaat dan pengetahuan dalam membantu kebutuhan yang diperlukan oleh anak.

f. Konsep Media Pembelajaran

Menurut bahasa istilah media berasal dari kata *medium*, yang artinya perantara. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, media diartikan sebagai alat (sarana) komunikasi, perantara, atau penghubung. Menurut AECT (*Association of Education and Communication*) sebagaimana dikutip Hamzah media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau

¹⁶⁴ Wiwik Pratiwi, "Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini", ... hal. 114.

¹⁶⁵ Wiwik Pratiwi, "Konsep Bermain Anak Usia Dini", ... hal. 114.

¹⁶⁶ Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, ... hal. 324.

informasi.¹⁶⁷ Gagne dalam buku Arif S Sadiman, menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak usia dini yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak usia dini untuk belajar.¹⁶⁸

Scram dalam buku Arif S Sadiman, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Heinich dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik.¹⁶⁹ Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang menungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Kata media berasal dari bahasa latin medius dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁷⁰ Di dalam pemanfaatan media pembelajaran menurut Haryanto yaitu untuk mempertinggi proses belajar anak.¹⁷¹

Menurut Wina Sanjaya, media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan.¹⁷² Menurut Dina Indriana menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para anak usia dini dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar.¹⁷³

Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja,

¹⁶⁷ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan*, ... hal. 196.

¹⁶⁸ Arif S Sadiman, et.al, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, ... hal. 15.

¹⁶⁹ Arif S Sadiman, et.al, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, ... hal. 95.

¹⁷⁰ Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2013, hal. 151

¹⁷¹ Haryanto, *Evaluasi Media Instruksioal*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2010, hal. 18

¹⁷² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, ... hal. 163.

¹⁷³ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Jakarta: PT. Diva Press. 2011, hal. 15.

bertujuan, dan terkendali.¹⁷⁴ Menurut Nasution, media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.¹⁷⁵

Menurut Kemp & Dayton dalam Khadijah bahwa media pembelajaran, dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:¹⁷⁶

- 1) Memotivasi minat dan tindakan
- 2) Menyajikan informasi
- 3) Memberi instruksi

Menurut Djamariah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain Proses belajar mengajar dengan bantuan media akan mempertinggi kegiatan belajar anak dalam tenggang waktu cukup lama.¹⁷⁷ Dengan media pembelajaran ini guru dapat dibantu menjelaskan materi dapat mengantisipasi adanya persepsi yang berbeda antara guru dan murid.¹⁷⁸ Hal ini didukung oleh pendapat Cucu Eliyawati yang menyebutkan adanya banyak manfaat dari media bagi pembelajar khususnya di taman kanak-kanak diantaranya:¹⁷⁹

- 1) Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.
- 2) Menyajikan informasi belajar secara serempak dan secara keseluruhan untuk mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
- 3) Menyajikan informasi belajar anak secara konsisten serta dapat diulang maupun disampaikan sesuai dengan kebutuhan,
- 4) Membangkitkan motivasi anak.
- 5) Memungkinkan adanya keseragaman persepsi belajar pada masing-masing anak.
- 6) Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya

Menurut Arsyad bahwa media mempunyai pengaruh besar terhadap pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena intraksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami

¹⁷⁴Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, ... hal. 458.

¹⁷⁵ Nasution, S. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar*, Jakarta: Bina Aksara, 1990, hal. 7.

¹⁷⁶ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, 2016, hal. 125.

¹⁷⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010, hal. 53

¹⁷⁸ Arif S Sadiman, et.al, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, ... hal.17

¹⁷⁹ Cucu Eliyawati, *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas, 2005, hal.111

sebelumnya. Kemudian hal yang sama dikemukakan oleh Syamsudin bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu.¹⁸⁰

Pengertian pembelajaran adalah proses atau kegiatan yang dirancang dengan sengaja oleh guru untuk terjadinya interaksi yang menyenangkan dalam proses belajar melalui integritas dan optimalisasi sumber daya yang sistemik (materi, metode, media, kegiatan dan evaluasi) sehingga anak lebih faham dan aktif dalam meningkatkan cara, gairah dan hasil belajarnya. Karena itu pembelajaran harus menghasilkan belajar meskipun belajar terjadi juga dalam konteks interaksi social-kultural dalam lingkungan masyarakat.¹⁸¹

Media dalam pembelajaran sangat diperlukan dan memiliki peran yang signifikan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Selain sebagai perantaraan penyampaian pesan, media juga mempunyai banyak manfaat dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton sebagaimana dikutip Suwarna media pembelajaran mempunyai banyak manfaat, diantaranya:¹⁸²

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi.
- 5) Kualitas belajar anak usia dini dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat terjadi di mana dan kapan saja.
- 7) Sikap positif anak usia dini terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Sudjana dan Rivai di dalam bukunya Azhar Arsyad mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar anak usia dini, yaitu:¹⁸³

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak usia dini sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh anak usia dini dan memungkinkannya

¹⁸⁰ Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, 2015, hal. 64.

¹⁸¹ Muhammad Nasib Ar-Rifali, *Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir Jilid 1*, Jakarta : Gema Insani, 1999, hal. 106

¹⁸² M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, ... hal. 195.

¹⁸³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ... hal. 28.

menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga anak usia dini tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Anak usia dini dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Wina Sanjaya, menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai manfaat:¹⁸⁴

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.
Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalkan untuk mencapaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia, dapat disajikan melalui film.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar anak usia dini.
Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar anak usia dini sehingga perhatian anak usia dini terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh sebelum menjelaskan materi pelajaran tentang polusi, untuk dapat menarik perhatian anak usia dini terhadap topik tersebut, maka guru memutar film terlebih dahulu tentang banjir, atau tentang kotoran limbah industri dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu agar dapat bisa mempermudah penyampaian materi yang disampaikan oleh guru, dan yang lebih pentingnya lagi media dapat membangkitkan motivasi serta merangsang anak usia dini untuk belajar.

¹⁸⁴ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2014, hal. 70.

g. Jenis Permainan Edukatif

Jenis bermain ditinjau aktivitasnya dapat dibagi menjadi empat, yaitu:

- 1) Bermain fisik, merupakan kegiatan bermain yang berkaitan dengan upaya pengembangan aspek motorik anak seperti berdiri, melompat, memanjat, berayun-ayun, gerak, dan sebagainya.
- 2) Bermain kreatif, merupakan bentuk bermain yang erat hubungannya dengan pengembangan kreativitas anak seperti menyusun balok- balok, bermain dengan lilin, melukis dengan jari.
- 3) Bermain imajinasi, bentuk kegiatan bermain yang menyertakan fantasi anak seperti bermain drama dimana anak dapat mengembangkan amajinasi dengan peran yang berbeda-beda.
- 4) *Manipulative play*, jenis kegiatan bermain dengan menggunakan alat-alat tertentu seperti gunting, obeng, palu, kertas untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan khusus anak.¹⁸⁵

Untuk bermain pada pengembangan kreativitas sebaiknya memasukkan jenis bermain aktif maupun pasif serta jenis bermain fisik, kreatif, imajinatif, dan manipulative.

3. Permainan Ular Tangga dan Flash Card

a. Hakikat Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan no 1-100, serta bergambar ular tangga.¹⁸⁶

Sri Mulyani mengatakan bahwa permainan ular tangga ialah sarana bermain yang terdiri dari selembor papan atau kertas tebal begambar kotak-kotak sebanyak 100 buah, dimana terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu. Lalu terdapat gelas kecil dari plastik dan dadu kecil berbentuk kotak tapi tumpul pada setiap sudutnya sehingga mudah menggelinding.pada sisi-sisi dadu ini terdapat bintik berjumlah 1 hingga 6 bintik. Dadu ini juga terbuat dari plastik. Lalu ada sebuah lagi plastik kecil berbentuk kerucut,

¹⁸⁵ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta: Grasindo, 2001, hal. 53.

¹⁸⁶ M. Husna, *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, danKeakraban*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2009, hal. 145.

yang cara bermainnya bergantian satu per satu anak.¹⁸⁷ Dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga ialah permainan yang terdiri dari kotak-kotak yang berjumlah 100 buah, yang terdapat gambar ular dan tangga, mempunyai dadu beserta bidik untuk dipergunakan oleh anak-anak yang memainkannya secara bergantian.

b. Karakteristik Permainan Ular Tangga

Spodek di dalam bukunya Soemiarti mengatakan bahwa bermain di dalam pembelajaran merupakan suatu fenomena yang sangat menarik perhatian para pendidik, psikologi ahli filsafat dan banyak orang lagi sejak beberapa dekade yang lalu. Mereka tertantang untuk lebih memahami arti bermain dikaitkan dengan tingkah laku manusia. Bermain benar-benar merupakan pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam beraneka ragam bentuk. Sedangkan menurut Bergen bermain dalam tatanan sekolah dapat di gambarkan sebagai suatu rentang rangkaian kesatuan yang berujung pada *bermain bebas*, *bermain dengan bimbingan* dan berakhir pada *bermain dengan diarahkan*.¹⁸⁸

Ular tangga termasuk metode permainan, hal tersebut sesuai pendapat dari Arief S. Sadiman, bahwa permainan (games) adalah setiap kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Berkaitan dengan pendapat tersebut, Arief S. Sadiman menambahkan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama, yaitu:

- 1) Adanya pemain-pemain
- 2) Adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi.
- 3) Adanya aturan-aturan main.
- 4) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin.¹⁸⁹

Bermain benar-benar merupakan pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam beraneka ragam bentuk. Sedangkan menurut Bergen bermain dalam tatanan sekolah dapat di gambarkan sebagai suatu rentang rangkaian kesatuan yang berujung pada *bermain bebas*, *bermain dengan bimbingan* dan berakhir pada *bermain dengan diarahkan*.¹⁹⁰

Sri Mulyani mengatakan bahwa permainan ular tangga ialah

¹⁸⁷ Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: LangensariPublishing, 2013, hal. 121.

¹⁸⁸ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2000, hal.102.

¹⁸⁹ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*. ...hal. 75.

¹⁹⁰ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, ... hal.102

sarana bermain yang terdiri dari selembar papan atau kertas tebal bergambar kotak-kotak sebanyak 100 buah, dimana terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu. Lalu terdapat gelas kecil dari plastik dan dadu kecil berbentuk kotak tapi tumpul pada setiap sudutnya sehingga mudah menggelinding. pada sisi-sisi dadu ini terdapat bintik berjumlah 1 hingga 6 bintik. Dadu ini juga terbuat dari plastik. Lalu ada lagi plastik kecil berbentuk kerucut, yang cara bermainnya bergantian satu per satu anak.¹⁹¹

Menurut Maisyaroh seperti dikutip Komang Cahya Swastrini, permainan ular tangga adalah kegiatan yang menyenangkan hati, dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakan papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.¹⁹²

c. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga

Setiap permainan memiliki peraturan permainan masing-masing, oleh karena itu permainan ular tangga memiliki beberapa peraturan, yaitu:¹⁹³

- 1) Anak meletakkan kerucut pada kotak pertama di lembar kertas ular tangga.
- 2) Lalu memasukkan dadu ke dalam gelas kecil setelah itu di kocok-kocok, lalu dadu dijatuhkan perlahan.
- 3) Pada permukaan sisi dadu akan terlihat berapa bintik yang muncul, jika bintiknya ada 6, maka anak tadi akan menggeserkan kerucut pada kotak ular tangga sebanyak 6 langkah.
- 4) Apabila posisi kerucut berada pada kotak bergambar tangga, maka kerucut dinaikkan hingga ujung tangga, jika kerucut berada pada kotak bergambar kepala ular, maka kerucut diturunkan mengikuti ular hingga pada akhirnya berada di kotak angka berapa.
- 5) Selanjutnya pemain kedua berganti bermain melakukan hal yang sama dengan anak pertama tadi.
- 6) Dari hasil catatan siapa nanti yang paling tinggi nilainya, dialah pemenangnya.

Iva Rifa mengatakan bahwa ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh guru sebelum memulai permainan ini:⁶³

- 1) Bagilah kelas menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri atas 4-5 orang.

¹⁹¹ Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*, ... hal. 121.

¹⁹² Komang Cahya Swastrini, *Penerapan Bermain Ular Tangga*, ... hal. 4.

¹⁹³ Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*, ... hal. 122

- 2) Masing-masing kelompok mendapatkan satu set permainan ular tanggabeserta kartu pertanyaan.
- 3) Sampaikan aturan main kepada anak usia dini: Setiap anak usia dini mendapatkan satu bidak. Permainan ular tangga sama seperti permainan ular tangga yang biasa, yaitu tidak bisa berjalan sesuai angka yang keluar dari kocokan dadu. Namun, sebelum mengocok dadu, anak usia dini harus mengambil satu buah kartu pertanyaan dahulu. Bila dapat menjawab, ia boleh mengocok, jika tidak bisa, maka ia tidak boleh mengocok. Penentu jawaban benar atau tidak adalah teman sekelompok. Bila tidak yakin boleh bertanya dengan guru.
- 4) Guru memberikan aba-aba permainan dimulai.
- 5) Permainan selesai ketika salah satu permainan sudah

Langkah-langkah penggunaan metode permainan ular tangga dalam pembelajaran menurut Yasin Yusuf dan Umi Auliya adalah sebagai berikut:¹⁹⁴

- 1) Pendahuluan. Tahap awal penggunaan metode ini, guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. Selain menjelaskan, guru memberi contoh soal dan latihan mengenai materi yang diajarkan. Pada tahap ini anak usia dini mengalami proses pemahaman dan diharapkan mengerti yang telah disampaikan guru. Namun, pada tahap ini anak usia dini belum kuat ingatannya.
- 2) Inti. Setelah memahami materi, anak usia dini dibagi menjadi kelompok kecil yang beranggotakan empat orang. Kelompok-kelompok ini ditempatkan secara terpisah, tetapi masih dalam satu ruang kelas. Selanjutnya, alat permainan ular tangga dibagikan kepada masing-masing kelompok dan guru menjelaskan aturan permainan sampai anak usia dini benar-benar paham, sehingga permainan siap dimulai. Pada saat anak usia dini bermain, guru mengawasi jalannya permainan untuk mengantisipasi terjadinya konflik antar anggota kelompok.
- 3) Penutup. Setelah waktu bermain selesai, guru melakukan evaluasi untuk menguji hasil yang didapat anak usia dini. Evaluasi dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan lisan atau tertulis. Cara ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa dalam penguasaan anak usia dini terhadap materi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga mempunyai langkah-langkah permainan yang

¹⁹⁴ Yasin Yusuf, Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*, Jakarta: Visimedia, 2011, hal. 29-30.

sama seperti permainan ular tangga biasanya, yaitu permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak. Para pemain harus diundi untuk siapa yang bermain pertama kali, dan yang pertama kali sampai di kotak finish dialah pemenangnya.

d. Manfaat Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran

Pada umumnya permainan yang digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, menurut Ismail dalam bukunya Iva Rifa menyebutkan beberapa manfaat media permainan:¹⁹⁵

- a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- b. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- c. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- d. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak dalam perkembangan fisik motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

Iis Nurhayati menyebutkan beberapa manfaat permainan di dalam pembelajaran:

- a. Mengembangkan kecerdasan intelektual
- b. Mengembangkan kecerdasan emosional
- c. Mengembangkan daya kreatifitas
- d. Anak menjadi lebih kreatif
- e. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak.
- f. Mengembangkan kecerdasan majmuk anak, yang meliputi: mengembangkan kecerdasan intelektual anak, kecerdasan emosi, dan antar personal anak, kecerdasan logika anak, kecerdasan kinestetik anak, kecerdasan natural anak, kecerdasan spasial anak, kecerdasan musikal anak, dan kecerdasan spiritual anak.¹⁹⁶

Eka Supriatna, mengatakan manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan bermain sebagai berikut:

- a. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik
- b. Bermain untuk perkembangan aspek motorik
- c. Bermain untuk perkembangan aspek sosial
- d. Bermain untuk perkembangan aspek emosi dan kepribadian

¹⁹⁵ Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah, ...* hal. 95.

¹⁹⁶ Iis Nurhayati, "Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini", dalam *Jurnal STKIP Siliwangi Bandung*, Vol. 1 No. 2 Tahun 2012, hal. 2252-4738.

- e. Bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan
- f. Bermain untuk perkembangan aspek kognisi.¹⁹⁷

Selain terkait dengan pembelajaran, Iva Rifa berpendapat dalam jurnal Eka Supriatna permainan juga terkait dengan perkembangan anak usia dini, antara lain:

- a. Melatih kemampuan motorik
- b. Melatih konsentrasi
- c. Kemampuan sosialisasi meningkat (termasuk kompetisi)
- d. Melatih keterampilan berbahasa
- e. Menambah wawasan
- f. Mengembangkan kemampuan untuk *problem solving*
- g. Mengembangkan jiwa kepemimpinan
- h. Mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai
- i. Meningkatkan rasa percaya diri.¹⁹⁸

Berkaitan dengan hal tersebut tujuan dari permainan ular tangga sebagaimedia pembelajaran adalah agar anak usia dini belajar secara menyenangkan. Selain itu dapat juga melatih anak usia dini tentang sikap jujur dan mengerti peraturan.¹⁹⁹ Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan ular tangga sebagai media pembelajaran adalah agar anak usia dini bisa merasakan belajar secara menyenangkan, dan dapat mengembangkan sikap anak usia dini mengenai peraturan serta dapat memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan, mengembangkan daya kreatifitas, bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak, mengembangkan kecerdasan intelektual.

Permainan belajar, termasuk permainan ular tangga, jika digunakan dengan bijaksana dapat menghasilkan manfaat menurut Yasin Yusuf dan Umi Auliya sebagai berikut.²⁰⁰

- 1) menyingkirkan keseriusan yang menghambat; Harus ada keseimbangan antara suasana menyenangkan dan keseriusan. Keseriusan yang menghambat misalnya keseriusan yang

¹⁹⁷ Eka Supriatna, "Model Bermain Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Anak usia Pra Sekolah", dalam *Jurnal Guru Pembangun*, Vol. 26, No. 2, 2011, hal. 1-7.

¹⁹⁸ Eka Supriatna, "Model Bermain Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Anak usia Pra Sekolah", ... hal.1-7.

¹⁹⁹ Eka Supriatna, "Model Bermain Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Anak usia Pra Sekolah", ... hal. 1-7.

²⁰⁰ Yasin Yusuf, Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*, ... hal. 16-17.

- disebabkan oleh ketakutan yang berlebihan.
- 2) menghilangkan stres dalam lingkungan belajar; Banyak hal-hal kecil yang dengan mudah menyebabkan terjadinya stres dalam belajar dan hal itu harus dihindari.
 - 3) mengajak orang terlibat penuh Dengan permainan, anak benar-benar terlibat penuh dalam proses belajar.
 - 4) meningkatkan proses belajar; Jika bersemangat dalam bermain, anak akan termotivasi untuk mengikuti proses belajar
 - 5) Membangun kreativitas diri; Dengan bermain, anak tidak terasa telah terbangun kemampuan kreativitasnya.
 - 6) Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran; Pada keadaan asyik bermain, unsur materi belajar yang telah dimasukkan dalam permainan masuk tanpa disadari.
 - 7) Meraih makna belajar melalui pengalaman; Suatu saat ketika ditanya materi yang dipelajari, anak akan mampu mengingatkannya kembali karena kebermaknaan proses belajar yang dilakukannya.
 - 8) Memfokuskan anak usia dini sebagai subjek belajar. Anak akan semakin fokus dengan materi yang dimasukkan ke dalam permainan. Hal ini disebabkan oleh rasa tertantang, motivasi, dan semangat yang tinggi.

e. Kelemahan Permainan Ular Tangga

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kekurangan, seperti media belajar permainan ular tangga. menurut Sadiman permainan berikut beberapa kekurangan dalam permainan ini:²⁰¹

- 1) Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan / teknis pelaksanaan, anak usia dini hanya terfokus pada permainan tersebut.
- 2) Dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil anak usia dini justru memperoleh kesan yang salah.
- 3) Permainan ini hanya melibatkan beberapa orang anak usia dini saja, padahal keterlibatan seluruh anak usia dini/warga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

f. Konsep Flash Card

Flash card, menurut Azhar Arsyad adalah kartu yang berisikan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih anak mengeja

²⁰¹ Arief S.Sadiman dkk, *Media Pendidikan ...* hal. 78

dan memperkaya kosa kata. *Flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan anak usia dini kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.²⁰² Menurut Kasihani, *flashcards are teaching aids as picture paper which has 25x30. The pictures is made by hand, pictures or photo which is stick on the flashcard.* Flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30. Gambar-gambarnya dibuat dengan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar / foto yang sudah ada ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*.²⁰³ Menurut Rudi Susilana dan Cepiriyana *flashcard* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25 X 30 cm. Gambar-gambar pada *flashcard* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.²⁰⁴

Maimunah Hasan dalam Ratna mengungkapkan bahwa kartu huruf/ fash card adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu.²⁰⁵ Dini Indriana juga mengungkapkan bahwa “*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard atau sekitar 25 X 30 cm.”²⁰⁶

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan anak usia dini kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. *Flashcard* biasanya berukuran 8 X 12 cm, 25 X 30 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Flashcard merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian *flashcard* di atas yaitu kartu belajar yang efektif

²⁰² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ... hal. 120

²⁰³ Kasihani K.E Suyanto, *English for Young Learners Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*, Jakarta : Bumi Aksara, 2007, hal 109

²⁰⁴ Rudi Susilana & Cepiriyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, Bandung : Wacana Prima, hal. 94.

²⁰⁵ Ratna Pangastuti dan Siti Farida Hanum, “Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf”, dalam *Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol. 1 No. 1 Tahun 2017, hal. 55.

²⁰⁶ Dina Indriana, *Ragam Alat bantu Media Pengajaran*, Yogyakarta: Diva Press, 2011, hal. 68.

mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan anak usia dini kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Maka, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif.
- 2) Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
- 3) Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
- 4) Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
- 5) Sederhana dan mudah membuatnya.

Media *flashcard* adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan anak usia dini kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat anak usia dini sehingga proses belajar terjadi.

Keterlibatan anak dalam memainkan kartu huruf lebih memudahkan anak untuk belajar membaca. Kartu huruf merupakan abjad-abjad yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media, bisa terbuat dari karton, kertas ataupun papan tulis (tripleks). Potongan-potongan abjad tersebut dapat dipindah-pindahkan sesuai keinginan, dapat dibuat menjadi suku kata, kata maupun kalimat.²⁰⁷ Berdasarkan dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kartu huruf/ flash card adalah media yang berbentuk potonganpotongan yang berisikan huruf-huruf alfabet sebagai sarana untuk membantu anak dalam belajar membaca permulaan.

Ada berbagai macam permainan yang menggunakan kartu huruf sebagai alat mainnya diantaranya:

- 1) Menurut Slamet Suyanto, Permainan Lompat Nama Prosedur permainannya adalah anak menyebutkan namanya, dan kemudian menyusun huruf-huruf yang tersebar di lantai membentuk namanya, kemudian anak melompati huruf tersebut dengan mengucapkan huruf yang dilompati. Alat yang digunakan hanyalah kartu huruf yang kemudian disebar secara acak di lantai.

²⁰⁷ Sri Astuti, "Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan di TK Intan Komara Kelompok B", dalam *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7 No. 1 Tahun 2016, hal. 4.

Anak dikatakan berhasil apabila mampu melompati huruf yang sesuai dengan namanya dengan tepat.²⁰⁸

- 2) Menurut Raisatun Nisak, Permainan Mencari Huruf. Tujuan permainan ini adalah memudahkan anak dalam mengingat huruf abjad, melatih anak agar lebih tanggap, menumbuhkan rasa semangat belajar, dan memudahkan anak dalam menguasai dan memahami istilah/kata. Prosedur pelaksanaan permainannya adalah anak diajak untuk mencari huruf yang dapat membentuk sebuah kata yang melambangkan gambar yang ditunjukkan guru. Oleh karena itu dalam permainan ini diperlukan cukup banyak huruf agar anak tidak kebingungan karena huruf yang dicarinya tidak ada/habis.²⁰⁹
- 3) Permainan Mencocokkan Huruf. Pada permainan ini anak bertugas mencocokkan huruf sesuai dengan gambar dan tulisan yang ditunjukkan guru. Alat dan bahan yang digunakan adalah gambar yang dibawahnya terdapat nama gambar serta kartu huruf.²¹⁰

Media *Flashcard* adalah kartu bergambar yang dapat mengarahkan anak usia dini kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu tersebut. *Flashcard* merupakan media praktis dan aplikatif yang menyajikan pesan singkat berupa materi sesuai kebutuhan si pemakai. Macam-macam *flashcard* misalnya, *flashcard* membaca, *flashcard* berhitung, *flashcard* binatang, dan lain-lain.²¹¹ *Flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan anak usia dini kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.²¹²

Dini Indriana juga mengungkapkan bawa "*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard atau sekitar 25 X 30 cm.²¹³ Flash Card adalah kartu ukuran besar, biasanya menggunakan kertas yang agak tebal, kaku dan biasanya ukurannya A4. Flash Card memperlihatkan gambar atau tulisan kata-kata, biasanya Flash Card terdiri atas perangkat yang dikelompokkan menurut jenis atau kelasnya,

²⁰⁸ Slamet Suyanto, *Pembelajaran Untuk Anak TK*, Jakarta: Depdiknas, 2005, hal. 4.

²⁰⁹ Slamet Suyanto, *Pembelajaran Untuk Anak TK*, ... hal. 176- 177.

²¹⁰ Depdiknas, *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI, 2007, hal. 9.

²¹¹ Rudi Susilana dan CepiRiyana, *Media Pembelajaran*,... hal. 95.

²¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ... hal.119-120

²¹³ Dina Indriana, *Ragam Alat bantu Media Pengajaran*, ... hal. 68.

misalnya kelompok gambar makanan, buah-buahan, gambar seorang yang melaksanakan wudhu, alat transportasi, dan lain-lain.²¹⁴

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan anak usia dini kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. *Flashcard* biasanya berukuran 8 X 12 cm, 25 X 30 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

g. Langkah-langkah Penggunaan Flash Card

Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan anak usia dini kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat anak usia dini dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan anak usia dini memahami arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis. Penggunaan media flash card untuk pembelajaran mempunyai langkah-langkah persiapan. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang menggunakan Flash Card adalah sebagai berikut:²¹⁵

- 1) Mempersiapkan diri. Guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik, memiliki keterampilan untuk menggunakan media tersebut. Kalau perlu untuk memperlancar lakukanlah dengan latihan berulang-ulang meski tidak langsung dihadapan anak usia dini. Siapkan pula bahan dan alat-alat yang mungkin diperlukan. Periksa juga urutan gambarnya kalau-kalau ada yang terlewatkan atau susunannya tidak tepat.
- 2) Mempersiapkan Flash Card. Sebelum dimulai pembelajaran pastikan bahwa jumlah flash Cardnya cukup, cek juga urutannya apakah sudah benar, dan perlu atau tidak media lain untuk membantu.
- 3) Mempersiapkan Tempat. Hal ini berkaitan dengan posisi guru sebagai penyajian pesan pembelajaran apakah sudah tepat berada di tengah-tengah anak usia dini, apakah ruangnya sudah tertata dengan baik. Perhatikan juga penerangannya

²¹⁴ Kasihani. K.E. Suyanto, *English For Young Learners*, ... hal. 109.

²¹⁵ Rudi Susilana dan Cepiriyana, *Media Pembelajaran*, ... hal 96

lampu atau intensitas cahaya di ruangan tersebut apakah sudah baik, yang terpenting adalah semua anak usia dini bisa dapat melihat isi flas card dengan jelas dari semua arah.

Langkah-langkah pembelajaran lainnya yang menggunakan Flash Card adalah sebagai berikut:²¹⁶

- 1) Kartu-kartu yang disusun (berisi tulisan surat huruf hijaiyah) dipegang setinggi dada dan dihadapkan ke anak usia dini
- 2) Cabutlah satu persatu setelah selesai menerangkan
- 3) Berikan kartu-kartu tersebut kepada anak usia dini yang duduk di dekat guru satu persatu
- 4) Letakan kartu tersebut kedalam kotak secara acak
- 5) Siapkan anak usia dini untuk berlomba mengambil kartu yang di instruksikan guru.
- 6) Ulangi proses ini sampai anak usia dini betul-betul hafal dengan insuksi dan tugas yang kita berikan.

Mempersiapkan Anak usia dini, sebaiknya anak usia dini ditata dengan baik, diantaranya dengan cara duduk melingkari dihadapan guru, perhatikan anak usia dini untuk memperoleh pandangan secara memadai. Cara duduk secara melingkari di pastikan semua anak usia dini dapat melihat sajian dengan baik, tidak dapat melihat ke depan karena terhalang teman yang lainnya atau terlalu jauh sehingga tidak jelas.

Selain itu menurut Rudi Susilana, dan Cepi Riyana hal-hal yang perlu disiapkan dalam membuat *Flashcard* adalah:²¹⁷

- 1) Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kertas tersebut di berikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25X30 cm.
- 3) Potong-potonglah kertas duplek tersebut dapat menggunakan gunting atau pisau kater hingga tepat berukuran 25X30 cm. Buatlah kartukartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang kita butuhkan.
- 4) Selanjutnya, jika objek gambar akan langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas concert atau kertas karton.

²¹⁶ Rudi Susilana, dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran ; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, ... hal. 113

²¹⁷ Rudi Susilana, dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran ; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, ... hal. 111

- 5) Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.
- 6) Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang di jual di toko, di pasar atau barang-barang bekas pakai maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal di potong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.
- 7) Pada bagian akhir adalah memberi tulisan pada bagian kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada didepannya. Namanama ini biasa dengan menggunakan beberapa bahasa misalnya Indonesia dan Inggris.

Menurut Dina Indriana langkah-langkah penggunaan media *flashcard* sebagai berikut:

- 1) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke anak usia dini.
- 2) Cabut kartu satu per satu setelah guru selesai menerangkan.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada anak usia dini yang dekat dengan guru. Mintalah anak usia dini untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada anak usia dini lain hingga semua anak usia dini mengamati.
- 4) Jika sajian menggunakan cara permainan:
 - a) letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari anak usia dini
 - b) siapkan anak usia dini yang akan berlomba,
 - c) guru memerintahkan anak usia dini untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah,
 - d) setelah mendapatkan kartu tersebut anak usia dini kembali ke tempat semula/start,
 - e) anak usia dini menjelaskan isi kartu tersebut.²¹⁸

h. Kelebihan dan kekurangan Permainan Flash Card

Pamadhi menuturkan, ada beberapa kelebihan media gambar bagi anak, yaitu:

- 1) Alat untuk mengutarakan (mengekspressikan) isi hati, pendapat, maupun gagasan.
- 2) Media bermain fantasi, imajinasi, dan sublimasi.
- 3) Stimulasi bentuk ketika lupa atau untuk menambahkan gagasan baru.

²¹⁸ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran, ...* hal. 138.

4) Alat untuk menjelaskan bentuk serta situasi.²¹⁹

Dalam kegiatan intraksi antara anak usia dini dengan lingkungan, manfaat media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kajian teoritik maupun empirik menunjukkan kegunaan media dalam pembelajaran sebagai berikut:²²⁰

- 1) Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak kita, sehingga otak kita dapat berfungsi secara optimal.
- 2) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh anak.
- 3) Media dapat melampaui batas ruang kelas.
- 4) Media memungkinkan adanya intraksi langsung antara anak dan lingkungannya.
- 5) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *flashcard* memiliki beberapa kelebihan, antara lain:²²¹

- 1) Mudah di bawa-bawa : Dengan ukuran yang kecil *Flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- 2) Praktis : dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
- 3) Gampang diingat : karakteristik media *flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang, atau tata cara berwudlu dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan anak usia dini untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan anak usia dini untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu

²¹⁹ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, ... hal. 214.

²²⁰ Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, 2015, hal. 25.

²²¹ Rudi Susilana, dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran ; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, ... hal. 111.

dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.

- 4) Menyenangkan : Media *flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya anak usia dini secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari anak usia dini berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).

Kelemahan media gambar menurut Arief S. Sadiman, adalah sebagai berikut:

- 1) Media gambar hanya menekankan persepsi indra mata.
- 2) Media gambar kurang efektif jika menerangkan gambar yang terlalu kompleks.
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar

Kelemahan media gambar menurut Latuheru adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk memproses media gambar memerlukan suatu proses dan memerlukan biaya yang cukup besar b.
- 2) Pada umumnya hanya dua dimensi yang Nampak pada suatu gambar, sedangkan dimensi lainnya tidak jelas.
- 3) Tidak dapat memperlihatkan suatu pola gerakan secara utuh untuk suatu gambar, kecuali jika menampilkan sejumlah gambar dalam suatu urutan peristiwa pada pola gerak tertentu.
- 4) Tanggapan bisa berbeda terhadap gambar yang sama.

Adapun langkah-langkah mengatasi kelemahan media flash card di atas adalah dengan memanfaatkan kertas dengan ukuran agak besar karena jumlah anak usia dini yang banyak/besar, kemudian memberikan bimbingan secara intensif kepada anak yang kesulitan memahami gambar huruf sedangkan yang berhubungan dengan minimnya kesan gerak, suara dan emosi yang ditimbulkannya maka guru harus lebih aktif memberikan penjelasan jika terdapat anak yang kurang aktif.

i. Permainan Ular Tangga dan Flash Card dalam meningkatkan kemampuan membaca Anak Usia Dini

Permainan yang digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, menurut Ismail dalam bukunya Iva Rifa menyebutkan beberapa manfaat media permainan:²²²

²²² Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*, Yogyakarta: Flashbooks, 2012, hal. 12.

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- 2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak dalam perkembangan fisik motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

Iis Nurhayati menyebutkan beberapa manfaat permainan didalam pembelajaran:²²³

- 1) Mengembangkan kecerdasan intelektual
- 2) Mengembangkan kecerdasan emosional
- 3) Mengembangkan daya kreatifitas
- 4) Anak menjadi lebih kreatif
- 5) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak.
- 6) Mengembangkan kecerdasan majmuk anak, yang meliputi: mengembangkan kecerdasan intelektual anak, kecerdasan emosi, dan antar personal anak, kecerdasan logika anak, kecerdasan kinestetik anak, kecerdasan natural anak, kecerdasan spasial anak, kecerdasan musikal anak, dan kecerdasan spiritual anak.

Eka Supriatna, mengatakan manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan bermain sebagai berikut:²²⁴

- 1) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik
- 2) Bermain untuk perkembangan aspek motoric
- 3) Bermain untuk perkembangan aspek sosia
- 4) Bermain untuk perkembangan aspek emosi dan kepribadian
- 5) Bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan
- 6) Bermain untuk perkembangan aspek kognisi.

Selain terkait dengan pembelajaran, Iva Rifa berpendapat permainan juga terkait dengan perkembangan anak usia dini, antara lain:

- 1) Melatih kemampuan motoric
- 2) Melatih konsentrasi
- 3) Kemampuan sosialisasi meningkat (termasuk kompetisi)
- 4) Melatih keterampilan berbahasa

²²³ Iis Nurhayati, "Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini, Jurnal STKIP Siliwangi Bandung", ... hal. 7743.

²²⁴ Eka Supriatna, *Model Bermain Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Anak usia Pra Sekolah*, Palembang: FKIP Universitas Tanjung Pura Pontianak, 2018, hal. 28-35.

- 5) Menambah wawasan
- 6) Mengembangkan kemampuan untuk problem solving
- 7) Mengembangkan jiwa kepemimpinan
- 8) Mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai
- 9) Meningkatkan rasa percaya diri.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan ular tangga sebagai media pembelajaran adalah agar anak usia dini bisa merasakan belajar secara menyenangkan, dan dapat mengembangkan sikap anak usia dini mengenai peraturan serta dapat memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan, mengembangkan daya kreatifitas, bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak, mengembangkan kecerdasan intelektual.

Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25X30 cm. Gambar-gambar dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar / foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*.²²⁵ Gambar-gambar yang ada pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. *Flashcard* hanya cocok untuk kelompok kecil anak usia dini tidak lebih dari 30 orang anak usia dini.

Flash Card terdiri atas perangkat yang dikelompokkan menurut jenis atau kelasnya, misalnya kelompok gambar makanan, buah-buahan, gambar seorang yang melaksanakan wudhu, alat transportasi, dan lain-lain.²²⁶ Media pembelajaran Flash Card adalah media pembelajaran visual yang berbentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan yang bisa mengarahkan anak usia dini tentang materi yang dipelajari, sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan anak usia dini.

B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Untuk mengkaji dan menganalisis penelitian yang sedang berjalan, perlu diketahui penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, yang akan digunakan sebagai pembandingan ketika menganalisis hasil penelitian ini. Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan berkontribusi pada ulasan penulis, termasuk yang berikut:

²²⁵ Rudi Susilana, dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran ; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian, ...* hal. 110

²²⁶ Kasihani. K.E. Suyanto, *English For Young Learners, ...* hal. 109

1. Pascalian Hadi Pradana dan Febrina Gerhani, *Penerapan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak*, Hasil wawancara dan observasi anak, guru, orang tua bahwa media Flash Card adalah kartu gambar yang menarik, mudah dimainkan, sehingga anak dapat merespon dan belajarnya lebih aktif. Media Flash card adalah alat bantu guru untuk bermain dan belajar, dapat digunakan juga di rumah dengan teman bermainnya. Hasil dari sekolah yang yang diajarkan oleh guru sangat baik sekali sehingga hasil perkembangan bahasa anak baik, anak dapat melaksanakan 2-3 perintah sederhana, dapat menirukan kalimat yang disampaikan dan dapat merespon terhadap pertanyaan dengan baik. Perkembangan bahasa anak dapat menyebutkan kata-kata dengan jelas, kosa katanya baik, dan bisa berbicara dengan baik setelah anaknya masuk sekolah.²²⁷
2. Nining Hadini, *Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata di TK Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur*, Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menumbuhkan kesenangan dan keingintahuan anak terhadap suatu konsep atau pengertian serta dapat mengembangkan motivasi belajar anak. Peningkatan perkembangan kemampuan membaca anak dapat dilakukan oleh guru melalui permainan kartu kata, membaca mendorong anak mendengarkan, berbicara, sehingga anak dapat belajar tata cara membaca, mempraktekan cara membaca dengan permainan kartu kata serta merangsang anak untuk melakukan dan menirinya. Agar kemampuan membaca anak dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu menggunakan metode yang menyenangkan dengan media kartu kata untuk perkembangan kemampuan membaca anak serta melibatkan anak secara langsung dalam kegiatan membaca. Pelaksanaan membaca menggunakan permainan kartu kata dapat meningkatkan membaca anak kelas B TK Al-Fauzan Kabupaten Cianjur terlihat dalam kemampuan membaca anak secara individu atau punkelompok dnegan keberanian anak tampil didepan kelas.²²⁸
3. Ani Kurniawati dan Muhammad Reza, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf A, B, C, Melalui Kartu Gambar Di Kelompok Bermain Al-A'yun*, Penerapan kartu gambar A, B, C pada anak di

²²⁷ Pascalian Hadi Pradana dan Febrina Gerhani, "Penerapan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak", ... hal. 31

²²⁸ Nining Hadini, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata di TK Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur", ... hal 24

Kelompok Bermain Al-A'yun Ngembah, Kecamatan Dlanggu, Kabupaten Mojokerto dapat berjalan dengan lancar, anak antusias dan bersemangat dalam belajar. Kemampuan mengenal huruf A, B, C pada anak di Kelompok Bermain Al-A'yun Ngembah Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto setelah digunakan media kartu gambar dapat meningkat, yang peningkatan itu ditunjukkan pada nilai peningkatan kemampuan rata-rata anak usia dini.²²⁹

4. Dhita Paranita Ningtyas, *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Ular Tangga*, memfokuskan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf, suku kata, kata, membaca kalimat dan memaknai kata; mengulang permainan ular tangga sampai terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan; evaluasi dilakukan dengan observasi, pengamatan dan juga beberapa wawancara. Kemampuan membaca permulaan anak kelompok B PAUD Permata Bunda Blitar meningkat setelah menggunakan permainan ular tangga yang dibuktikan dengan peningkatan prosentase pada setiap aspek yaitu kemampuan awal membaca permulaan mencapai 38,88%, setelah dilaksanakan siklus I meningkat menjadi 79,67% dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 90%.²³⁰
5. Ria Kurniasih, *Media Ular tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*, Media merupakan suatu perantara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Hal ini akan lebih mempermudah bagi guru dan anak usia dini dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seperti yang kita ketahui media pembelajaran itu banyak macamnya. Untuk proses belajar mengajar yang baik kita harus menggunakan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu guru harus dapat memilih media yang sesuai dengan bahan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik dan lancar. Salah satu contoh media yang interaktif, kreatif dan edukatif untuk usia anak dini yaitu media permainan Ular Tangga "Jejak Petualang". Permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar). Media ini diarahkan agar tujuan

²²⁹ Ani Kurniawati dan Muhammad Reza, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf A, B, C, Melalui Kartu Gambar Di Kelompok Bermain Al-A'yun", ... hal. 4.

²³⁰ Dhita Paranita Ningtyas, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Ular Tangga", ... hal. 256.

belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat.²³¹

6. Intan Yuvitasari, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Metode Permainan Ular Tangga Kata Pada Anak Kelompok A tk Sinar Melati Sriharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta*, permainan ular tangga kata dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata Kelompok A TK Sinar Melati I Sriharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak-anak dalam mengenal kata. Kemampuan awal sebelum tindakan 41,66%, kemampuan pada siklus I 60,21%, mengalami peningkatan sebesar 18,55%, dan kemampuan pada siklus II 80,55%, meningkat sebesar 38,89%. Peningkatan kemampuan mengenal kata ini meliputi anak sudah mampu menunjuk kata sesuai gambar/perintah, menyebut kata dengan membaca tulisan/yang tertulis dan menyebutkan simbol-simbol dalam kata.²³²
7. Umi Setyaningsih, dkk, “Strategi Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun”, menjelaskan bahwa kemampuan membaca dini pada hakikatnya dapat membentuk pribadi yang memiliki rasa kasih sayang, kemampuan berfikir kritis, dan pemahaman kreatif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui strategi guru dalam mengenalkan konsep membaca pada anak kelompok B usia 5-6 tahun, dan mengetahui hal-hal yang menghambat pelaksanaan strategi tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menggunakan beberapa strategi untuk mengenalkan konsep dasar membaca diantaranya; pojok baca, kartu bergambar, bermain peran, game keaksaraan, permainan tebak kata, berkisah, menciptakan lingkungan kaya bahasa, dan tindak lanjut kegiatan gerakan membacakan buku untuk anak oleh orang tua. Adapun kendala dalam pelaksanaan program tersebut adalah; dalam penyiapan sarana pembelajaran membutuhkan waktu yang lama,

²³¹ Ria Kurniasih, “Media Ular tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini”, dalam *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Ana Usia Dini*, Vol. 5 No. 2 Tahun 2014, hal.125

²³² Intan Yuvitasari, “Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Metode Permainan Ular Tangga Kata Pada Anak Kelompok A tk Sinar Melati Sriharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta”, dalam *journal student uny Pendidikan Guru PAUD S-1*, Vol. IV No 2 Tahun 2015, hal. 1-7.

keberagaman kondisi emosi anak saat ke sekolah, dan partisipasi dari orang tua berbeda beda.²³³

8. Priawan Ardi Putra, “Mengembangkan Kemampuan Membaca Anak Usi Dini dengan Multimedia Interaktif”, menjelaskan bahwa dari data yang dikumpulkan dari hasil pre-test untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif terhadap kemampuan membaca anak kelompok A menunjukkan, dari 3 indikator yang diteliti pada 18 anak belum ada yang berkembang sangat baik, dikarenakan anak kelompok A ini belum mengerti kata yang dia terima dan belum adanya media yang membuat anak tertarik untuk belajar membaca sehingga menjadi faktor kurangnya kemampuan membaca anak kelompok A. Anak usia TK (kelompok A) yang berusia 4-5 tahun, anak mulai tertarik dengan berbagai huruf atau bacaan yang ada gambarnya dalam ukuran besar, kemudian anak mulai mengeja huruf serta membacanya. Untuk mengoptimalkan kemampuan membaca anak ada tahap ini, dapat disediakan sebagai gambar yang disertai tulisan dengan ukuran yang besar, kemudian ajak anak untuk membaca tulisan dengan cara mengeja.²³⁴
9. Ayu Widi Astuti, dkk, “Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun”, berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif yaitu hubungan penggunaan media kartu huruf dengan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu diperlukan penelitian lebih lanjut untuk melihat seberapa besar pengaruh dari penggunaan media kartu huruf dengan kemampuan membaca permulaan anak. Hal ini bisa terlihat dari hasil penelitian yang saya lakukan dan penelitian terdahulu. Dengan adanya penelitian ini dapat menambah acuan untuk peneliti selanjutnya dan dapat memudahkan peneliti selanjutnya dalam meneliti mengenai kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Penggunaan media yang menarik bagi anak (salah satunya adalah penggunaan media kartu surat) dapat menjadi titik awal bagi anak untuk mengenal huruf dan belajar membaca. Setelah anak mengenal huruf tersebut maka akan memudahkan anak untuk membaca permulaannya, dan untuk penggunaan media kartu surat akan memudahkan anak untuk mengingat bentuk huruf tersebut.

²³³ Umi Setyaningsih, dkk, “Strategi Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun”, Dalam *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 4, 2022 hal. 3701-3713.

²³⁴ Priawan Ardi Putra, “Mengembangkan Kemampuan Membaca Anak Usi Dini dengan Multimedia Interaktif”, dalam *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 2, 2019, hal. |25.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nur Eka Putri dan Ahid Hidayat untuk meningkatkan kemampuan membaca awal kelompok B TK Kartika XX-46 Kendari melalui media kartu huruf, hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan. Sebelum tindakan dilakukan persentasenya 40%, dan siklus I meningkat dari 15% menjadi 65%. Pada periode II mengalami peningkatan sebesar 20% dibandingkan periode I, sehingga menjadi 85%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca awal anak TK Kartika XX-46 Kendari kelompok B dapat ditingkatkan dengan kartu bersurat.²³⁵

C. Asumsi, Paradigma & Kerangka Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian biasa disebut juga sebagai anggapan dasar, yaitu sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Anggapan dasar harus dirumuskan secara jelas sebelum peneliti melangkah mengumpulkan data. Asumsi ini mengatakan bahwa dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini dapat menggunakan media ular tangga dan flashcard.

2. Paradigma Penelitian

Paradigma adalah kumpulan longgar dari sejumlah asumsi yang dipegang bersama, konsep atau proposisi yang mengarahkan cara berfikir dan penelitian atau sebagai cara mendasar untuk mempersepsi, menilai dan melakukan yang berkaitan dengan sesuatu secara khusus tentang visi realitas.²³⁶

Berdasarkan kajian Firestone, Guba dan Lincoln, serta Mc Cracken, merinci empat asumsi yang melandasi pemikiran sebuah paradigma apakah tergolong post positivisme atau constructivisme. Pertama, ontologi, yaitu: *what is the nature of reality* (cara pandang kenyataan yang ada di alam). Kedua, epistemologi, yaitu *what is the relationship of the researcher to that researched* (hubungan antara peneliti dengan yang diteliti). Ketiga, aksiologi, yaitu: *what is the role of value* (hubungan nilai-nilai selama melaksanakan proses studi). Keempat, metodologi, yaitu: *what is the process of research* (keseluruhan proses penelitian).²³⁷

²³⁵ Ayu Widi Astuti, dkk, "Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun", *Dalam Journal of Islamic Early Childhood Education*, Vol. 4, No.1, 2021, hal. 73-81.

²³⁶ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2004, hal. 49.

²³⁷ John W. Creswell, *Research Design. Qualitative and Quantitative Approach*, London: Sage Publication, 1996, hal. 4-7.

Tabel 2.1
Tingkatan Kemampuan Membaca

Aspek	Membaca Permulaan	Membaca Lanjut
Pengertian	Membaca permulaan secara umum dimulai pada kelas awal sekolah dasar, akan tetapi ada anak yang sudah melakukannya di taman kanak-kanak dan paling lambat pada waktu anak duduk di kelas II sekolah dasar. Pada masa ini, anak mulai mempelajari kosa kata dan dalam waktu yang bersamaan ia belajar membaca dan menuliskan kosa kata tersebut ²³⁸	Membaca lanjut merupakan tingkatan proses penguasaan membaca untuk memperoleh isi pesan yang terkandung dalam tulisan, membaca lanjut sudah menekankan pemahaman siswa dalam membaca walaupun terbatas. Tingkatan membaca lanjut ini disebut dengan membaca untuk belajar (<i>reading to learn</i>). ²³⁹
Tujuan	Wahono berpendapat tujuan pengajaran membaca permulaan adalah agar siswa memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut. ²⁴⁰	Membaca lanjut merupakan tahapan membaca setelah membaca permulaan, jadi seorang anak yang sudah mencapai pada tahapan membaca lanjut tidak hanya sekedar membaca saja, tetapi dituntut untuk memahami isi bacaan yang terkandung dalam buku.

3. Kerangka Penelitian

Anak usia dini yang sedang membaca harus memahami bahwa huruf adalah simbol yang mewakili sebuah bunyi dalam bahasa. Simbol-simbol tersebut lalu dikelompokkan untuk membentuk kata,

²³⁸ Martini Jamaris, *Kesulitan Belajar Perspektif, Asesmen, dan Penanggulangannya*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2015, hal. 136.

²³⁹ Suhrianati, "Peningkatan Aktivitas dan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pembelajaran Kartu Bergambar Siswa Kelas Satu", dalam *Jurnal Sagacious*, Vol. 3, No. 1, Tahun 2016, hal. 40.

²⁴⁰ Wahono, *Membaca Permulaan*, Bandung: Angkasa, 2009, hal. 47.

hingga akhirnya kata mempunyai makna. Konsep tentang huruf cetak berkorespondensi pada kata lisan disebut dengan alfabetik. Anak dapat mempelajari huruf kata dengan mengenaldan menuliskan nama mereka.²⁴¹

Pengertian kemampuan membaca permulaan penting dimiliki oleh setiap anak salah satunya yaitu kemampuan membaca adalah kemampuan yang identik dengan cara berbicara, yaitu kemampuan visual dan kemampuan kognisi, kemampuan visual adalah kemampuan dalam melihat dan menangkap tulis sedangkan kemampuan kognisi yaitu kemampuan dalam memahami makna dan maksud dari lambang-lambang secara tepat.²⁴²

Membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta di pergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Menurut Enny Zubaidah membaca permulaan atau membaca awal lebih menekankan pada pengenalan dan pengucapan lambing-lambang bunyi yang berupa huruf, kata dan kalimat dalam bentuk sederhana.²⁴³

Membaca permulaan berbeda dengan membaca pada umumnya, yaitu proses awal anak mengenal lambang-lambang tulis huruf, mengenal simbol huruf serta bunyi, tetapi belum mengenal makna yang terkandung dalam tulisan. Menurut Durkin sebagaimana yang dikutip dalam Dhieni, dengan adanya membaca permulaan tidak terdapat efek negatif pada anak-anak.²⁴⁴ Menurut Santrock seperti dikutip Euis Kurniati menjelaskan bahwa pengertian permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.²⁴⁵

Adapun pengertian dari ular tangga adalah sebuah permainan dengan bentuk papan yang dibagi menjadi kotak-kotak kecil dengan beberapa kotak bergambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan antara kotak satu dengan kotak yang lainnya. Bentuk gambar dari setiap kotak dimodifikasi sedemikian rupa agar menarik perhatian dan minat anak dalam bermain, sehingga meskipun anak gagal akan tetap bersemangat untuk mencoba kembali karena selalu penasaran oleh permainan ini.

²⁴¹ Susanto Ahmad, *Pendidikan Anak Usia Dini*, ... hal. 175

²⁴² Yeti Mulyati, dkk, *Bahasa Indonesia*, Pamulang: Universitas Terbuka 2017, hal. 55.

²⁴³ Adharina Dian Pertiwi, "Study Deskriptif Proses Membaca Anak Usia Dini", dalam *jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 5 No. 1 Tahun 2016, hal. 760.

²⁴⁴ Nurbiana Dhieni, dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, ... hal.55.

²⁴⁵ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2016, hal. 1.

Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25X30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar / foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran flashcard. Gambar-gambar yang ada pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. *Flashcard* hanya cocok untuk kelompok kecil anak usia dini tidak lebih dari 30 orang anak usia dini.

Berikut ini agar mempermudah pemahaman penelitian, maka peneliti membuat kerangka dalam bentuk bagan sebagai berikut:

Tabel 2.2
Kerangka Penelitian

Aspek	Kegiatan
Perencanaan	<p>Pada tahap perencanaan seorang guru harus merumuskan hal-hal yang penting yang dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, sebab motivasi aspek yang paling penting dalam proses pembelajaran. Dibawah ini merupakan hal-hal yang peneliti duga, dapat meningkatkan pembelajaran siswa:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pembuatan media flashcard b. Pembuatan media ular tangga
Pengorganisasian	<p>Dalam pengorganisasian pembelajaran terdapat tahapan-tahapan yang harus dilalui oleh seorang guru baik tahapan sebelum masuk kelas dan saat di dalam kelas.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pembukaan dengan membaca doa bersama b. Bermain tepuk semangat c. Bermain tebak kata dengan flashcard d. Mencari kartu/<i>flashcard</i> yang hilang e. Istirahat f. Bermain kata dengan ular tangga, secara bergantian g. Mereview materi pelajaran hari ini h. Evaluasi dengan menyusun kata dengan flashcard. Yang kedua adalah menunjukkan kata yang diucapkan guru berada dikotak mana dalam permainan ular tangga.

Pelaksanaan	<p>Pada tahap pelaksanaan atau implementasi, guru harus melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya. Selanjutnya guru akan melaksanakan kegiatan yang telah dirancang sebelumnya yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none">a. Pembukaan dengan membaca doa bersamab. Bermain tepuk semangatc. Bermain tebak kata dengan flashcardd. Mencari kartu/<i>flashcard</i> yang hilange. Istirahatf. Bermain kata dengan ular tangga, secara bergantiang. Mereview materi pelajaran hari inih. Evaluasi dengan menyusun kata dengan flashcard. Yang kedua adalah menunjukkan kata yang diucapkan guru berada dikotak mana dalam permainan ular tangga.
Evaluasi	<p>Untuk mengukur sejauh mana tingkat kemampuan dan tingkat keberhasilan anak dalam pencapaian pembelajaran, untuk itu diadakanlah evaluasi pembelajaran. Bentuk evaluasi anak dengan menyusun kata dengan <i>flashcard</i> sesuai dengan yang di ucapkan guru. Yang kedua adalah menunjukkan kata yang diucapkan guru berada dikotak mana dalam permainan ular tangga.</p>

BAB III METODE PENELITIAN

A. Populasi dan Sampel

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang di tentukan. Populasi menurut Joko Subagyo adalah obyek penelitian sebagai sasaran untuk mendapatkan dan mengumpulkan data.¹ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia dini TK Islam Al-Furqon untuk mengetahui tentang Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga dan Flash Card . Berikut ini adalah jumlah populasi anak usia dini TK Islam Al-Furqon.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.² Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.³ Teknik pengambilan sampel yaitu responden yang akan dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini mengacu pada jumlah populasi yang telah ditentukan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probality sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur/anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik ini mempunyai beberapa macam, salah satunya adalah *simple random sampling* yang digunakan dalam penelitian ini. Dikatakan *Simple random sampling* karena

¹ Asrof Syafi'i, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Surabaya: Elkap, 2005, hal. 133.

² Sugiyono, *Metode Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Pendekatan Kualitatif dan RD*, Bandung: Alfabeta, 2015, hal. 118.

³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek ...* hal. 174.

pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen.⁴ Sedangkan sampel atau yang disebut dengan informan dalam penelitian ini adalah guru sebagai informan utama sebanyak anak usia dini TK Islam Al-Furqon.

B. Sifat Data

Dilihat dari segi sifatnya, data dalam penelitian ini bersifat naratif atau verbal karena penelitian ini tergolong penelitian deskriptif kualitatif artinya penelitian yang menggambarkan objek tertentu dan menjelaskan hal-hal yang terkait dengan atau melukiskan secara sistematis fakta-fakta atau karakteristik data dari populasi tertentu di bidang tertentu secara faktual dan cermat.⁵ Penelitian deskriptif adalah penelitian yang semata-mata menggambarkan suatu objek untuk mengambil kesimpulan-kesimpulan yang berlaku secara umum.⁶ Dalam penelitian ini penulis akan mendeskripsikan tentang Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga dan Flash Card TK Islam Al-Furqon.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Menurut Suryabrata, variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi obyek pengamatan penelitian, sering pula dinyatakan variabel penelitian sebagai faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa yang akan diteliti.⁷ Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini yaitu Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga dan Flash Card TK Islam Al-Furqon.

D. Instrumen Data

Hadjar berpendapat bahwa instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif.⁸ Instrumen pengumpul data menurut Suryabrata adalah alat yang digunakan untuk merekam- pada umumnya secara kuantitatif-keadaan dan aktivitas atribut-atribut psikologis. Atribut-

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, ... hal. 118.

⁵ Sarifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998, hal. 7.

⁶ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research I*, Yogyakarta : Yayasan Penerbitan Fak. Psikologi UGM, 1986, hal. 3.

⁷ Asrop Safi'i, *Metodologi Penelitian Pendidikan*... hal. 126-127.

⁸ Ibnu Hajar, *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996, hal. 160.

atribut psikologis itu secara teknis biasanya digolongkan menjadi atribut kognitif dan atribut non kognitif. Sumadi mengemukakan bahwa untuk atribut kognitif, perangsangnya adalah pertanyaan. Sedangkan untuk atribut non-kognitif, perangsangnya adalah pernyataan.⁹ Instrumen pengumpulan data ini memanfaatkan instrumen pedoman wawancara. Yaitu rangkaian pertanyaan yang telah disusun secara sistematis oleh peneliti dan dijadikan pedoman untuk wawancara dengan informan utama maupun informan pendukung.

E. Jenis Data Penelitian

Penelitian kualitatif yaitu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (*natural setting*). Metode penelitian kualitatif ini memberikan teknik untuk memperoleh jawaban atau informasi mendalam tentang pendapat dan perasaan seseorang.¹⁰ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian *case study research* (studi kasus) dan bersifat deskriptif. Menurut Denzin dan Lincoln penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang penting untuk memahami suatu fenomena sosial dan perspektif individu yang diteliti. Pendekatan kualitatif juga merupakan yang mana prosedur penelitiannya menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata yang secara tertulis ataupun lisan dari perilaku orang-orang yang diamati.

Bogdan dan Taylor mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dari individu tersebut secara holistik (utuh). Jadi dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tapi perlu memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan.¹¹ Menurut penelitian kualitatif adalah mengamati orang dalam lingkungan, berinteraksi dengan mereka dan menafsirkan pendapat mereka tentang dunia sekitar.¹² kemudian Nana Syaodih Sukmadinata menyatakan bahwa penelitian kualitatif (*qualitative research*) adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendiskripsikan

⁹ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008, hal. 52.

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...* hal. 1.

¹¹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2007, hal. 4.

¹² Nasution, *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*, Bandung: Tarsito, 2003, hal. 5.

dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktifitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individu maupun kelompok.¹³

Menurut Afrizal menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah Metode penelitian Ilmu-ilmu Sosial yang mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia serta penelitian tidak berusaha menghitung atau mengkuantifikasikan data kualitatif yang telah diperoleh dan dengan demikian tidak menganalisis angka-angka.¹⁴ Sedangkan Menurut Creswell menyatakan Penelitian kualitatif adalah pendekatan untuk membangun pernyataan pengetahuan berdasarkan perspektif-konstruktif (misalnya, makna-makna yang bersumber dari pengalaman individu, nilai-nilai sosial dan sejarah, dengan tujuan untuk membangun teori atau pola pengetahuan tertentu), atau berdasarkan perspektif partisipatori (misalnya : orientasi terhadap politik, isu, kolaborasi, atau perubahan), atau keduanya).¹⁵ Menurut Imam Gunawan Secara etimologis, didalam penelitian kualitatif, proses penelitian merupakan sesuatu yang lebih penting dibanding dengan hasil yang diperoleh.¹⁶

Penelitian kualitatif ini secara spesifik lebih diarahkan pada penggunaan metode studi kasus. Sebagaimana pendapat Lincoln dan Guba yang menyebutkan bahwa pendekatan kualitatif dapat juga disebut dengan *case study* ataupun kualitatif, yaitu penelitian yang mendalam dan mendetail tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan subjek penelitian. Lebih lanjut Sayekti Pujosuwarno mengemukakan pendapat dari Moh. Surya dan Djumhur yang menyatakan bahwa studi kasus dapat diartikan sebagai suatu teknik mempelajari seseorang individu secara mendalam untuk membantunya memperoleh penyesuaian diri yang baik.¹⁷ Menurut Lincoln dan Guba penggunaan studi kasus sebagai suatu metode penelitian kualitatif memiliki beberapa keuntungan, yaitu :

1. Studi kasus dapat menyajikan pandangan dari subjek yang diteliti.
2. Studi kasus menyajikan uraian yang menyeluruh yang mirip dengan apa yang dialami pembaca kehidupan sehari-hari.
3. Studi kasus merupakan sarana efektif untuk menunjukkan hubungan antara peneliti dan responden.

¹³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005, hal. 60.

¹⁴ Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan. Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*, Jakarta: Raja Grafindo, 2016, hal. 13.

¹⁵ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif. Teori dan Praktik*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013, hal. 82.

¹⁶ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif. Teori dan Praktik*, ... hal. 99.

¹⁷ Sayekti Pujosuwarno, *Penulisan Usulan dan Laporan Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Lemlit IKIP Yogyakarta, 1992, hal. 34.

4. Studi kasus dapat memberikan uraian yang mendalam yang diperlukan bagi penilaian atau transferabilitas. Pada dasarnya penelitian dengan jenis studi kasus bertujuan untuk mengetahui tentang sesuatu hal secara mendalam.¹⁸

Sudjana dan Ibrahim menjelaskan penelitian sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data dengan menggunakan teknik tertentu dalam rangka mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi. Studi kasus yang baik harus dilakukan secara langsung dalam kehidupan sebenarnya dari kasus yang diselidiki. Walaupun demikian data studi kasus dapat diperoleh tidak saja dari kasus yang diteliti tetapi, juga dapat diperoleh dari semua pihak yang mengetahui dan mengenal kasus tersebut dengan baik. Menurut Bungin studi kasus yang menarik adalah kebebasan peneliti dalam meneliti objek penelitiannya serta kebebasan menentukan domain yang ingin dikembangkan.¹⁹

Metode penelitian dan teknik penelitian merupakan komponen yang paling penting dalam penelitian. Metode merupakan keseluruhan langkah ilmiah yang digunakan untuk menemukan solusi atas suatu masalah.²⁰ Metode penelitian itu sendiri dapat didefinisikan sebagai suatu setiap prosedur yang digunakan untuk mencapai tujuan akhir.²¹ Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah studi kasus dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yakni menjelaskan suatu fenomena yang sedang terjadi dengan memanfaatkan wawancara terbuka untuk menelaah dan memahami sikap, pandang, perasaan, aktivitas, perilaku individu atau kelompok orang, kejadian yang sedang dialami oleh individu atau kelompok dalam kehidupannya. Dari definisi di atas, pemahaman secara mendalam mengenai kasus yang akan menjadi objek penelitian yang dapat diperoleh melalui berbagai sumber data, contohnya seperti, hasil penelitian sebelumnya, data dan informasi dari media masa, pengalaman individu seseorang terhadap kasus tertentu, lembaga pemerintah, swasta, organisasi dan data lain hasil browsing dari internet. Metode penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif ini berfungsi sebagai penjelasan yang telah dipaparkan tersebut mengacu kepada konteks, studi kasus juga dapat dilihat sebagai objek penelitian secara holistik. Peneliti

¹⁸ Dedy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004, hal. 201.

¹⁹ Djarm'an satori dan Aan Komariah, *Metode penelitian kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2014, hal. 207.

²⁰ Silalahi Ulber, *Metode Penelitian Sosial*, Bandung : PT. Refika Aditama, 2009, hal. 13.

²¹ Sulistyio Basuki, *Metode Penelitian*, Jakarta: Wedatama Widya Sastra, 2006, hal. 92.

menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif deskriptif karena ingin memperoleh data dari peristiwa yang sedang dialami anak selama pengembangan kecerdasan emosi dalam meningkatkan sikap sosial anak usia dini TK Islam Al-Furqon.

Dilihat dari jenis dan kualifikasinya dalam penelitian ini tergolong data rasio yaitu data yang bersifat absolut dalam menjelaskan sebuah fenomena atau sebuah peristiwa yang terjadi pada saat ini.

F. Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber atau dapat disebut sebagai data utama. Sedangkan data sekunder merupakan data yang dikumpulkan oleh peneliti dari sumber yang telah tersedia sehingga peneliti dapat disebut sebagai tangan kedua.²² Menurut Lofland, Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah tambahan seperti dokumen dan lain-lain.²³

Sumber data terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung (dari tangan pertama), sementara data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada. Contoh data primer adalah data yang diperoleh dari responden melalui kuesioner, data hasil wawancara atau observasi langsung peneliti dengan narasumber. Contoh data sekunder misalnya catatan atau dokumentasi yang sudah ada berupa hasil kegiatan pelayanan administrasi, pengamatan kegiatan manajemen akademik yang ada dikampus. Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian ini sumber data primernya adalah Peningatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga dan Flash Card TK Islam Al-Furqon dan data sekundernya adalah berupa dokumen dokuman yang ada di tatauusaha anak usia dini TK Islam Al-Furqon.

G. Teknik Pengumpulan Data

Data merupakan bahan penting yang digunakan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan dan mencapai tujuan penelitian. Oleh karena itu, data dan kualitas data merupakan pokok penting dalam penelitian karena menentukan kualitas hasil penelitian. Data diperoleh dari suatu proses yang disebut pengumpulan data. Menurut Ulber Silalahi pengumpulan

²² Mulyadi, *Sistem Informasi Akuntansi*, Jakarta: Salemba Empat, 2016, hal. 144.

²³ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2013, hal. 157.

data adalah satu proses mendapatkan data empiris melalui responden dengan menggunakan metode tertentu.²⁴

Teknik pengumpulan data adalah bagian instrumen pengumpulan data yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian. Kesalahan penggunaan metode pengumpulan data atau metode pengumpulan data yang tidak digunakan semestinya, berakibat fatal terhadap hasil-hasil penelitian yang dilakukan.²⁵ Teknik yang digunakan untuk memperoleh data adalah teknik observasi dan wawancara.

Dari pengertian diatas dapat diketahui bahwa proses pengumpulan data adalah proses untuk mengumpulkan berbagai hal yang akan digunakan sebagai bahan penelitian:

1. Observasi partisipan

Pada observasi ini, peneliti mengamati peristiwa, kejadian, pose, dan sejenisnya disertai dengan daftar yang perlu diobservasi.²⁶ Peneliti melakukan pengamatan langsung dengan membawa data observasi yang telah disusun sebelumnya untuk melakukan pengecekan kemudian peristiwa yang diamati dicocokkan dengan data observasi. Observasi adalah sebuah proses pengamatan dan ingatan panjang serta terencana, suatu proses yang tersusun mulai dari proses kehidupan sampai kejiwaan. Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk penelitian yang berkaitan terhadap perilaku atau sikap manusia, proses kerja, serta dilakukan ketika jumlah responden relative sedikit.²⁷

Peneliti menggunakan lembar observasi dalam penelitian ini. Lembar observasi merupakan lembar kerja yang bertujuan untuk mengukur serta mengamati suatu kegiatan dari awal sampai mencakup tujuan tertentu.²⁸ Rubiyanto menyatakan bahwa observasi adalah cara mengumpulkan data dengan jalan mengamati langsung terhadap objek yang diteliti.²⁹ Peneliti menggunakan observasi non partisipatif yang artinya peneliti hanya melakukan pengamatan biasa. Menurut Arikunto menyatakan observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan peneliti secara teliti, serta pencatatan secara sistematis.³⁰ Menurut Rachman menyatakan

²⁴ Silalahi Ulber, *Metode Penelitian Sosial*, Bandung : PT. Refika Aditama, 2009, hal. 280.

²⁵ M. Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*...hal. 123.

²⁶ Sulistyio Basuki, *Metode Penelitian*,... hal. 149.

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R & D*...hal. 203-305.

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R & D*...hal. 199.

²⁹ Rubino Rubiyanto, *Metode Penelitian Pendidikan* Surakarta : PSKGJ, 2011, hal. 85.

³⁰ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif. Teori dan Praktik*, ... hal. 143.

observasi adalah sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.³¹

2. Wawancara Terstruktur

Wawancara terstruktur adalah wawancara dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya.³² Peneliti harus mengajukan pertanyaan yang sama dengan urutan yang sama kepada semua responden agar menimbulkan tanggapan yang sama sehingga tidak menimbulkan kesulitan pengolahan karena interpretasi yang berbeda. Wawancara terstruktur dirancang sama dengan kuesioner, hanya saja bukan pertanyaan tertulis yang diajukan tetapi pertanyaan lisan yang dilakukan oleh seorang pewawancara yang merekam jawaban responden. Wawancara terstruktur dilakukan oleh peneliti bila peneliti mengetahui secara jelas dan terperinci informasi yang dibutuhkan dan memiliki satu daftar pertanyaan yang sudah ditentukan atau disusun sebelumnya yang akan disampaikan kepada responden.³³

Pewawancara memiliki sejumlah pertanyaan yang telah disusun dan mengadakan wawancara atas dasar atau panduan pertanyaan tersebut. Ketika responden merespon atau memberikan pandangannya atas pertanyaan yang diajukan, pewawancara mencatat jawaban tersebut. Kemudian pewawancara melanjutkan pertanyaan lain yang sudah disusun atau disediakan. Pertanyaan yang sama kemudian akan ditanyakan kepada setiap orang responden dalam peristiwa yang sama.

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan. Dalam hal ini, peneliti menggunakan wawancara terstruktur, dimana seorang pewawancara menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan untuk mencari jawaban atas hipotesis yang disusun dengan ketat.³⁴

Wawancara merupakan situasi tatap muka atau berhadap-hadapan antara pewawancara dan responden dengan tujuan untuk menggali informasi yang diharapkan mendapatkan data tentang peristiwa atau kegiatan yang sedang berlangsung. Pada istilah lain wawancara dianggap sebagai sebuah proses komunikasi interpersonal dengan tujuan yang telah ditentukan dan disusun secara terstruktur oleh peneliti sebelumnya, wawancara juga bersifat serius yang disusun agar

³¹ Rachman, *Statistika Untuk Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011, hal. 93.

³² Sulisty Basuki, *Metode Penelitian*,... hal. 171.

³³ Silalahi Ulber, *Metode Penelitian Sosial*,... hal. 313.

³⁴ Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000, hal. 135-138.

tercipta interaksi yang melibatkan aktivitas bertanya dan menjawab pertanyaan. Setiap pertanyaan yang diberikan kepada responden dalam penelitian ini harus sesuai dengan keperluan penelitian. Maka, dalam penelitian ini digunakan metode wawancara terstruktur atau wawancara formal, yaitu peneliti atau pewawancara menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan yang akan diajukan kepada responden.³⁵

3. Dokumentasi

Peneliti melakukan dokumentasi pelaksanaan kegiatan penelitian melalui foto atau gambar, sebagai bukti fisik pelaksanaan penelitian. Metode dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain oleh subjek. Dokumentasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti kualitatif untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainnya yang ditulis atau dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan.³⁶

Dengan metode ini, peneliti mengumpulkan data dari dokumen yang sudah ada, sehingga penulis dapat memperoleh catatan-catatan yang berhubungan dengan penelitian seperti : gambaran umum sekolah, struktur organisasi sekolah dan personalia, keadaan guru dan anak TK Islam Al-Furqon, catatan-catatan, foto-foto dan sebagainya. Metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data-data yang belum didapatkan melalui metode observasi dan wawancara.

4. Triangulasi

Selain menggunakan reduksi data peneliti juga menggunakan teknik Triangulasi sebagai teknik untuk mengecek keabsahan data. Dimana dalam pengertiannya triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dalam membandingkan hasil wawancara terhadap objek penelitian.³⁷ Triangulasi dapat dilakukan dengan menggunakan teknik yang berbeda yaitu wawancara, observasi dan dokumen. Triangulasi ini selain digunakan untuk mengecek kebenaran data juga dilakukan untuk memperkaya data. Menurut Nasution, selain itu triangulasi juga dapat

³⁵ Lukman Nul Hakim, "Ulasan Metodologi Kualitatif: Wawancara Terhadap Elit", dalam *Jurnal Aspirasi*, Vol. IV No. 2 Tahun 2013, hal. 167.

³⁶ Haris herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Salemba Humanika, 2010, hal. 143.

³⁷ Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*,... hal. 330.

berguna untuk menyelidiki validitas tafsiran peneliti terhadap data, karena itu triangulasi bersifat reflektif.³⁸

Denzin membedakan empat macam triangulasi diantaranya dengan memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori. Pada penelitian ini, dari keempat macam triangulasi tersebut, peneliti hanya menggunakan teknik pemeriksaan dengan memanfaatkan sumber. Triangulasi dengan sumber artinya membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif.³⁹ Adapun untuk mencapai kepercayaan itu, maka ditempuh langkah sebagai berikut :

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
- b. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
- c. Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.
- d. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan masyarakat dari berbagai kelas.
- e. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

Untuk mendapatkan data yang valid peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber data dan metode. Menurut Gunawan Triangulasi adalah suatu pendekatan analisa data yang mensintesa data dari berbagai sumber. Triangulasi bukan bertujuan mencari kebenaran, tetapi meningkatkan pemahaman peneliti terhadap data dan fakta yang dimilikinya. Hal ini dipertegas oleh Wiersma yang mengemukakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu.⁴⁰ Triangulasi sumber data menurut Arifin merupakan penggalian informasi tertentu melalui metode-metode dan sumber perolehan data. Triangulasi sumber data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumen tertulis. Triangulasi metode menurut dilakukan dengan membandingkan informasi atau data dengan cara yang berdeda. Triangulasi metode ini dilakkan dengan menggunakan cara wawancara

³⁸ Nasution, *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*, Bandung: Tarsito, 2003, hal. 115.

³⁹ Patton, Q. M, *How to use qualitative methods in evaluation*, London: Newsbury Park, New Dehli Sage Publications, 1987, hal. 331.

⁴⁰ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif. Teori dan Praktik*, ... hal. 218-219.

kemudian dilanjutkan dengan observasi untuk memperoleh informasi yang sama.⁴¹

H. Teknik Analisis Data

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang akan dicapai, maka dimulai dengan menelaah seluruh data yang sudah tersedia dari berbagai sumber yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi dengan mengadakan reduksi data, yaitu data-data yang diperoleh di lapangan dirangkum dengan memilih hal-hal yang pokok serta disusun lebih sistematis sehingga mudah dikendalikan.⁴² Dalam hal ini penulis menggunakan analisa data kualitatif, dimana data yang diperoleh dianalisa dengan metode deskriptif dengan cara berfikir induktif yaitu penelitian dimulai dari fakta-fakta yang bersifat empiris dengan cara mempelajari suatu proses, suatu penemuan yang terjadi, mencatat, menganalisa, menafsirkan, melaporkan serta menarik kesimpulan dari proses tersebut.

Menurut Bogdan dan Biklen sebagaimana dikutip oleh Lexy J. Moleong, mengatakan bahwa analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁴³ Analisis data adalah kegiatan untuk memaparkan data, sehingga dapat diperoleh suatu kebenaran atau ketidakbenaran dari suatu hipotesis.⁴⁴ Miles dan huberman bahwa aktivitas dalam menganalisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus-menerus, aktivitas analisis data yaitu :

1. Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Pada suatu penelitian pasti akan mendapat data yang banyak dan beragam, karena itulah diperlukan analisis data. Djarm'an dan Aan berpendapat bahwa data yang diperoleh dan ditulis dalam bentuk laporan atau data yang terperinci, laporan yang disusun berdasarkan data yang direduksi, dirangkum, serta diambil hal-hal pokok yang berfokus pada hal-hal yang

⁴¹ Arifin, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2011, hal. 164.

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, ... hal.338.

⁴³ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : PT Rosdakarya, 2005, cet 21, hal. 248.

⁴⁴ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*... hal.103.

penting. Reduksi data ini dilakukan dengan memilih data yang diperlukan dalam penelitian tersebut.⁴⁵

2. Penyajian data

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan dan sejenisnya. Menurut Miles dan Huberman yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan menyajikan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah di pahami. Data display merupakan suatu cara untuk memperlihatkan data mentah sehingga terlihat perbedaan antara data yang diperlukan dalam penelitian dan data yang tidak diperlukan.⁴⁶ Sedangkan fungsi dari display adalah untuk memudahkan dalam memahami apa yang terjadi serta merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan dengan yang telah dipahami.⁴⁷ Mendisplaykan (menyajikan) data. Penyajian dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Dengan mendisplay data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Dalam melakukan display data, selain dengan teks yang naratif, juga dapat berupa grafik, matrik, dan jejaring kerja.⁴⁸

3. Verification

Langkah ke tiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang di kemukakan bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak di temukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.⁴⁹ Menurut Djam'an dan Aan Suatu kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, serta dapat berubah jika tidak diemukan bukti-bukti yang kuat untuk mendukung data yang dikumpulkan, tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat penelitian kembali kelapangan pengumpulan data,

⁴⁵ Satori Djam'an dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2013, hal. 218.

⁴⁶ Umi Zulfa, *Metode Penelitian Pendidikan (edisi revisi)*, Yogyakarta: Cahaya Ilmu, 2010, hal. 132.

⁴⁷ Satori Djam'an dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, ... hal. 219.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Pendekatan Kualitatif dan RD*, Bandung: Alfabeta, 2015, hal. 341.

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Pendekatan Kualitatif dan RD*, ... hal. 344.

maka kesimpulan yang kemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.⁵⁰ Penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan data-data yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data maka, kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.⁵¹

I. Waktu Dan Tempat Penelitian

Peneliti langsung terjun kelapangan dan mengamati secara langsung untuk mendapatkan informasi tentang anak usia dini yang mengalami kesulitan belajar. Menurut Imam Gunawan, dalam proses pembentukan/konstruksi pengetahuan, peneliti merupakan figur utama yang mempengaruhi dan membentuk pengetahuan. Peran ini dilakukan melalui proses pengumpulan, pemilihan, dan interpretasi data.⁵² Penelitian ini dilaksanakan mulai dari bulan Mei sampai dengan Juli 2022 yang bertempat di TK Islam Al-Furqon.

J. Jadwal Penelitian

Tabel 3.1
Tahapan Kegiatan Penyusunan Tesis

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan				
		Agus- Sept 22	Okt- Des 22	Jan- Feb 23	Mar- Mei 23	Jun- Agus 23
1	Konsultasi Judul					
2	Ujian Komprehensif					
3	Pembuatan Proposal					
4	Pengesahan Proposal					
5	Ujian Proposal					
6	Pengesahan Revisi Proposal					
7	Penentuan Pembimbing					
8	Ujian Progress Report 1					
9	Penelitian					

⁵⁰ Satori Djam'an dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, ... hal. 219.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Pendekatan Kualitatif dan RD*, ... hal. 345.

⁵² Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif. Teori dan Praktik*,... hal. 91.

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan				
		Agus- Sept 22	Okt- Des 22	Jan- Feb 23	Mar- Mei 23	Jun- Agus 23
10	Pengolahan Data Hasil Penelitian					
11	Penulisan BAB IV & V					
12	Ujian Progress Report 2					
13	Revisi					
14	Pengesahan Tesis					
15	Ujian Tesis					
16	Perbaikan Tesis					
17	Pengesahan Tesis					

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN & PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum Objek Penelitian

1. Sejarah TK Islam Al-Furqon

Berawal dari keinginan luhur untuk memperhatikan anak-anak di lingkungan sekitar, terutama di bidang pendidikan, maka atas prakarsa KH. Abdu Khair Rasyidi (Alm) didirikanlah sekolah taman kanak-kanak di atas luas tanah 100 m² lengkap dengan sarana, ruang belajar, ruang guru dan tempat bermain pada tanggal 1 Juli 2002 di bawah naungan yayasan Kharisma Risalah terlahirlah dengan nama TK Islam Al furqon.

TK Islam Al Furqon awalnya hanya membangun satu kelas ruang belajar dan satu kantor ruang guru dan kepala sekolah di jalan Seha II Rt.007/010 No.14 dengan jumlah murid 40 siswa, 4 orang guru, 1 TU dan 1. kepala sekolah. Seiring dengan meningkatnya jumlah murid maka TK Islam Al Furqon membangun ruang kelas baru diatas luas tanah 500 m².

2. Visi TK Islam Al-Furqon

Visi TK Islam Al Furqon adalah menjadi anak soleh yang sehat, tangguh dan bahagia.

3. Misi TK Islam Al-Furqon

Misi TK Islam Al-Furqon yaitu :

- a. Menanamkan karakter dasar Islami dengan membiasakan praktek ajaran Islam sesuai dengan tingkat perkembangan usianya.
- b. Membekali anak untuk terbiasa memakan makanan yang halal dan thoyyiban.
- c. Memberikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.
- d. Membekali anak dengan persiapan memasuki jenjang pendidikan dasar.
- e. Membantu dan bekerjasama dengan orang tua dalam pengasuhan positif.
- f. Membekali anak untuk memiliki ketrampilan hidup dalam arti sederhana sesuai perkembangan usianya.

4. Tujuan TK Islam Al-Furqon

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun serta mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

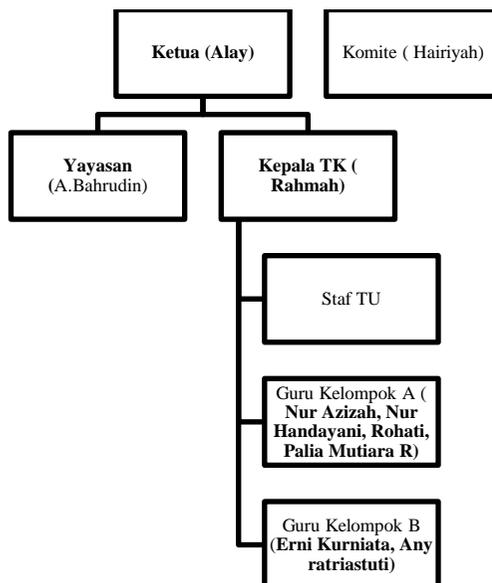
Taman Kanak-kanak Islam Al Furqon mengarah untuk mencapai tujuan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan dan membiasakan nilai-nilai Islam dalam kehidupan anak
- b. Membentuk pribadi yang beraqidah dan berakhlak islami sesuai dengan tingkat usianya
- c. Mewujudkan anak yang mampu merawat dan peduli terhadap diri sendiri, teman dan lingkungannya
- d. Mengembangkan kemandirian anak dalam kehidupan sehari-hari
- e. Membekali anak dengan persiapan memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

5. Struktur Organisasi TK Islam Al-Furqon

Struktur Organisasi TK Islam Al-Furqon yaitu susunan pengurus dalam TK Islam Al-Furqon, yang dipimpin oleh Bapak Alay, selanjutnya dari yayasan Bapak A. Bahrudin, kepala TK ibu Rahmah.

Gambar 4.1
Struktur Organisasi TK Islam Al-Furqon



6. Anak & Guru TK Islam Al-Furqon 2022-2023

Anak TK Islam Al-Furqon pada tahun 2022-2023 mencapai 27 orang anak. Selanjutnya di distribusikan pada kelas TK A & B.

Guru TK Islam Al-Furqon berjumlah 8 orang yang terdiri dari Rahmah, Erni Kurniat, Nur Azizah, Ani Ratriastuti, Nur Rahmawati, Nur Handayani, Palia Mutiara, dan Rohati. Tujuh guru tersebut sudah menjadi guru tetap yayasan, dan satu orang lainnya masih menjadi guru honorer yayasan. Secara keseluruhan guru guru di TK Islam Al-Furqon sudah menyelesaikan Strata-1, akan tetapi masih ada 2 orang yang belum menyelesaikannya. Berikut ini deskripsi guru TK Islam Al-Furqon:

Tabel 4.1
Guru TK Islam Al-Furqon

No	Nama	Pendidikan Terakhir
1	Rahmah, S.Pd.I	S1
2	Erni Kurniati, S.Pd.I	S1
3	Nur Azizah, S.Pd.I	S1
4	Any Ratriastuti, S.Pd	S1
5	Nur Rahmawati, S.Sos	S1
6	Nur Handayani	SMK (Proses S1)
7	Palia Mutiara Ramadana	SMA (Proses S1)
8	Rohati, S.Pd AUD	S1

7. Sarana Prasarana TK Islam Al-Furqon

Sarana Prasarana TK Islam Al-Furqon sudah sangat cukup memadai, dilihat dari 4 kelas yang bersih dan rapih, 2 kamar mandi, 1 ruang media, 1 lapangan, 1 taman bermain, 1 lahan parkir, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah yang disediakan sekaligus untuk menerima tamu.

Di sini juga disediakan beberapa ruang lainnya, seperti untuk perpustakaan sebagai media untuk anak-anak dapat mengembangkan literasinya.

B. Temuan hasil penelitian

1. Manfaat media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon

Berdasarkan hasil peneitian melalui wawancara dan observasi kepada informan utama yaitu guru TK Islam Al Furqon maupun informan pendukung yaitu kepala sekolah diperoleh temuan hasil penelitian, sebagai berikut:

Menurut ibu Rahmah, manfaat media permainan ular tangga yaitu memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental dan akhlak yang baik, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan, mengenal kalah dan menang, dan belajar bekerjasama dan menunggu giliran.¹

Disamping itu menurut Erni Kurniati, permainan ular tangga dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini. Melalui permainan ular tangga, anak usia dini akan lebih mudah belajar dari pengalaman-pengalaman yang nyata (konkrit) dan pemberian tugas akan mengakibatkan anak selalu membacanya, memperhatikannya dan mempelajarinya. Belajar adalah suatu proses yang berlangsung seumur hidup karena pendidikan tidak pernah tamat. Salah satu tanda seseorang sudah belajar adalah dengan adanya hasil belajar.²

Sedangkan menurut Nur Azizah, permainan media ular tangga merupakan permainan dalam bentuk papan yang dibuat dalam kotak kecil-kecil dan kotak kecilnya terdapat beberapa gambar ular dan tangga dengan sengaja dihubungkan dari satu kotak ke kotak yang lainnya, namun tidak semua hanya kotak-kotak tertentu yang telah

¹ Hasil wawancara Rahmah sebagai kepala sekolah pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

² Hasil wawancara Erni Kurniati sebagai guru kelas pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

ditentukan. Terdapat beberapa manfaat yang bisa diperoleh dari permainan media ular tangga yang berkaitan dengan mengenal simbol atau huruf yaitu menambah kosa kata bagi anak, membantu anak belajar membaca, membantu anak mengerti kalimat permintaan dan perintah, dapat mengembangkan pengetahuan dasar anak, dan mengenal gambar dan menghafal gambar.³

Selain itu permainan media ular tangga juga memberikan manfaat yaitu anak dapat mematuhi peraturan dalam permainan, dapat membaca simbol angka, menyebutkan gambar dan warna, anak juga mampu bersosialisasi dengan teman dan guru, serta dapat membaca suku kata yang dituliskan di permainan ular tangga.⁴

Nur Rahmawati mengemukakan secara khusus media permainan ular tangga memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran yaitu dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual maupun kelompok, dapat mengembangkan kreativitas, kemandirian anak dan menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membina tanggung jawab dan disiplin anak, struktur kognitif yang diperoleh anak sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga akan terjaga dalam ingatan. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media ular tangga memberikan manfaat bagi anak usia dini yaitu memberikan suasana yang menyenangkan, mengembangkan kreativitas dan kognitif, membantu anak mempermudah dan mengingat apa yang dia alami.⁵

Berikut contoh ular tangga yang digunakan peneliti dalam pembelajaran di TK Al-Furqon:⁶

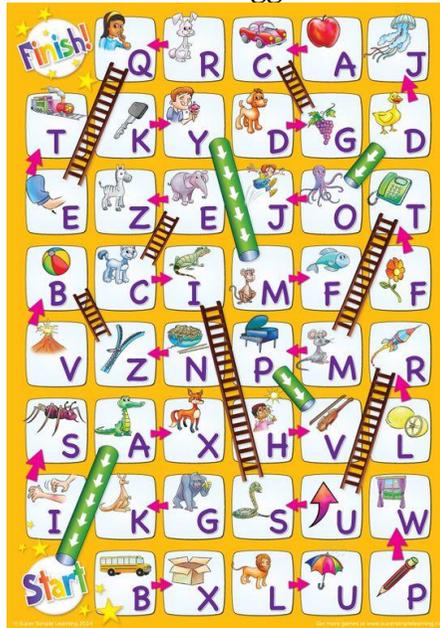
³ Hasil wawancara Nur Azizah sebagai guru kelas pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

⁴ Hasil wawancara Any Ratriastuti sebagai guru kelas pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

⁵ Hasil wawancara Nur Rahmawati sebagai guru kelas pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

⁶ Ular Tangga membaca Aset @bimbel_bermain bersama Siti 'Aisyatunnadiya.

Gambar 4.1
Contoh Ular Tangga Membaca



Bermain akan memicu semangat kompetisi sehat dalam jiwa anak-anak. Selain itu, perkembangan fisik anak berkembang dengan baik karena secara fisik anak sering melakukan aktifitas yang melatih perkembangan otot-otot anak. Beberapa aspek positif yang terkait dengan permainan ini di antaranya adalah sebagai berikut:⁷

a. Aspek Fisik

Aspek fisik melibatkan berbagai pertumbuhan motorik kasar dan motorik halus. Anak yang berkembang aspek motorik kaarnya akan mampu dan trampil dalam melakukan kegiatan, seperti berlari, berguling, memanjat dan sebagainya. Sementara aspek motorik halus berkaitan dengan kegiatan seperti bermain musik, menulis dan merangkai bunga.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam berfikir untuk mempelajari permasalahan yang dihadapi, memahami, dan kemudian akan mencari cara untuk memecahkan permasalahan tersebut. Kemampuan ini akan seiring dengan perkembangan tingkat berfikirnya secara logis.

c. Perkembangan Mental Psikologis

⁷ Pepen Supendi dan Nur hidayat, *50 Permainan Indoor dan Outdoor Mengasyikkan...* hal. 23.

Aspek psikologis sangat penting dalam perkembangan jiwa anak. Bahkan dalam kehidupannya, faktor ini akan mendukung kebahagiaan dan kesuksesannya kelak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang menjadi penentu kebahagiaan dan kesuksesan seseorang dalam hidupnya tidak hanya kecerdasan otak atau inteligensi saja. Mitos yang menganggap bahwa faktor kecerdasan semata atau *inteligency quotient* (IQ) satu-satunya penentu kesuksesan seseorang telah terbantahkan oleh faktor hasil penelitian Daniel Goleman yang menunjukkan bahwa peran terbesar dalam penentu kesuksesan seseorang adalah tingkat kecerdasan emosional atau *emotional quotient* (EQ).⁸

Mengingat demikian pentingnya permainan edukatif, yang dalam hal ini dikaitkan dengan permainan ular tangga, selayaknya orang tua di rumah atau guru di sekolah dapat memilih dan menyediakan alat-alat yang dapat mendukung perkembangan totalitas kepribadian anak, yang menyangkut fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional anak. Dalam menentukan permainan edukatif, orang tua atau pendidik harus pintar dalam memilih, karena tidak semua yang harganya mahal dan modern itu bersifat mendidik, bisa jadi itu hanya menanamkan sifat konsumtif pada anak. Selayaknya orang tua di rumah dan pendidik di sekolah dapat memilih dan menyediakan media-media yang dapat mendukung perkembangan kepribadian anak, yang menyangkut fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional anak.

Andang Ismail menjelaskan bahwa permainan edukatif dalam hal ini ular tangga dapat bermanfaat sebagai berikut:⁹

- a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak dengan cara yang menyenangkan melalui proses bermain sambil belajar.
- b. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa untuk menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik pada anak.
- c. Menciptakan lingkungan bermain yang menari, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
- d. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

Manfaat permainan edukatif dalam penelitian ini permainan ular tangga adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak. Melalui permainan edukatif, anak akan belajar dan mengembangkan kemampuan berpikir dengan cara yang menyenangkan. Pentingnya permainan edukatif bagi anak, yang meliputi:¹⁰

- a. Dapat meningkatkan pemahaman terhadap kemandirian anak.

⁸ Pepen Supendi dan Nur hidayat, *50 Permainan Indoor dan Outdoor Mengasyikkan...* hal. 23.

⁹ Andang Ismail, *Education Games*, ... hal. 150.

¹⁰ Andang Ismail, *Education Games*, ... hal. 152.

- b. Dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada anak
- c. Dapat meningkatkan kemampuan menciptakan hal-hal baru
- d. Dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak
- e. Dapat mempertajam perasaan anak
- f. Dapat memperkuat rasa percaya diri anak
- g. Dapat merangsang imajinasi anak
- h. Dapat melatih kemampuan berbahasa anak
- i. Dapat melatih motorik halus dan kasar anak
- j. Dapat membentuk moralitas anak
- k. Dapat melatih keterampilan anak
- l. Dapat mengembangkan sosialisasi anak
- m. Dapat membentuk spriritualitas anak

Oleh karena pentingnya permainan edukatif dalam hal ini permainan ular tangga bagi anak, diharapkan peran serta guru dan orang tua dalam mengembangkan berbagai aspek kecerdasan dan kemampuan anak melalui permainan edukatif yang diberikan hendaknya harus tepat sesuai dengan tahapan dan perkembangan anak. Dengan demikian, tidak ada kesalahan yang dilakukan oleh guru maupun orang tua dalam memberikan stimulasi pada anak.

Dalam hal ini di TK Al Furqon sendiri peningkatan itu ditunjukkan pada nilai kemampuan membaca rata-rata anak yaitu :

Tabel 4.2
Kemampuan Membaca AUD TK B Islam Al-Furqon menggunakan Permainan Ular Tangga¹¹

No	Nama	Kemampuan membaca		
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1	Alfino maltra Lantu	MB	BSH	BSB
2	Alula Sausan Malayeka	MB	BSH	BSB
3	aydan Habibi Surawijaya	MB	MB	MB
4	Azmya Misha Nadira	MB	BSH	BSB
5	Keenan alfarizi Rallyanata	BB	MB	MB
6	Maurits Akbar maulana	MB	BSH	BSB
7	Mirza Ziandra Al Hanfia	MB	BSH	BSB
8	Muhammad Azka	MB	BSH	BSB

¹¹ Hasil Observasi TK B menggunakan media permainan ular tangga pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

	Aldrich			
9	Muhammad Dzulfikar Kurniawan P	MB	BSH	BSB
9	Shabrina Alifah saripudin	BB	MB	MB
10	Shakeela Nayyara Azwa	MB	BSH	BSB
11	Sakiel Naufal Azka	MB	BSH	BSH
12	Syarifah Keinarra Hanania	MB	BSH	BSH
13	Yazdan Farras Azizan	MB	BSH	BSB

Catatan hasil pemeringkatan skala kemunculan perilaku (rating scale) memberikan gambaran pencapaian kompetensi dasar pada setiap program pengembangan, sesuai dengan kompetensi dasar yang direncanakan dalam perencanaan pembelajaran harian. Rating scale menggunakan 4 skala penilaian, yang apabila diadaptasikan untuk anak berkebutuhan khusus dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Belum Berkembang (BB)

Apabila anak masih perlu diberi contoh oleh orang lain (guru, orangtua, tenaga profesional, dan lain-lain) atau menunjukkan perkembangan yang sama dengan ketika dilakukan screening awal.

b. Mulai Berkembang (MB)

Apabila anak masih perlu diingatkan oleh orang lain (guru, orangtua, tenaga profesional dan lain-lain), atau anak menunjukkan perilaku setingkat lebih tinggi dari kondisi awal ketika dilakukan screening

c. Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Apabila anak sudah mampu melakukan secara mandiri dan konsisten, atau anak sudah mampu menolong dirinya sendiri, atau menunjukkan perkembangan yang sesuai dengan usia kronologisnya.

d. Berkembang Sangat Baik (BSB)

Apabila anak sudah mampu melakukan secara mandiri dan menolong temannya atau berkembang melebihi usia kronologis.¹²

Selain ketiga teknik di atas, dapat juga digunakan teknik lainnya, sesuai dengan kebutuhan pada masing-masing proses penilaian perkembangan anak.

Dari hasil observasi di atas ditemukan bahwa anak mengalami peningkatan kemampuan membaca. Ini terlihat dari saat sebelum atau pertama kali peneliti melakukan observasi di TK Al-Furqon anak masih

¹² Kementerian Pendidikan & Kebudayaan, *Prosedur Operasi Standar Pendidikan Anak Usia Dini Inklusif*, Jakarta: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan, 2018, hlm. 15.

dalam tahap mulai berkembang. Akan tetapi ketika di pertemuan kedua sudah mulai ada peningkatan, dari mulai berkembang menjadi berkembang sesuai harapan. Begitu pula di pertemuan ke tiga, mulai dari berkembang sesuai harapan menjadi berkembang sangat baik. Walaupun masih ada beberapa anak yang tidak mengalami peningkatan, dikarenakan memerlukan tindakan lebih khusus.

Dari 13 anak ditemukan pada pertemuan 1, masih dominan Mulai berkembang (MB) yaitu 11 orang dan Belum berkembang (BB) 2 orang. Sedangkan pada pertemuan ke 2 mulai ada perkembangan dengan banyak yang menunjukkan hasil berkembang sesuai harapan (BSH) 10 orang dan Mulai berkembang 3 orang. Pada pertemuan ke 3 terjadi peningkatan kembali yaitu berkembang sangat baik 9 orang, berkembang sesuai harapan 2, dan 3 anak masih pada tahap mulai berkembang dikarenakan membutuhkan penanganan khusus.

2. Manfaat media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon

Berdasarkan hasil penelitian melalui wawancara dan observasi kepada informan utama yaitu guru TK Islam Al Furqon maupun informan pendukung yaitu kepala sekolah diperoleh temuan hasil penelitian, sebagai berikut:

Media Flash Card adalah kartu gambar yang menarik, mudah dimainkan, sehingga anak dapat merespon dan belajarnya lebih aktif. Media Flash card adalah alat bantu guru untuk bermain dan belajar, dapat digunakan juga di rumah dengan teman bermainnya. Hasil dari sekolah yang diajarkan oleh guru sangat baik sekali sehingga hasil perkembangan bahasa anak baik, anak dapat melaksanakan 2-3 perintah sederhana, dapat menirukan kalimat yang disampaikan dan dapat merespon terhadap pertanyaan dengan baik. Perkembangan bahasa anak dapat menyebutkan kata-kata dengan jelas, kosa katanya baik, dan bisa berbicara dengan baik setelah anaknya masuk sekolah.¹³

Rahmah berpendapat bahwa Sebenarnya untuk memahami flashcard tidaklah terlalu sulit, karena bentuknya berupa kartu yang mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Bahan-bahannya juga relatif mudah ditemukan. Beberapa teori akan diuraikan untuk memaparkan tentang flashcard. Menurut Susilana & Riyana mengatakan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Media *flashcard* dapat

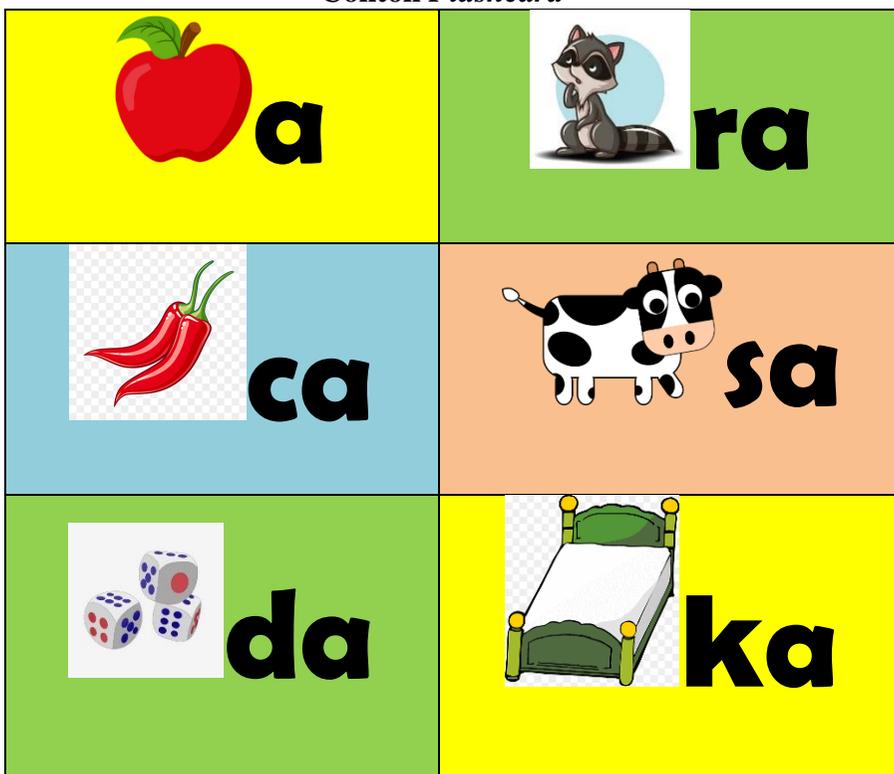
¹³ Pascalian Hadi Pradana dan Febrina Gerhani, "Penerapan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak", dalam *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, Vol. 2 No. 1 Tahun 2019, hal. 31

memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, memberikan instruksi.¹⁴

Flashcard merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan kosakata *Flashcard* yang digunakan dalam pembelajaran biasanya bertuliskan kata, sementara pada sisi lainnya ada gambar yang sesuai dengan kata. Fungsi utama dari gambar adalah untuk melatih daya ingat siswa terhadap kata yang sedang dipelajari.¹⁵

Berikut contoh *flashcard* yang digunakan peneliti dalam pembelajaran di TK Al-Furqon:¹⁶

Gambar 4.2
Contoh Flashcard



¹⁴ Hasil wawancara dengan Rahmah sebagai kepala sekolah pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

¹⁵ Hasil wawancara Erni Kurniati, Nur Azizah, Any Ratriastuti, Nur Rahmawati sebagai guru kelas pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

¹⁶ *Flashcard* Aset @bimbel_bermain bersama Siti 'Aisyatunnadiya.



Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menumbuhkan kesenangan dan keingintahuan anak terhadap suatu konsep atau pengertian serta dapat mengembangkan motivasi belajar anak. Peningkatan perkembangan kemampuan membaca anak dapat dilakukan oleh guru melalui permainan kartu kata, membaca mendorong anak mendengarkan, berbicara, sehingga anak dapat belajar tata cara membaca, mempraktekan cara membaca dengan permainan kartu kata serta merangsang anak untuk melakukan dan menirinya. Agar kemampuan membaca anak dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu menggunakan metode yang menyenangkan dengan media kartu kata untuk perkembangan kemampuan membaca anak serta melibatkan anak secara langsung dalam kegiatan membaca. Pelaksanaan membaca menggunakan permainan kartu kata dapat meningkatkan membaca anak kelas B TK Al-Fauzan Kabupaten Cianjur terlihat dalam kemampuan membaca anak secara individu ataupun kelompok dengan keberanian anak tampil didepan kelas.¹⁷

Penerapan kartu gambar A, B, C pada anak di Kelompok Bermain Al-A'yun Ngembah, Kecamatan Dlanggu, Kabupaten Mojokerto dapat berjalan dengan lancar, anak antusias dan bersemangat dalam belajar. Kemampuan mengenal huruf A, B, C pada anak di Kelompok Bermain Al-A'yun Ngembah Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto setelah digunakan media kartu gambar dapat

¹⁷ Nining Hadini, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata di TK Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur", dalam *Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, Vol. 6 No. 1 Tahun 2017, hal 24

meningkat, yang peningkatan itu ditunjukkan pada nilai peningkatan kemampuan rata-rata anak usia dini.¹⁸

Dalam hal ini di TK Al Furqon sendiri peningkatan itu ditunjukkan pada nilai kemampuan membaca rata-rata anak yaitu :

Tabel 4.2
Kemampuan Membaca AUD TK B Islam Al-Furqon menggunakan Flashcard¹⁹

No	Nama	Kemampuan membaca		
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1	Alfino maltra Lantu	MB	BSH	BSB
2	Alula Sausan Malayeka	MB	BSH	BSB
3	aydan Habibi Surawijaya	MB	MB	MB
4	Azmya Misha Nadira	MB	BSH	BSB
5	Keenan alfarizi Rallyanata	BB	MB	MB
6	Maurits Akbar maulana	MB	BSH	BSB
7	Mirza Ziandra Al Hanfia	MB	BSH	BSB
8	Muhammad Azka Aldrich	MB	BSH	BSB
9	Muhammad Dzulfikar Kurniawan P	MB	BSH	BSB
9	Shabrina Alifah saripudin	BB	MB	MB
10	Shakeela Nayyara Azwa	MB	BSH	BSB
11	Sakiel Naufal Azka	MB	BSH	BSH
12	Syarifah Keinarra Hanania	MB	BSH	BSH
13	Yazdan Farras Azizan	MB	BSH	BSB

Catatan hasil pemeringkatan skala kemunculan perilaku (rating scale) memberikan gambaran pencapaian kompetensi dasar pada setiap program pengembangan, sesuai dengan kompetensi dasar yang direncanakan dalam perencanaan pembelajaran harian. Rating scale

¹⁸ Ani Kurniawati dan Muhammad Reza, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf A, B, C, Melalui Kartu Gambar Di Kelompok Bermain Al-A'yun", dalam *Cendekia: PAUD Teratai*, Vol. 3 No. 3 Tahun 2014, hal. 4.

¹⁹ Hasil Observasi TK B menggunakan media flashcard pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

menggunakan 4 skala penilaian, yang apabila diadaptasikan untuk anak berkebutuhan khusus dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Belum Berkembang (BB)

Apabila anak masih perlu diberi contoh oleh orang lain (guru, orangtua, tenaga profesional, dan lain-lain) atau menunjukkan perkembangan yang sama dengan ketika dilakukan screening awal.

b. Mulai Berkembang (MB)

Apabila anak masih perlu diingatkan oleh orang lain (guru, orangtua, tenaga profesional dan lain-lain), atau anak menunjukkan perilaku setingkat lebih tinggi dari kondisi awal ketika dilakukan screening

c. Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Apabila anak sudah mampu melakukan secara mandiri dan konsisten, atau anak sudah mampu menolong dirinya sendiri, atau menunjukkan perkembangan yang sesuai dengan usia kronologisnya.

d. Berkembang Sangat Baik (BSB)

Apabila anak sudah mampu melakukan secara mandiri dan menolong temannya atau berkembang melebihi usia kronologis.²⁰

Selain ketiga teknik di atas, dapat juga digunakan teknik lainnya, sesuai dengan kebutuhan pada masing-masing proses penilaian perkembangan anak.

Dari hasil observasi di atas ditemukan bahwa anak mengalami peningkatan kemampuan membaca. Ini terlihat dari saat sebelum atau pertama kali peneliti melakukan observasi di TK Al-Furqon anak masih dalam tahap mulai berkembang. Akan tetapi ketika di pertemuan kedua sudah mulai ada peningkatan, dari mulai berkembang menjadi berkembang sesuai harapan. Begitu pula di pertemuan ke tiga, mulai dari berkembang sesuai harapan menjadi berkembang sangat baik. Walaupun masih ada beberapa anak yang tidak mengalami peningkatan, dikarenakan memerlukan tindakan lebih khusus.

Dari 13 anak ditemukan pada pertemuan 1, masih dominan Mulai berkembang (MB) yaitu 11 orang dan Belum berkembang (BB) 2 orang. Sedangkan pada pertemuan ke 2 mulai ada perkembangan dengan banyak yang menunjukkan hasil berkembang sesuai harapan (BSH) 10 orang dan Mulai berkembang 3 orang. Pada pertemuan ke 3 terjadi peningkatan kembali yaitu berkembang sangat baik 9 orang, berkembang sesuai harapan 2, dan 3 anak masih pada tahap mulai berkembang dikarenakan membutuhkan penanganan khusus.

²⁰ Kementerian Pendidikan & Kebudayaan, *Prosedur Operasi Standar Pendidikan Anak Usia Dini Inklusif*, Jakarta: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan, 2018, hlm. 15.

3. Langkah-langkah pemanfaatan media permainan ular tangga dan *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon

Berdasarkan hasil penelitian melalui wawancara dan observasi kepada informan utama yaitu guru TK Islam Al Furqon maupun informan pendukung yaitu kepala sekolah diperoleh temuan hasil penelitian, sebagai berikut:

a. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga

Langkah-langkah penggunaan metode permainan ular tangga dalam pembelajaran menurut Rahmah kepala sekolah adalah sebagai berikut:

- 1) Pendahuluan. Tahap awal penggunaan metode ini, guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. Selain menjelaskan, guru memberi contoh soal dan latihan mengenai materi yang diajarkan. Pada tahap ini anak usia dini mengalami proses pemahaman dan diharapkan mengerti yang telah disampaikan guru. Namun, pada tahap ini anak usia dini belum kuat ingatannya.
- 2) Inti. Setelah memahami materi, anak usia dini dibagi menjadi kelompok kecil yang beranggotakan empat sampai 5 orang. Anak bermain secara bergantian sesuai urutan kelompok.
- 3) Penutup. Setelah waktu bermain selesai, guru melakukan evaluasi untuk menguji hasil yang didapat anak usia dini. Evaluasi dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan lisan atau tertulis. Cara ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa dalam penguasaan anak usia dini terhadap materi.²¹

Untuk melakukan permainan ular tangga membaca ini memiliki peraturan permainan masing-masing, oleh karena itu permainan ular tangga memiliki beberapa peraturan, yaitu:

- 1) Bagilah kelas menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri atas 4-5 orang
- 2) Guru akan melakukan secara bergantian perkelompok.
- 3) Anak meletakkan patung kecil berbentuk manusia pada kotak pertama atau start di lembar kertas ular tangga.
- 4) Lalu memasukkan dadu ke dalam gelas kecil setelah itu di kocok-kocok, lalu dadu dijatuhkan perlahan.
- 5) Pada permukaan sisi dadu akan terlihat berapa bintang yang muncul, jika bintangnya ada 6, maka anak tadi akan menggeserkan kerucut pada kotak ular tangga sebanyak 6 langkah.

²¹ Hasil wawancara Rahmah sebagai Kepala Sekolah pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

- 6) Apabila posisi kerucut berada pada kotak bergambar tangga, maka kerucut dinaikkan hingga ujung tangga, jika kerucut berada pada kotak bergambar kepala ular, maka kerucut diturunkan mengikuti ular hingga pada ekornya berada di kotak angka berapa.
- 7) Selanjutnya pemain kedua berganti bermain melakukan hal yang sama dengan anak pertama tadi.
- 8) Selanjutnya akan dilakukan dengan kelompok lainnya dengan prosedur yang sama.²²

Dari hasil catatan siapa nanti yang paling tinggi nilainya, dialah pemenangnya.

Setiap permainan memiliki peraturan permainan masing-masing, oleh karena itu permainan ular tangga memiliki beberapa peraturan, yaitu:²³

- 1) Anak meletakkan kerucut pada kotak pertama di lembar kertas ular tangga.
- 2) Lalu memasukkan dadu ke dalam gelas kecil setelah itu di kocok-kocok, lalu dadu dijatuhkan perlahan.
- 3) Pada permukaan sisi dadu akan terlihat berapa bintik yang muncul, jika bintiknya ada 6, maka anak tadi akan menggeserkan kerucut pada kotak ular tangga sebanyak 6 langkah.
- 4) Apabila posisi kerucut berada pada kotak bergambar tangga, maka kerucut dinaikkan hingga ujung tangga, jika kerucut berada pada kotak bergambar kepala ular, maka kerucut diturunkan mengikuti ular hingga pada ekornya berada di kotak angka berapa.
- 5) Selanjutnya pemain kedua berganti bermain melakukan hal yang sama dengan anak pertama tadi.
- 6) Dari hasil catatan siapa nanti yang paling tinggi nilainya, dialah pemenangnya.

Iva Rifa mengatakan bahwa ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh guru sebelum memulai permainan ini:⁶³

- 1) Bagilah kelas menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri atas 4-5 orang.
- 2) Masing-masing kelompok mendapatkan satu set permainan ular tangga beserta kartu pertanyaan.
- 3) Sampaikan aturan main kepada anak usia dini: Setiap anak usia dini mendapatkan satu bidak. Permainan ular tangga sama seperti

²² Hasil wawancara Erni Kurniati, Nur Azizah, Any Ratriastuti, Nur Rahmawati sebagai guru kelas pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

²³ Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*, ... hal.122

permainan ular tangga yang biasa, yaitu tidak bisa berjalan sesuai angka yang keluar dari kocokan dadu. Namun, sebelum mengocok dadu, anak usia dini harus mengambil satu buah kartu pertanyaan dahulu. Bila dapat menjawab, ia boleh mengocok, jika tidak bisa, maka ia tidak boleh mengocok. Penentu jawaban benar atau tidak adalah teman sekelompok. Bila tidak yakin boleh bertanya dengan guru.

- 4) Guru memberikan aba-aba permainan dimulai.
- 5) Permainan selesai ketika salah satu permainan sudah

Langkah-langkah penggunaan metode permainan ular tangga dalam pembelajaran menurut Yasin Yusuf dan Umi Auliya adalah sebagai berikut:²⁴

- 1) Pendahuluan. Tahap awal penggunaan metode ini, guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. Selain menjelaskan, guru memberi contoh soal dan latihan mengenai materi yang diajarkan. Pada tahap ini anak usia dini mengalami proses pemahaman dan diharapkan mengerti yang telah disampaikan guru. Namun, pada tahap ini anak usia dini belum kuat ingatannya.
- 2) Inti. Setelah memahami materi, anak usia dini dibagi menjadi kelompok kecil yang beranggotakan empat orang. Kelompok-kelompok ini ditempatkan secara terpisah, tetapi masih dalam satu ruang kelas. Selanjutnya, alat permainan ular tangga dibagikan kepada masing-masing kelompok dan guru menjelaskan aturan permainan sampai anak usia dini benar-benar paham, sehingga permainan siap dimulai. Pada saat anak usia dini bermain, guru mengawasi jalannya permainan untuk mengantisipasi terjadinya konflik antar anggota kelompok.
- 3) Penutup. Setelah waktu bermain selesai, guru melakukan evaluasi untuk menguji hasil yang didapat anak usia dini. Evaluasi dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan lisan atau tertulis. Cara ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa dalam penguasaan anak usia dini terhadap materi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga mempunyai langkah-langkah permainan yang sama seperti permainan ular tangga biasanya, yaitu permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak. Para pemain harus diundi untuk siapa yang bermain

²⁴ Yasin Yusuf, Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*, Jakarta: Visimedia, 2011, hal. 29-30.

pertama kali, dan yang pertama kali sampai di kotak finish dialah pemenangnya.

b. Langkah-langkah Permainan Flashcard

Di bawah ini akan diuraikan mengenai langkah-langkah membuat *flashcard* yang bisa dijadikan referensi.²⁵ Langkah-langkah dalam membuat flashcard, sebagai berikut:

- 1) Siapkan kertas yang lumayan tebal, seperti kertas duplek. Kertas ini sebagai tempat untuk menempelkan gambar dan kata yang akan diajarkan dalam pembelajaran.
- 2) Kertas diukur dengan ukuran 25 x 30 cm dan diberikan tanda lalu garis sesuai dengan tanda yang sudah diberikan.
- 3) Potonglah kertas yang sudah diukur, sehingga membentuk seperti kartu-kartu yang berukuran 25 x 30 cm. Potonglah kartu sesuai dengan jumlah gambar dan kata yang akan diajarkan.
- 4) Jika objek gambar dibuat langsung dengan tangan, maka kertas tersebut perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas concert atau kertas karton.
- 5) Gambarlah dengan alat gambar, seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu langsung ditempelkan pada alas kertas tersebut.
- 6) Jika ingin menggunakan gambar yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang dijual di toko, di pasar, maka gambar tinggal dipotong dan ukurannya disesuaikan, kemudian ditempelkan menggunakan perekat.
- 7) Bagian akhir, berikan tulisan pada kartu-kartu tersebut.
- 8) Kartu yang sudah disusun, dipegang setinggi dada dan dihadapkan kepada siswa.
- 9) Guru mencabut satu per satu kartu setelah selesai menjelaskan isi setiap kartunya.
- 10) Memberikan kartu yang telah dijelaskan kepada siswa yang berada di dekat guru, siswa tersebut diberikan waktu untuk mengamati dan mengulang kata dari huruf yang diberikan setelah itu.
- 11) Media *flashcard* tersebut diteruskan kepada siswa lain yang berada di dekatnya hingga semua siswa mendapat bagian untuk melihat secara langsung setiap media *flashcard* yang digunakan selama materi pembelajaran membaca huruf.

²⁵ Hasil wawancara Rahmah sebagai kepala sekolah pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

Selanjutnya diperjelas lagi oleh guru kelas lainnya, bahwa langkah-langkah penggunaan *flashcard* yaitu :

- 1) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap siswa.
- 2) Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa itu mengamati kartu tersebut, lalu teruskan kepada siswa yang lain hingga semua siswa kebagian.
- 4) Jika sajian menggunakan jenis atau cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun.²⁶

Sebelum memulai kegiatan belajar mengajar membaca menggunakan media *flashcard* guru harus menyiapkan materi yang akan diberikan kepada anak dengan matang dan baik. Persiapan yang matang akan mempermudah dalam pelaksanaan kegiatan belajar membaca. Proses dasar penggunaan *Flashcard* dalam pembelajaran ada beberapa proses, yaitu:

- 1) Proses pembuatan *flashcard*
 - a) Siapkan kertas tebal sebagai penampang gambar
 - b) Tandai dengan menggunakan pensil dan penggaris ukuran 25 x 30 cm
 - c) Potong kertas sesuai tanda, lalu tempel gambar
 - d) Berikan tulisan atau pesan pada bagian belakang kartu tersebut sesuai dengan objek yang ada dibagian depannya
- 2) Proses persiapan
 - a) Kuasai dan latih terlebih dahulu keterampilan untuk menggunakan *flashcard*, siapkan pula bahan dan alat-alat pendukung yang diperlukan.
 - b) Siapkan jumlah *flashcard* yang cukup dan susun sesuai urutannya, dan tentukan juga butuh atau tidaknya terhadap bantuan media lain
 - c) Atur posisi tempat duduk antara guru dan siswa, hal ini berhubungan dengan posisi guru sebagai penyampai pesan harus dapat disimak oleh seluruh siswa.²⁷

Menurut Erni Kurniati bahan-bahan yang digunakan untuk kegiatan belajar membaca menggunakan *Flashcard* dibuat

²⁶ Hasil wawancara Erni Kurniati, Nur Azizah, Any Ratriastuti, Nur Rahmawati sebagai guru kelas pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

²⁷ Hasil wawancara dengan Rahmah sebagai Kepala sekolah pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

sesederhana mungkin. Materi atau bahan yang perlu disiapkan adalah kertas bufallo yang digunting menjadi beberapa kartu dengan ukuran 8 x 10 cm. *Flashcard* ditulis dengan menggunakan huruf kecil dan tingginya sama. Menurut Doman dapat dikatakan bahwa khususnya anak-anak yang masih sangat muda dapat membaca asal anda membuat hurufnya besar-besar. Kata dalam *flashcard* ditulis dengan ukuran yang besar dan jelas agar anak mudah membacanya. Kata ditulis dengan menggunakan spidol berwarna cerah agar menarik perhatian dan minat anak untuk membacanya. Perlihatkan satu persatu kartu kepada anak secara cepat, biarkan anak untuk melihatnya. Setelah semua kartu diperlihatkan ambil satu kartu dan tanya kembali pada anak tulisan yang ada pada gambar, anak dapat memilih kartu sesuai dengan keinginannya.²⁸

Nur Azizah, cara penggunaan *Flashcard* adalah dengan memperlihatkan gambar atau kata yang telah dibuat sedemikian rupa dan semenarik mungkin kepada anak, setelah memperlihatkan kepada anak tanya kembali tulisan yang ada pada gambar dan biarkan anak menjawabnya sendiri.²⁹

Any Ratriastuti, langkah-langkah dalam penggunaan *Flashcard* adalah sebagai berikut :

- 1) Guru membagikan kartu gambar (*flashcard*) kepada anak satu-persatu dengan gambar yang berbeda-beda.
- 2) Guru meminta salah satu siswa untuk maju ke depan kelas dihadapan temannya dan memegang kartu bergambar yang sudah dibagikan sebelumnya.
- 3) Kartu dipegang setinggi dada dan menghadap ke arah siswa yang duduk didepannya.
- 4) Guru bertanya pada siswa mengenai gambar yang anak pegang di depan teman-temannya sebagai stimulus agar siswa aktif di dalam kelas.
- 5) Guru meminta anak untuk bersama-sama mengeja huruf yang ada pada *flashcard* yang sudah dipegang oleh anak yang berada didepan. Setelah itu guru meminta siswa yang maju untuk duduk kembali, kemudian gambar di tempel dipapan tulis, kemudian dilanjutkan dengan anak berikutnya.³⁰

²⁸ Hasil wawancara dengan Erni Kurniati sebagai guru pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

²⁹ Hasil wawancara dengan Nur Azizah sebagai guru pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

³⁰ Hasil wawancara dengan Any Ratriastuti sebagai guru pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan anak usia dini kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat anak usia dini dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan anak usia dini memahami arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis. Penggunaan media flash card untuk pembelajaran mempunyai langkah-langkah persiapan. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang menggunakan Flash Card adalah sebagai berikut:³¹

- 1) Mempersiapkan diri. Guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik, memiliki keterampilan untuk menggunakan media tersebut. Kalau perlu untuk memperlancar lakukanlah dengan latihan berulang-ulang meski tidak langsung dihadapan anak usia dini. Siapkan pula bahan dan alat-alat yang mungkin diperlukan. Periksa juga urutan gambarnya kalau-kalau ada yang terlewatkan atau susunannya tidak tepat.
- 2) Mempersiapkan Flash Card. Sebelum dimulai pembelajaran pastikan bahwa jumlah flash Cardnya cukup, cek juga urutannya apakah sudah benar, dan perlu atau tidak media lain untuk membantu.
- 3) Mempersiapkan Tempat. Hal ini berkaitan dengan posisi guru sebagai penyajian pesan pembelajaran apakah sudah tepat berada di tengah-tengah anak usia dini, apakah ruangnya sudah tertata dengan baik. Perhatikan juga penerangannya lampu atau intensitas cahaya di ruangan tersebut apakah sudah baik, yang terpenting adalah semua anak usia dini bisa dapat melihat isi flas card dengan jelas dari semua arah.

Langkah-langkah pembelajaran lainnya yang menggunakan Flash Card adalah sebagai berikut:³²

- 1) Kartu-kartu yang disusun (berisi tulisan surat huruf hijaiyah) dipegang setinggi dada dan dihadapkan ke anak usia dini
- 2) Cabutlah satu persatu setelah selesai menerangkan
- 3) Berikan kartu-kartu tersebut kepada anak usia dini yang duduk di dekat guru satu persatu
- 4) Letakan kartu tersebut kedalam kotak secara acak

³¹ Rudi Susilana dan Cepiriyana, *Media Pembelajaran*, ... hal 96

³² Rudi Susilana, dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran ; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, ... hal. 113

- 5) Siapkan anak usia dini untuk berlomba mengambil kartu yang di instruksikan guru.
- 6) Ulangi proses ini sampai anak usia dini betul-betul hafal dengan insuksi dan tugas yang kita berikan.

Mempersiapkan Anak usia dini, sebaiknya anak usia dini ditata dengan baik, diantaranya dengan cara duduk melingkari dihadapan guru, perhatikan anak usia dini untuk memperoleh pandangan secara memadai. Cara duduk secara melingkari di pastikan semua anak usia dini dapat melihat sajian dengan baik, tidak dapat melihat ke depan karena terhalang teman yang lainnya atau terlalu jauh sehingga tidak jelas.

Selain itu menurut Rudi Susilana, dan Cepi Riyana hal-hal yang perlu disiapkan dalam membuat *Flashcard* adalah:³³

- 1) Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kertas tersebut di berikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25X30 cm.
- 3) Potong-potonglah kertas duplek tersebut dapat menggunakan gunting atau pisau katep hingga tepat berukuran 25X30 cm. Buatlah kartukartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang kita butuhkan.
- 4) Selanjutnya, jika objek gambar akan langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas concert atau kertas karton.
- 5) Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pinsil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.
- 6) Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang di jual di toko, di pasar atai barangbarang bekas pakai maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal di potong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.
- 7) Pada bagian akhir adalah memeberi tulisan pada bagian kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada didepannya.

³³ Rudi Susilana, dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran ; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, ... hal. 111

Namanama ini biasa dengan menggunakan beberapa bahasa misalnya Indonesia dan Inggris.

Menurut Dina Indriana langkah-langkah penggunaan media *flashcard* sebagai berikut:

- 1) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke anak usia dini.
- 2) Cabut kartu satu per satu setelah guru selesai menerangkan.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada anak usia dini yang dekat dengan guru. Mintalah anak usia dini untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada anak usia dini lain hingga semua anak usia dini mengamati.
- 4) Jika sajian menggunakan cara permainan:
 - a) letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari anak usia dini
 - b) siapkan anak usia dini yang akan berlomba,
 - c) guru memerintahkan anak usia dini untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah,
 - d) setelah mendapatkan kartu tersebut anak usia dini kembali ke tempat semula/start,
 - e) anak usia dini menjelaskan isi kartu tersebut.³⁴

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Manfaat Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran

Bermain Ular tangga mempunyai berbagai manfaat. Manfaat bermain ular tangga bagi anak itu mencakup beberapa aspek berikut ini :

- a. Aspek fisik : dengan mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat anak menjadi sehat.
- b. Aspek perkembangan motorik kasar dan halus : hal ini untuk meningkatkan ketrampilan anak.³⁵
- c. Aspek sosial : anak belajar berpisah dengan ibu dan pengasuh. Anak belajar menjalin hubungan dengan teman sebaya, belajar berbagi hak.
- d. Aspek bahasa : anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk berani berbicara. Hal ini penting bagi kemampuan anak dalam berkomunikasi dan memperluas pergaulannya.³⁶

³⁴ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, ... hal. 138.

³⁵ Hasil wawancara Rahmah sebagai kepala sekolah pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

³⁶ Hasil wawancara Erni Kurniati sebagai guru kelas pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

- e. Aspek emosi dan kepribadian : melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya. Dengan bermain berkelompok, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimiliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri.
- f. Aspek kognitif : pengetahuan yang di dapat akan bertambah luas dan saya nalar anak juga bertambah luas, dengan mempunyai kreatifitas, kemampuan berbahasa anak dan peningkatan daya ingat anak.³⁷

Dengan permainan, seseorang memperoleh manfaat dalam menemukan identitas, mempelajari sebab akibat, mengembangkan hubungan, mempraktikkan kemampuan, serta mempengaruhi segenap faktor dan aspek kehidupan. Bagi anak, bermain memiliki nilai dan ciri yang penting bagi kemajuan perkembangan kehidupannya sehari-hari. Dengan kata lain, anak mengonsolidasikan ketrampilan yang dimiliki, lalu mewujudkannya dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda.³⁸

Manfaat media permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu:

- a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- b. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- c. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- d. Menenal kalah dan menang.
- e. Belajar bekerja sama dan menunggu giliran.³⁹

Kelebihan media permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu melatih kognitif siswa saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar, melatih kerjasama, media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang (review) pelajaran yang telah diberikan, media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan, dan media ini sangat disenangi oleh siswa karena banyak terdapat gambar yang menarik dan full colour.⁴⁰

³⁷ Hasil wawancara Nur Azizah sebagai guru kelas pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

³⁸ Hasil wawancara Any Ratriastuti sebagai guru kelas pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

³⁹ Hasil wawancara Nur Rahmawati sebagai guru kelas pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

⁴⁰ Hasil wawancara Erni Kurniati, Nur Azizah, Any Ratriastuti, Nur Rahmawati sebagai guru kelas pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

Pada umumnya permainan yang digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, menurut Ismail dalam bukunya Iva Rifa menyebutkan beberapa manfaat media permainan:⁴¹

- a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- b. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- c. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- d. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak dalam perkembangan fisik motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

Iis Nurhayati menyebutkan beberapa manfaat permainan di dalam pembelajaran:

- a. Mengembangkan kecerdasan intelektual
- b. Mengembangkan kecerdasan emosional
- c. Mengembangkan daya kreatifitas
- d. Anak menjadi lebih kreatif
- e. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak.
- f. Mengembangkan kecerdasan majmuk anak, yang meliputi: mengembangkan kecerdasan intelektual anak, kecerdasan emosi, dan antar personal anak, kecerdasan logika anak, kecerdasan kinestetik anak, kecerdasan natural anak, kecerdasan spasial anak, kecerdasan musikal anak, dan kecerdasan spiritual anak.⁴²

Eka Supriatna, mengatakan manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan bermain sebagai berikut:

- a. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik
- b. Bermain untuk perkembangan aspek motorik
- c. Bermain untuk perkembangan aspek sosial
- d. Bermain untuk perkembangan aspek emosi dan kepribadian
- e. Bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan
- f. Bermain untuk perkembangan aspek kognisi.⁴³

Selain terkait dengan pembelajaran, Iva Rifa berpendapat permainan juga terkait dengan perkembangan anak usia dini, antara lain:

- a. Melatih kemampuan motorik
- b. Melatih konsentrasi
- c. Kemampuan sosialisasi meningkat (termasuk kompetisi)

⁴¹ Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*, ... hal. 95.

⁴² Iis Nurhayati, "Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini", dalam *Jurnal STKIP Siliwangi Bandung*, Vol. 1 No. 2 Tahun 2012, hal. 2252-4738.

⁴³ Eka Supriatna, "Model Bermain Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Anak usia Pra Sekolah", dalam *Jurnal Guru Pembangun*, Vol. 26, No. 2, 2011, hal. 1-7.

- d. Melatih keterampilan berbahasa
- e. Menambah wawasan
- f. Mengembangkan kemampuan untuk *problem solving*
- g. Mengembangkan jiwa kepemimpinan
- h. Mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai
- i. Meningkatkan rasa percaya diri.⁴⁴

Berkaitan dengan hal tersebut tujuan dari permainan ular tangga sebagai media pembelajaran adalah agar anak usia dini belajar secara menyenangkan. Selain itu dapat juga melatih anak usia dini tentang sikap jujur dan mengerti peraturan.⁴⁵ Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan ular tangga sebagai media pembelajaran adalah agar anak usia dini bisa merasakan belajar secara menyenangkan, dan dapat mengembangkan sikap anak usia dini mengenaiperaturan serta dapat memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan, mengembangkan daya kreatifitas, bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak, mengembangkan kecerdasan intelektual.

Permainan belajar, termasuk permainan ular tangga, jika digunakan dengan bijaksana dapat menghasilkan manfaat menurut Yasin Yusuf dan Umi Auliya sebagai berikut:⁴⁶

- a. menyingkirkan keseriusan yang menghambat
Harus ada keseimbangan antara suasana menyenangkan dan keseriusan. Keseriusan yang menghambat misalnya keseriusan yang disebabkan oleh ketakutan yang berlebihan.
- b. menghilangkan stres dalam lingkungan belajar
Banyak hal-hal kecil yang dengan mudah menyebabkan terjadinya stres dalam belajar dan hal itu harus dihindari.
- c. mengajak orang terlibat penuh Dengan permainan, anak benar-benar terlibat penuh dalam proses belajar.
- d. meningkatkan proses belajar
Jika bersemangat dalam bermain, anak akan termotivasi untuk mengikuti proses belajar
- e. Membangun kreativitas diri
Dengan bermain, anak tidak terasa telah terbangun kemampuan

⁴⁴ Eka Supriatna, "Model Bermain Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Anak usia Pra Sekolah", ... hal.1-7.

⁴⁵ Eka Supriatna, "Model Bermain Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Anak usia Pra Sekolah", ... hal. 1-7.

⁴⁶ Yasin Yusuf, Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*, Jakarta: Visimedia, 2011, hal. 16-17.

- keaktivitasnya.
- f. Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran
Pada keadaan asyik bermain, unsur materi belajar yang telah dimasukkan dalam permainan masuk tanpa disadari.
 - g. Meraih makna belajar melalui pengalaman
Suatu saat ketika ditanya materi yang dipelajari, anak akan mampu mengingatnya kembali karena kebermaknaan proses belajar yang dilakukannya.
 - h. Memfokuskan anak usia dini sebagai subjek belajar.
Anak akan semakin fokus dengan materi yang dimasukkan ke dalam permainan. Hal ini disebabkan oleh rasa tertantang, motivasi, dan semangat yang tinggi.

2. Manfaat Permainan Flashcard

Untuk menerapkan *flashcard* dalam pelajaran membaca permulaan dirancang dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru terlebih dahulu menyusun RPP sesuai dengan langkah-langkah penerapan flashcard. Langkah-langkah ini diadopsi dan dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran dari teori yang sudah dipaparkan pada langkah-langkah penerapan flashcard. Pada langkah-langkah penerapan *flashcard* dimasukkan uraian materi pembelajaran dengan tema benda-benda yang ada di lingkungan sekitar. Pada dua sisi *flashcard* dipersiapkan gambar dan tulisan kata. Satu sisi dari *flashcard* berisi gambar dan di sisi lainnya berisi “suku kata” dan „kata” yang sesuai dengan gambar.⁴⁷

Adapun penerapan *flashcard* pada pertemuan pertama ini dapat dideskripsikan sebagai berikut ini: Setelah memulai pembelajaran dengan menyapa dan menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa, guru langsung mengikuti langkah demi langkah penerapan flashcard. Guru menunjukkan *flashcard* kepada siswa dengan posisi setinggi dada, serta memperhatikan setiap siswa untuk memastikan bahwa seluruh siswa dapat melihat kartu. Untuk memastikan lagi, bahwa seluruh siswa dapat melihat kartu, guru mengajukan pertanyaan, “apakah bisa melihat media *flashcard* dengan baik?”. Jawaban siswa menjadi penentu bahwa posisi *flashcard* sudah baik. Jika posisi *flashcard* sudah baik, maka guru siap melanjutkan ketahap berikutnya, yaitu, guru mulai menjelaskan tujuan dan kegunaan dari *flashcard* yang dipakai guru.⁴⁸

⁴⁷ Hasil wawancara Rahmah sebagai kepala sekolah pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

⁴⁸ Hasil wawancara Erni Kurniati sebagai guru kelas pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

Setelah siswa mengetahui dan memahami tujuan dari penggunaan kartu tersebut, guru mulai menjelaskan nama benda yang ada pada gambar flashcard. Pada tahap berikutnya, kartu dibalik dengan menunjukkan tulisan “suku kata” dan “kata” sembari dibaca oleh guru. Tahap demi tahap dilakukan hingga sepuluh kartu yang sudah dipersiapkan ditunjukkan kepada siswa. Setelah selesai menjelaskan “kata”, “suku kata” dan gambar melalui media flashcard, maka guru akan memberikan tes membaca kepada siswa satu per satu. Mekanismenya adalah siswa dipanggil satu persatu untuk membaca tulisan “kata” dan “suku kata” yang ada di kartu.⁴⁹

Pada pertemuan kedua penerapan flashcard, guru membagi siswa menjadi tiga kelompok sesuai dengan barisan tempat duduk siswa. Tujuannya adalah agar siswa bisa sekaligus diajari, dikoreksi dan sama-sama mengulang ketika guru meminta membaca “kata” dan “suku kata”. Nama-nama kelompok diberi dengan abjad, yaitu A, B, dan C.⁵⁰

Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menerapkan *flashcard* pada pertemuan kedua ini, dengan mengikuti tahap-tahap penerapan seperti dalam pertemuan pertama. Guru mengangkat *flashcard* setinggi dada dengan menunjukkan “suku kata”, “kata” dan gambar sembari menjelaskan satu persatu. Saat guru membacakan “suku kata” dan “kata” sembari diikuti oleh siswa secara bersama-sama. Guru menjelaskan kata benda yang terdapat pada bagian satu sisi *flashcard* dan satu sisi lagi gambar bendanya. Dengan memperlihatkan gambar, siswa dapat memahami benda konkretnya dan membaca “suku kata” dan “kata” dari benda tersebut.⁵¹

Setelah selesai menjelaskan materi pelajaran. Tiba saatnya bagi guru untuk memberi tes kepada setiap kelompok. Setiap kelompok yang ditunjuk guru akan maju ke depan kelas dan membunyikan huruf yang ada di kartu. Siswa akan dikoreksi secara langsung, jikalau masih ada siswa yang salah dalam membunyikan huruf yang ditunjuk, maka siswa akan mengulang bacaan dengan dituntun oleh guru dan diikuti oleh seluruh siswa dalam kelompok. Kelompok yang akan maju digilir secara berurutan untuk menghadap guru. Setiap kelompok akan mendapat perlakuan yang sama. Saat memperbaiki yang salah dan diulang kembali, ada kalanya guru tidak akan membantu siswa dalam membacanya. Melainkan, siswa akan membaca sendiri atau membaca

⁴⁹ Hasil wawancara Nur Azizah sebagai guru kelas pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

⁵⁰ Hasil wawancara Any Ratriastuti sebagai guru kelas pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

⁵¹ Hasil wawancara Nur Rahmawati sebagai guru kelas pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

secara personal “kata” atau “suku kata” yang salah dibaca oleh siswa. Setelah selesai pembelajaran membaca permulaan secara kelas, maka ada waktu yang disediakan oleh guru untuk melakukan tes individual terhadap siswa. Tujuannya adalah untuk mengukur dan mengetahui kemampuan siswa dalam membaca permulaan secara perorangan.⁵²

Proses pelaksanaan tes ini akan memanggil setiap siswa satu per satu menghadap guru. Guru duduk di kursi dengan memegang flashcard, lalu siswa akan membaca “suku kata” dan “kata” yang ditunjukkan oleh guru. Saat tes berlangsung, siswa lainnya yang tidak tes diberi aktivitas mandiri sembari menunggu giliran dipanggil untuk melakukan tes, yaitu meniru menggambar pemandangan yang digambar oleh guru. Di dalam gambar pemandangan tersebut, guru menyisipkan benda-benda yang mudah ditemui di sekitar sekolah. Seluruh siswa diminta untuk meniru gambar tersebut. Siswa yang ada di dalam kelas sangat senang menggambar dan setiap siswa akan tenang dan fokus bila diminta untuk menggambar. Saat seluruh siswa sudah tenang menggambar, maka satu persatu siswa dipanggil untuk diberi tes membaca „suku kata“ dan „kata“ yang terdapat pada flashcard. Dengan begitu, setiap siswa dapat membaca tanpa ada peluang mendapat bantuan dari siswa lainnya. Dengan memanggil siswa satu per satu menghadap guru, maka akan lebih jelas bagi guru mendengarkan suara siswa dan lebih mudah juga untuk mengoreksi setiap kesalahan siswa.⁵³

Dari hasil analisis penelitian ini ada beberapa manfaat yang diperoleh dengan menerapkan *flashcard* dalam pembelajaran membaca permulaan. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

a. Menarik perhatian siswa⁵⁴

Flashcard dapat menarik perhatian siswa, karena setiap tulisan “suku kata” dan “kata”, diberi warna yang berbeda-beda untuk membedakan antar “suku kata” maupun “kata”. Pada bagian belakang *flashcard* yang terdapat gambar, juga diberi warna yang menarik. Dengan adanya warna yang berbeda-beda pada gambar, “suku kata” dan “kata” dalam *flashcard* tersebut, siswa tidak bosan dan bisa menarik perhatian siswa. Ketertarikan siswa dengan adanya *flashcard* terlihat, yaitu awalnya sebelum menggunakan flashcard, saat pembelajaran membaca, selalu menggunakan papan tulis untuk

⁵² Hasil wawancara Nur Rahmawati sebagai guru kelas pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

⁵³ Hasil wawancara Rahmah sebagai kepala sekolah pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

⁵⁴ Hasil wawancara Rahmah sebagai kepala sekolah pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

menulis “suku kata” dan “kata”. Setelah guru menulis “suku kata” dan “kata” di papan tulis, kemudian siswa membaca secara bersama. Pada saat itu, terlihat banyak siswa yang tidak fokus dan siswa kurang tertarik melihat ke papan tulis.

Ekspresi siswa yang terlihat adalah siswa memainkan pensil dan hanya mengikuti suara teman yang menyebut “suku kata” atau “kata” secara keras. Namun, ada perbedaan dari respons siswa ketika mengajar membaca dengan menggunakan flashcard. Siswa terlihat fokus pada pembelajaran, yaitu respons yang diberikan siswa terlihat selalu menunggu kata demi kata dan gambar demi gambar dari setiap kartu yang perlihatkan. Siswa menunjukkan rasa penasaran untuk melihat gambar dan kata yang akan muncul pada kartu-kartu berikutnya. Ketertarikan ini juga didukung bahwa siswa di Mamit sangat jarang melihat gambar dan tulisan kata yang penuh dengan warna-warna. Selain itu, dengan adanya perbedaan warna pada setiap “suku kata” dan “kata, memudahkan siswa untuk membacanya. Siswa juga lebih fokus untuk membaca “suku kata” dan “kata” yang ada di flashcard, karena tidak ada gangguan dengan hadirnya “suku kata” dan “kata” yang lainnya. Kalau memakai papan tulis saja, maka tentunya ada “suku kata” dan “kata” lainnya berada secara berdekatan. Ini dilakukan tujuannya adalah agar tidak mengulang-ulang untuk menulis “suku kata” dan kata lainnya di papan tulis. Siswa juga terlihat fokus dengan adanya warna pada setiap suku kata yang mereka baca.

b. Meningkatkan antusias siswa dalam membaca ⁵⁵

Dari hasil diobservasi beberapa kali pengalaman guru yang mengajar membaca, apabila meminta siswa secara langsung untuk membaca sendiri “suku kata” dan kata yang ditunjuk oleh guru, maka banyak dari siswa yang ada di dalam kelas, seketika keringat dingin, tidak tenang, bahkan terdapat siswa yang menangis. Saat tiba pada pembelajaran membaca, beberapa siswa menunjukkan sikap dan wajah yang tegang. Sepertinya ada rasa khawatir dalam diri siswa, kalau ditunjuk guru untuk membaca, takutnya tidak bisa, sehingga menunjukkan ekspresi yang cemas. Namun, saat menerapkan *flashcard* untuk pembelajaran membaca permulaan, siswa terlihat antusias dan semangat karena melihat gambar-gambar yang terdapat pada flashcard.

Rasa penasaran siswa untuk belajar semakin bertambah. Dengan situasi dan kondisi yang demikian, suasana kelas semakin

⁵⁵ Hasil wawancara Erni Kurniati, Nur Azizah sebagai guru kelas pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

hidup dan meriah dan tidak tegang lagi. Ketika siswa ingin membaca, selalu ditekankan agar tetap fokus pada warna dari setiap “suku kata” dan “kata” yang ditunjuk. Ketika gambar yang sesuai dengan “suku kata” dan “kata” diperlihatkan, para siswa langsung bertepuk tangan kegirangan, karena senang melihat gambar tersebut.

c. Membantu daya ingat siswa⁵⁶

Dalam penerapan *flashcard* terdapat satu langkah yang menuntun siswa untuk memerhatikan dan mengulang kembali membaca „suku kata“ dan „kata“. Pengulangan ini dilakukan untuk memperbaiki atau mengoreksi ketika siswa salah membaca “suku kata” dan “kata” yang ada dalam *flashcard*. Setiap kesalahan akan diulang-ulang hingga siswa benar membacanya. Metode pengulangan, ada kalanya dilakukan secara acak dengan “suku kata” dan “kata” yang lainnya. Dengan adanya pengulangan tersebut, tentunya akan membantu siswa lebih mengingat “suku kata” dan “kata” yang sudah dipelajari.

Flash Card adalah media yang sederhana namun sangat bermanfaat untuk menampilkan dan melatih kosa kata. Flash Card seringkali digunakan dalam pengajaran Bahasa dan pengenalan konsep matematika. Tapi bukan berarti tidak bisa digunakan dalam bidang yang lain. Flash Card bisa digunakan untuk menciptakan *memory games*, *review quizzes* (pengulangan pelajaran di sekolah), *guessing games* (tebak-tebakan), bahkan untuk memperkenalkan topik diskusi.⁵⁷ Sedangkan menurut Surana dalam Lindawati⁵⁸ menjelaskan manfaat lain dari Flash Card yaitu:

- a. belajar sejak sedini mungkin
- b. mengembangkan daya ingat otak kanan
- c. melatih kemampuan konsentrasi
- d. meningkatkan perbendaharaan kata dengan cepat.

Manfaat media Flash Card menurut Pande mengatakan bahwa manfaat media Flash Card adalah mendapatkan membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi anak serta.⁵⁹

⁵⁶ Hasil wawancara Any Ratriastuti, Nur Rahmawati sebagai guru kelas pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

⁵⁷ Setiawati, “Pengaruh Penggunaan Media Gambar *Flash Card* terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Anak Kelas VI Sd/Ilb Negeri Tabanan”, dalam *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 2015, hlm. 4-5.

⁵⁸ Lindawati, “Dinamika Pengembangan Pariwisata Pantai Goa Cemara di dusun Patihan”, dalam *Jurnal Hermeneutika*, Vol. 14, No. 1, 2018, hlm. 61.

⁵⁹ Pande, “Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca”, dalam *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 1, 2015, hlm. 3.

Manfaat dari media pembelajaran Flash Card menurut Sudjana & Rivai dalam Mulyorini antara lain:

- a. memvisualisasikan konsep yang mau di informasikan kepada peserta didik
- b. metode mengajar hendaknya lebih bermacam-macam, tidak sekedar komunikasi verbal lewat penuturan kata-kata oleh guru, sehingga anak tidak bosan serta guru tidak kehilangan tenaga
- c. anak lebih banyak melaksanakan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melaksanakan mendemonstrasikan, dan lain-lain
- d. sebagai petunjuk serta rangsangan bagi anak untuk memberikan respon yang diinginkan.⁶⁰

Serta menurut Saputri bahwa manfaat media flash card dapat dipelajari kapan saja bahwa anak bisa membaca flash card bisa dibawa kemana saja, flash card ini sangat mudah di ingat oleh anak karena kartu ini bergambar yang menarik perhatian.⁶¹ Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media Flash Card adalah dapat mengembangkan daya ingat peserta didik, dalam pembelajaran anak bersemangat karena media flash card tidak hanya guru yang menjelaskan tetapi berbagai metode pembelajaran bisa digunakan seperti Games, atau pembelajaran menggunakan kelompok.

3. Langkah-langkah Penggunaan Ular Tangga

Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.⁶²

⁶⁰ Mulyorini, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema", Dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 2, 2014, hlm. 2.

⁶¹ Saputri, "Pengenalan *Flashcard* sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris", dalam *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan*, 2020, hlm. 58.

⁶² Hasil wawancara Rahmah sebagai kepala sekolah pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

Dalam permainan (papan) ular tangga terdapat beberapa peraturan penggunaan media permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

- a. Semua pemain memulai permainan dari petak start dan berakhir pada petak finish.
- b. Terdapat ular dan tangga yang terletak di petak tertentu pada papan permainan,
- c. 1 buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Biasanya bidak menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk jenis bidak yang harus digunakan,
- d. Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak,
- e. Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit ular dan tangga yang panjang. Pada beberapa papan bermain terdapat ular yang akan memindahkan bidak pemain jauh ke bawah,
- f. Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama,
- g. Semua pemain memulai dari petak start
- h. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu,
- i. Bila pemain mendapat angka 6 dari pelemparan dadu, maka pemain tersebut mendapat giliran sekali lagi untuk melempar dadu dan memajukan bidaknya sesuai dengan angka yang diperoleh dari pelemparan dadu terakhir,
- j. Boleh terdapat lebih dari 1 bidak pada suatu petak,
- k. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak maju sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut,
- l. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut,
- m. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak finish.⁶³

Menurut Prima, langkah-langkah permainan ular tangga adalah sebagai berikut :⁶⁴

⁶³ Hasil wawancara Erni Kurniati, Nur Azizah ,Any Ratriastuti , Nur Rahmawati sebagai guru kelas pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

⁶⁴ Prima, "Permainan Tradisional Ular Tangga Raksasa Sebagai Wahana", *dalam Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2016, hlm. 106.

- a. Pahami tujuan permainan ular tangga. Permainan ini bertujuan untuk menjadi pemain pertama yang mencapai petak terakhir.
- b. Siapkan lapangan permainan ular tangga. Buatlah lapangan permainan. Perjalanannya jangan terlalu panjang atau banyak.
- c. Pemain terdiri dari dua orang atau lebih.
- d. Untuk mengawali permainan ini, pemain harus menggulingkan kotak-kotak kecil yang sudah ditandai angka (dadu).
- e. Lihat angka yang didapatkan, majulah sesuai dengan angka yang muncul pada permainan dadu.
- f. Jika jumlah dadu yang keluar berhenti pada kotak yang bergambar ular, maka bidak akan turun sesuai dengan arah ekor ular itu.
- g. Jika jumlah dadu yang keluar berhenti pada kotak yang bergambar tangga, maka bidak boleh naik ke kotak yang ditunjukkan oleh ujung tangga.
- h. Ambil giliran tambahan jika pemain mendapat angka dadu 6. Pindahkan budak 6 kotak ke depan, kemudian kocok kembali dadu dan gerakkan sesuai dengan jumlah angka yang keluar dari dadu. Selama pemain terus mendapat angka 6, pemain dapat terus bergerak.
- i. Ganti pemain untuk menggulingkan dadu.
- j. Pemain yang sudah sampai pada kotak terakhir adalah pemenangnya. Tetapi, kejutan dari permainan ular tangga ini adalah jika pemain mengocok dadu dan mendapat angka yang terlalu besar untuk berhenti tepat di kotak terakhir, pemain hanya akan menyentuh petak terakhir dan harus terlempar mundur sesuai dengan sisa angka yang ada.
- k. Akhiri permainan ini dengan kebersamaan, bisa dengan jabat tangan antar pemain.

Sedangkan menurut Rifa menjelaskan langkah-langkah pembelajaran menggunakan ular tangga, yaitu :⁶⁵

- a. Sebelum memulai permainan guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
- b. Masing-masing kelompok mendapatkan 1 set permainan beserta kartu pertanyaan.
- c. Guru menyampaikan aturan kepada siswa, yaitu bidak dapat berjalan sesuai angka dadu yang keluar namun sebelum mengocok dadu, siswa wajib menjawab pertanyaan pada kartu soal terlebih dahulu, jika dapat menjawab dengan benar boleh mengocok dadu, jika menjawab salah tidak boleh mengocok dadu, penentu jawaban benar

⁶⁵ Rifa, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*, Jakarta: FlashBooks, 2012, hlm. 95.

atau salah adalah teman sekelompok, jika masih ragu dengan jawabannya, bertanya kepada guru.

- d. Guru memberikan aba-aba permainan dimulai.
- e. Permainan selesai jika salah satu siswa berhasil mencapai finish.

Selain pendapat di atas, Sumantoro & Joko juga mengungkapkan mengenai aturan bermain dalam permainan ular tangga adalah setiap pemain memulai permainan dengan bidaknya yang dimulai dari kotak pertama yang terletak di sudut kiri bawah, permainan dilakukan secara bergilir dengan melemparkan dadu. Bidak dimainkan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Apabila bidak berada di posisi ujung tangga, maka bidak harus naik menuju ujung tangga. Apabila bidak berada di posisi ekor ular, maka bidak harus turun menuju kepala ular.⁶⁶ Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam permainan ular tangga adalah dimulai dengan pemain melempar dadu, kemudian pemain berjalan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Jika pemain berada di kotak yang terdapat gambar tangga, maka pemain harus naik ke ujung tangga. Jika pemain berada di kotak yang terdapat gambar ular, maka pemain harus turun ke arah kepala ular.

4. Langkah-langkah Penggunaan Flashcard

Di bawah ini akan diuraikan mengenai langkah-langkah membuat *flashcard* yang bisa dijadikan referensi.⁶⁷ Langkah-langkah dalam membuat flashcard, sebagai berikut:

- 1) Siapkan kertas yang lumayan tebal, seperti kertas duplex. Kertas ini sebagai tempat untuk menempelkan gambar dan kata yang akan diajarkan dalam pembelajaran.
- 2) Kertas diukur dengan ukuran 25 x 30 cm dan diberikan tanda lalu garis sesuai dengan tanda yang sudah diberikan.
- 3) Potonglah kertas yang sudah diukur, sehingga membentuk seperti kartu-kartu yang berukuran 25 x 30 cm. Potonglah kartu sesuai dengan jumlah gambar dan kata yang akan diajarkan.
- 4) Jika objek gambar dibuat langsung dengan tangan, maka kertas tersebut perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas concert atau kertas karton.

⁶⁶ Sumantoro & Joko, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga", dalam *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 2, No. 2, 2013, hlm. 781.

⁶⁷ Hasil wawancara Rahmah sebagai kepala sekolah pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

- 5) Gambarlah dengan alat gambar, seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu langsung ditempelkan pada alas kertas tersebut.
- 6) Jika ingin menggunakan gambar yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang dijual di toko, di pasar, maka gambar tinggal dipotong dan ukurannya disesuaikan, kemudian ditempelkan menggunakan perekat.
- 7) Bagian akhir, berikan tulisan pada kartu-kartu tersebut.
- 8) Kartu yang sudah disusun, dipegang setinggi dada dan dihadapkan kepada siswa.
- 9) Guru mencabut satu per satu kartu setelah selesai menjelaskan isi setiap kartunya.
- 10) Memberikan kartu yang telah dijelaskan kepada siswa yang berada di dekat guru, siswa tersebut diberikan waktu untuk mengamati dan mengulang kata dari huruf yang diberikan setelah itu.
- 11) Media *flashcard* tersebut diteruskan kepada siswa lain yang berada di dekatnya hingga semua siswa mendapat bagian untuk melihat secara langsung setiap media *flashcard* yang digunakan selama materi pembelajaran membaca huruf.⁶⁸

Penggunaan media Flash Card dapat dilakukan berbagai cara bisa dilakukan dengan cara bermain atau guru memegang Flash Card setinggi dada serta menghadap ke arah peserta didik, lalu guru menerangkan isi Flash Card tersebut seperti menerangkan sebuah gambar dan cara membacanya.⁶⁹ Sedangkan menurut Fauziah⁷⁰ menyatakan bahwa penggunaan media flash card dengan cara diperlihatkan kepada anak lalu di jelaskan setelah itu guru akan menukarkan posisi Flash Card yang belum di bahas dari posisi belakang menjadi ke posisi depan dengan cara cepat.

Lindawati memaparkan cara penggunaan media Flash Card, mengenalkan benda-benda yang sering dilihat oleh peserta didik, seperti guru menunjukan sebuah meja maka guru akan memperlihatkan Flash Card dengan tulisan meja lalu guru mengucapkan dan anak

⁶⁸ Hasil wawancara Rahmah sebagai kepala sekolah, Erni Kurniati, Nur Azizah, Any Ratriastuti, Nur Rahmawati sebagai guru kelas pada hari Kamis, 8 Desember 2022.

⁶⁹ Trisnanti, "Pengaruh Media *Flashcard* Bilingual Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris", dalam *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini UNDIKSHA*, Vol. 6, No. 3, 2019, hlm. 348.

⁷⁰ Fauziah, "Efektivitas Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini" dalam *Jurnal Widia Ortodidaktika*, Vol. 4, No. 2, 2016, hlm. 2-3.

mengikutinya.⁷¹ Sedangkan Noviana hampir sama dengan pendapat Trisnanti tetapi sedikit tambahan sebuah game di penggunaan media Flash Card sebagai berikut:⁷²

- a. Letakan kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun
- b. Anak yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar.
- c. Guru meminta untuk mencari gambar hewan kuda, maka anak akan berlari menghampiri kotak untuk mengambil kartu yang bergambar kuda yang belakangnya bertuliskan kuda.

Dalam menggunakan media Flash Card Umroh mengatakan bahwa guru terdapat beberapa langkah untuk menggunakan media ini, yaitu sebagai berikut:⁷³

- a. Guru memperlihatkan Flash Card kepada anak yang berisi materi, contohnya materi huruf.
- b. Guru mengucapkan lalu anak mengikutinya
- c. Guru memerintah anak untuk memperhatikan lambang huruf tersebut
- d. Guru perlahan menurunkan Flash Card tersebut.
- e. Guru melanjutkan huruf yang lain.
- f. Setelah selesai guru menyajikan sebuah gambar dan kata yang sederhana, guru membagikan beberapa kelompok kecil yang akan melakukan sebuah games. Games tersebut bisa dilakukan seperti berlomba lomba menyari sebuah kata atau gambar lalu memasukan Flash Card tersebut ke box atau bisa juga anak berlomba untuk menempelkan Flash Card ke papan tulis di depan kelas dengan sesuai perintah dari guru.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa cara menggunakan media Flash Card bermacam-macam bisa menggunakan metode games atau guru yang menjelaskan. Teori diatas saat menggunakan media flash card lebih menggunakan cara bermain game agar anak semangat dan pembelajaran semakin seru. Metode games pada flash card guru mempersiapkan sebuah gambar dan kata yang berkaitan tetapi kata tersebut di acak jadi anak akan mencari kata yang berhubungan dengan gambar tersebut.

⁷¹ Lindawati, "Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Sekolah Dasar dengan Menggunakan *Flash Card*", dalam *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 4, 2018, hlm. 62.

⁷² Noviana, "Analisis Media Pembelajaran *Flash Card*", dalam *Journal for Lesson and Learning Studies*, Vol. 1, No. 1, 2020, hlm. 41.

⁷³ Umroh, "Penerapan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Kegiatanku", dalam *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 4, No. 1, 2019, hlm. 46-47.

Flash card adalah alat bantu ingatan yang efektif yang dapat membantu anak belajar materi baru dengan cepat. Meskipun mungkin diasosiasikan belajar menggunakan Flash Card dianggap layaknya belajar di masa kanak-kanak, tetapi hal-hal dasar seperti aritmatika, rumus, atau formula tertentu dapat membantu peserta didik. Adapun kelebihan media Flash Card menurut Aribowo sebagai berikut:⁷⁴

a. Portabel

Media Flash Card menawarkan kepada anak serta guru sebagai alat pembelajaran yang portabel, yang akan dapat mempermudah guru serta anak untuk membawa Flash Card ini kemana pun dan mudah dibawa dari pada harus membawa-bawa buku tulis atau catatan untuk menghafal. Flash Card ini juga tidak sebesar buku dan juga tidak berat.

b. Efisien

Media Flash Card ini sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini juga tidak perlu membutuhkan listrik, alat peraga lainnya. Jika akan menggunakannya kita atau guru hanya melakukan penyusunan urutan gambar yang sesuai dengan keinginan materi yang akan di ajarkan kepada peserta didik, pastikan posisi gambarnya tepat jangan sampai Flash Card terbalik yang akan menyebabkan anak tidak bisa melihat.

c. Serba guna.

Guru dapat menggunakan Flash Card untuk hampir setiap mata pelajaran, misalnya saja pelajaran bahasa Inggris sebagaimana diterapkan oleh Wardani. Flash Card mampu menjelma sebagai alat pembelajaran yang sempurna untuk menghafalkan huruf dan memperelajari suku kata dan sebagainya.

d. Biaya yang relatif terjangkau Flash Card.

Flash Card ialah salah satu media alternatif yang sangat murah serta bisa digunakan untuk belajar pembelajaran lainnya. Penggunaan tidak perlu membeli satu set kartu ilustrasi yang mewah serta penuh warna. Sebaliknya, guru atau pendidik membuat media ini dengan kartu ukuran sesuai kebutuhan guru.

e. Tak terbatas, dapat selalu ditambah.

Jumlah media Flash Card juga bisa selalu ditambah, bukan hanya mentok dengan beberapa kartu saja. Guru bisa menambah gambar jenis lainnya dengan contoh media Flash Card bertema hewan maka guru bisa menambah gambar hewan yang lain.

⁷⁴ Aribowo, "Media Pembelajaran DIY: Membuat *Flash Card* dan Teka-Teki Silang Mandiri", dalam *Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya*, Vol. 2, No. 2, 2014, hlm. 4-5.

f. Gampang diingat.

Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan anak untuk memperkenalkan hal yang baru. contohnya, untuk memperkenalkan nama-nama sebuah benda yang di sekitar dapat dibantu dengan Flash Card ini yang dimana mempunyai sebuah gambar benda tersebut, begitupun sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda tersebut maka dengan melihat hurufnya atau teksnya anak akan mengetahuinya⁷⁵

Menurut Noviana mengatakan bahwa media pembelajaran Flash Card ini mempunyai beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut:

- a. Flash Card mudah untuk di bawa serta mudah cara pembuatan media Flash Card ini serta penggunaannya, Flash Card juga mempermudah untuk peserta didik untuk mengingat. Dalam penggunaan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus.
- b. Gampang diingat, menyajikan pesan atau arti pada setiap kartu/Flash Card.
- c. Menyenangkan, dalam penggunaannya bisa melalui permainan, misalnya secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari Flash Card yang disimpan secara acak.⁷⁶

Sedangkan menurut Awidasworo berpendapat bahwa keunggulan media Flash Card dapat memberikan suasana kelas menyenangkan serta tidak membuat anak bosan, media Flash Card ini dapat memperkenalkan huruf, atau suku kata dengan bantuan gambar agar dapat memberikan kemudahan anak untuk membaca permula. Semua media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan karakteristik peserta didik.⁷⁷

Menurut Genjek terdapat berbagai kelebihan media Flash Card, yaitu:

- a. Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang seukuran postcard.
- b. Praktis dalam membuat dan menggunakan, sehingga kapanpun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini.
- c. Gampang diingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian.

⁷⁵ Haris, "Pengaruh Kartu Bergambar (*Flash Card*) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab", dalam *Jurnal Al Mi'yar*, Vol. 2, No. 1, 2019, hlm. 47.

⁷⁶ Noviana, "Analisis Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Anak Usia Dini", dalam *Indonesian Journal Of Early Childhood Education*, Vol. 1, No. 1, 2020, hlm. 39.

⁷⁷ Awidasworo, "Pengembangan. *Flashcard* pada Materi Sistem Gerak. Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VIII SMP", dalam *Jurnal Pendidikan Sains*, Vol. 4, No. 1, 2017, hlm. 2.

d. Media Flash Card juga membuat suasana sangat menyenangkan dan motivasi anak

Dari beberapa teori yang ada di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media Flash Card adalah media yang praktis pembuatannya, dan gampang di ingat oleh anak karena tampilannya yang menarik bagi anak serta dapat membuat anak senang dalam belajar, Relatif tidak mahal dan mudah untuk membuatnya selain itu juga, anak memperoleh pembelajaran yang bermakna.⁷⁸

⁷⁸ Genjek, "Efektifitas media *flash cards* dalam meningkatkan kosakata bahasa inggris", dalam *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 4, No. 1, 2019, hlm. 150.

BAB V PENUTUP

Bagian terakhir dari tesis ini adalah Bab 5 (Penutup), yang memuat tiga isi penting, yaitu kesimpulan hasil penelitian, Implikasi hasil penelitian dan saran atau saran kepada berbagai pemangku kepentingan, dan memiliki hubungan langsung atau tidak langsung dengan pertanyaan yang diteliti.

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan data, temuan, dan hasil pembahasan, penelitian ini serta mengacu kepada tujuan penelitian, maka penelitian ini menyimpulkan bahwa:

1. Manfaat media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon yaitu memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental dan akhlak yang baik, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan, mengenal kalah dan menang, dan belajar bekerjasama dan menunggu giliran, menstimulasi perkembangan anak usia dini. Melalui permainan ular tangga, anak usia dini akan lebih mudah belajar dari pengalaman-pengalaman yang nyata (konkrit) dan pemberian tugas akan mengakibatkan anak selalu membacanya, memperhatikannya dan mempelajarinya.
2. Manfaat media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon yaitu menarik

perhatian siswa, meningkatkan antusias siswa dalam membaca, dan membantu daya ingat siswa.

3. Langkah-langkah penggunaan metode permainan ular tangga dalam pembelajaran menurut Rahmah kepala sekolah adalah sebagai berikut: pendahuluan. Tahap awal penggunaan metode ini, guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. Selain menjelaskan, guru memberi contoh soal dan latihan mengenai materi yang diajarkan. Pada tahap ini anak usia dini mengalami proses pemahaman dan diharapkan mengerti yang telah disampaikan guru. Namun, pada tahap ini anak usia dini belum kuat ingatannya. Inti, setelah memahami materi, anak usia dini dibagi menjadi kelompok kecil yang beranggotakan empat sampai 5 orang. Anak bermain secara bergantian sesuai urutan kelompok. Penutup, setelah waktu bermain selesai, guru melakukan evaluasi untuk menguji hasil yang didapat anak usia dini. Evaluasi dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan lisan atau tertulis. Cara ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa dalam penguasaan anak usia dini terhadap materi. Langkah-langkah penggunaan *flashcard* yaitu kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap siswa. Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa itu mengamati kartu tersebut, lalu teruskan kepada siswa yang lain hingga semua siswa kebagian. Jika sajian menggunakan jenis atau cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Mengacu kepada kesimpulan penelitian, berikut ini disajikan beberapa implikasi hasil penelitian. Rumusan implikasi hasil penelitian menggarisbawahi upaya peningkatan kemampuan membaca anak usia dini melalui permainan *flashcard* dan ular tangga di TK Al-Furqon. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca anak usia dini melalui permainan *flashcard* dan ular tangga di TK Al-Furqon. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memiliki implikasi sebagai berikut:

1. Penilaian kemampuan membaca anak usia dini baik dalam bidang Pendidikan dan pengajaran, harus secara baik dan hasil penilaian yang sudah dalam kategori baik perlu diberikan apresiasi dalam bentuk *reward* dan kemampuan membaca anak usia dini yang memiliki hasil penilaian masih rendah harus diberikan *treatment* lainnya.
2. Untuk menjamin kemampuan membaca anak usia dini agar tetap dalam kondisi baik, media pembelajaran yang baik dalam bidang pendidikan dan pengajaran, harus dimaksimalkan kembali.

- harus terus dinilai secara terprogram dan berkesinambungan.
3. Untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini, maka para guru perlu terus ditingkatkan kualitasnya melalui *workshop*, pelatihan, seminar, studi banding, studi lanjut melalui perguruan tinggi unggulan negeri baik di dalam maupun luar negeri.
 4. Implikasi pembelajaran, guru (harus kreatif dan terampil), kegiatan pembelajaran harus mengikuti langkah-langkah.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, dengan segala kerendahan hati penulis mencoba akan merekomendasikan dan memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Saran untuk Kepala sekolah
 - a. Hendaknya kepala sekolah dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai informasi awal untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai upaya peningkatan kemampuan membaca anak usia dini melalui permainan *flashcard* dan ular tangga. Penelitian selanjutnya mengambil sampel probabilistik agar hasilnya bisa digeneralisir dan dijadikan informasi bagi pengambilan keputusan perbaikan.
 - b. Kepala sekolah dapat merombak, memperbaiki dan membenahi upaya peningkatan kemampuan membaca anak usia dini melalui permainan *flashcard* dan ular tangga agar lebih terintegrasi. Upaya peningkatan kemampuan membaca anak usia dini melalui permainan *flashcard* dan ular tangga tidak hanya dilakukan untuk keperluan administratif saja, melainkan juga diperluas menjadi manajemen pengelolaan kelas dan anak untuk mendukung visi, misi dan strategi taman kanak-kanak dan mengembangkan kemampuan membaca anak.
2. Saran untuk Guru

Dosen dapat memperbaiki kemampuan membaca anak usia dini melalui permainan *flashcard* dan ular tangga yang lebih berintegrasi dan membenahi lebih baik lagi setelah mengetahui hasil penilaian membaca anak masing-masing.
3. Saran untuk Orang Tua

Orang tua dapat semakin terbuka dan dapat mengevaluasi lebih dalam mengenai bagaimana indikator upaya peningkatan kemampuan membaca anak usia dini melalui permainan *flashcard* dan ular tangga yang sesuai kualifikasi dan berintegrasi dengan yang tidak.
4. Saran untuk Peneliti lebih lanjut.

Peneliti selanjutnya dapat meneliti lebih dalam lagi mengenai upaya peningkatan kemampuan membaca anak usia dini melalui permainan *flashcard* dan ular tangga.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Harras K. *Membaca Minat Baca Masyarakat Kita dalam jurnal Mimbar Bahasa dan Seni*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 1995.
- A, Wulan. “Pengembangan Media Game Edukasi Kimia Menggunakan Scratch Pada Tahap Formal Operasional”, dalam *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Alam*, Vol. 3 No. 1 Tahun 2017.
- Abbas, Saleh. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Disekolah Dasar*, Jakarta: departemen pendidikan nasional, 2007.
- Abdurrahman, Mulyono. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Abidin, Yunus. *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*, Bandung: Refika Aditama, 2012.
- Afrizal. *Metode Penelitian Kualitatif Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan. Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*, Jakarta: Raja Grafindo, 2016.
- Akhadiah, Sabarti dkk. *Bahasa Indonesia III*, Jakarta: Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 1992.
- Andriani. “Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter anak usia dini”, dalam *Jurnal Sosial Budaya*, Vol. 9 No. 1 Tahun 2012.

- Anggani, Sudono. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan* ,Jakarta : Grasindo, 2000.
- Ar-Rifa'i, Muhammad Nasib. *Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir Jilid 1*, Jakarta : Gema Insani, 1999.
- Askar, Atik Wartini Muhammad. “Al-Qur’an dan Pemanfaatan Permainan Edukatif pada anak Usia Dini”, dalam *Al-Afkar : Jurnal Keislaman dan Peradapan*, Vol. 3 No. 1 Tahun 2010.
- Astuti, Sri. “Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan di TK Intan Komara Kelompok B”, dalam *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7 No. 1 Tahun 2016.
- Azwar, Sarifuddin. *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998.
- Chaer, Halliday via dan Agustina. “Attitude Towards Language in Sociolinguistics Settings: A Brief Overview”, dalam *REiLA: Journal of Research and Innovation*, Vol. 2 No. 1 Tahun 2020.
- Cunningham. *Obstetri William*, Jakarta: EGC, 2010.
- Dalman. *Keterampilan Membaca*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013.
- Depdiknas. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Balai Pustaka, 2000.
- Depdiknas. *Persiapan Membaca dan Menulis melalui Permainan*, Jakarta: Depdinas, 2007.
- Depdiknas. *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI, 2007.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Durkin dalam Dhieni. *Mengikat Makna: Kiat-Kiat Ampuh Untuk Melejitkan Kemauan Plus Kemampuan Membaca dan Menulis Buku*, Bandung: Penerbit Kaifa, 2007.

- Dwijawiyata. *Mari Bermain Permainan Kelompok Untuk Anak*, Yogyakarta: Kanisius, 2012.
- Eliyawati, Cucu. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas, 2005.
- Endarmoko, Eko. *Tesaurus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2007.
- Fadlillah, M. *Buku Ajar Bermain & Permainan*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Grainger, J. *Problem Perilaku, Perhatian, dan Membaca pada Anak: Strategi Intervensi Berbasis Sekolah*, Jakarta: Grasindo, 2003.
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif. Teori dan Praktik*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013.
- Habibi, Muazar. *Analisis Kebutuhan Anak usia Dini*, Yogyakarta: Depublish, 2018.
- Hadi, Sutrisno. *Metodologi Research I*, Yogyakarta : Yayasan Penerbitan Fak. Psikologi UGM, 1986.
- Hadini, Nining. “Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata di TK Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur”, dalam *Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, Vol. 6 No. 1 Tahun 2017.
- Hairuddin dkk. *Tingkat Membaca Pemahaman*, Jakarta: Depdiknas, 2007.
- Hajar, Ibnu. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996.
- Hariyanto, Agus. *Membuat Anak Cepat Pintar Membaca*, Jogjakarta: Diva Press, 2009.
- , *Evaluasi Media Instruksional*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2010.
- Hasan, dkk. *Tata bahasa baku bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2010.

- Holis, Ade. "Belajar Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini", dalam *Jurnal Pendidikan UNIGA*, Vol. 10 No. 1 Tahun 2017.
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak Jilid 1*, Jakarta : Erlangga, 1978.
- . *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta: Erlangga, 1994.
- Husna, M.100+ *Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2009.
- Ifrianti, Syofinda. "Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar", Vol. 2 No. 2 Tahun 2015.
- Imran. "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Bermain Flash Card", dalam *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 2, No. 2, 2018.
- Indriana, Dina. *Ragam Alat bantu Media Pengajaran*, Yogyakarta: Diva Press, 2011
- Ismail, Andang. *Education Games*, Yogyakarta: Pilar Media, 2006.
- Jamaris, Martini. *Kesulitan Belajar Perspektif, Asesmen dan Penanggulangannya Bagi Anak Usia Dini dan Usia Sekolah*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2015.
- Kartono, Kartini. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*, Bandung: Mandar Maju, 1995.
- Kasiyan. *Psikologi Pendidikan*, Surabaya : Bina Ilmu, 1984.
- Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, 2015.
- . *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Kridalaksana, Harimurti. *Kamus Linguistik*, Jakarta: Gramedia 1984.

- Kumara, Amitya, A. Jayanti Wulansari & L. Gayatri Yosef, *Perkembangan Kemampuan Membaca , dalam Amitya Kumara, dkk, Kesulitan Berbahasa pada Anak*, Yogyakarta: PT Kanisius, 2014.
- Kurniasih, Ria. “Media Ular tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini”, dalam *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5 No. 2 Tahun 2014.
- Kurniasih, Ani dan Muhammad Reza. “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf A, B, C, Melalui Kartu Gambar Di Kelompok Bermain Al-A’yun”, dalam *Cendekia: PAUD Teratai*, Vol. 3 No. 3 Tahun 2014.
- Latif, Mukhtar. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2013.
- Lestari. “Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Sekolah Dasar”, Dalam *Jurnal Konferensi Ilmiah Dasar*, Vol. 2, 2020.
- Lilis, Madyawati. *Strategi Pengembangan Bahasa anak Usia Dini*, Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2017.
- Martanti. “Metode Struktural Analitik Sintetik Dalam Pembelajaran Anak Disleksia”, dalam *jurnal pendidikan dasar Islam*, Vol. 10, No. 1, 2018.
- Martuti. *Mengelola PAUD Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*, Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2008.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2007.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, Yogyakarta: Diva Press, 2012.
- Mulyani, Sri. *45 Permaianan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013.
- Mulyasa, E. *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012.

----- . *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.

Mustofa, Ali. *Pengantar Buku Ayo Membaca*, Surabaya : KPI, 2002.

Nasution. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*, Bandung: Tarsito, 2003.

Nehru. “Mengembangkan Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional”, dalam *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5 No. 2 Tahun 2011.

Ningtyas, Dhita Paranita. “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Ular Tangga”, dalam *Cendekia: Neliti*, Vol. 8 No. 2 Tahun. 2014.

Nuraini, Indah. *Kamus Bahasa Indonesia*, Bogor : Duta Grafika, 2010.

Nurbiana, Dhieni dkk. *Metode Pengembangan Bahasa*, Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2008.

Nurhadi. *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca*, Bandung: Sinar Baru 1989.

----- . *Meningkatkan Kemampuan Membaca*, Bandung: Sinar Baru, 1989.

Nurhayati, Iis . “Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini”, dalam *Jurnal STKIP Siliwangi Bandung*, Vol. 1 No. 2 Tahun 2012.

Olivia & Ariani. *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca*, Bandung: Sinar Baru, 2009.

Pangastuti, Ratna dan Siti Farida Hanum. “Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf”, dalam *Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol. 1 No. 1 Tahun 2017.

Patmonodewo, Soemiarti. *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2000.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

- Pertiwi, “Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan Anak Usia Dini”, dalam *Jurnal Pendidikan*, Vol. 5, No.1, 2016.
- Pertiwi, Adharina Dian. “Study Deskriptif Proses Mmembaca Anak Usia Dini”, dalam *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 5 No. 1 Tahun 2016.
- Poerwadarminta. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1984.
- Pradana, Pascalian Hadi dan Febrina Gerhani. “Penerapan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak”, dalam *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, Vol. 2 No. 1 Tahun 2019.
- Pramesti. “Analisis Faktor-Faktor Penghambat *Membaca* Permulaan pada Siswa Kelas 1 SD”, dalam *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 3, 2018.
- Pujosuwarno, Sayekti. *Penulisan Usulan dan Laporan Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Lemlit IKIP Yogyakarta, 1992.
- Rahim, Farida. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, Jakarta : Bumi Aksara, 2008.
- Rahman, Nur Faizah. *Mendesain Perilaku Anak Sejak Dini Bersahabat dengan Perilaku Buruk Anak Prasekolah*, Surakarta: Adi Citra Cemerlang, 2012.
- Rofi’uddin, Ahmad dan Darmiyati Zuchdi, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*, Malang: Universitas Negeri Malang, 1999.
- Rusniah. “Meningkatkan Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini”, Dalam *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 1, 2016.
- S, Nasution. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar*, Jakarta: Bina Aksara, 1990.
- Sadiman, Arief S. Dkk. *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Safari. *Pengujian dan Penilaian Bahasa Sastra Indonesia*, Jakarta: Kartanegara, 2002.

- Sajirun, Muhammad. *Membentuk Karakter Islami Anak Usia Dini*, Solo: Era Adicitra Intermedia, 2012.
- Saleh, Abbas. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Di Sekolah Dasar*, Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas, 2006.
- Salehuddin. *Upaya Guru dalam Menumbuhkan Minat Baca pada Anak*, Bandung: Asa Mandiri, 2000.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2012.
- Santosa, Puji dkk. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.
- Sardiman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001.
- Setyani, Wilujeng dkk. “Metode SAS dalam peningkatan membaca permulaan di kelas sekolah dasar”, dalam *Jurnal Online*, Vol. 3 No. 5 Tahun 2019.
- Setyanto, Ardi. *Panduan Sukses Komunikasi Belajar-Mengajar*, Jogjakarta: Diva Press, 2014.
- Shofie, Ummi. *Sayang Belajar Baca Yuk!*, Surakarta: Afra Publishing, 2008.
- Shohig, M. *Pendidikan Bagi Anak Disleksia*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan, 2010.
- Siantayani. *Siap Baca Tulis 2*, Yogyakarta : Krizter Publiser, 2011.
- Slamet. *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Yogyakarta: UNS Press, 2017.
- Soeatminah. *Perpustakaan, Kepustakawanan dan Pustakawan*, Yogyakarta: Kanisius, 1992.
- Solchan. *Sistem Membaca Pemahaman yang Efektif*, Purworejo: UMP, 2009.
- Sudono, Anggani. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*, Jakarta : Grasindo, 2000.

- Sugihartono, dkk. *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: UNY Press, 2007.
- Sugiyono. *Metode Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Pendekatan Kualitatif dan RD*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sujana, Harja dkk. *Materi Pokok Membaca*, Jakarta: Universitas Terbuka, 1988.
- Sukirno. *Sistem Membaca Pemahaman yang Efektif*, Purworejo: UMP Press, 2009..
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005.
- Sumantri. *Model Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.
- Sunaryo Kartadinata, dkk, *Bimbingan di Sekolah Dasar*, Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti, 1998.
- Supendi, Pepen dan Nur hidayat. *50 Permainan Indoor dan Outdoor Mengasyikkan*, Jakarta: Penebar Plus, 2016.
- Supriatna, Eka. “Model Bermain Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Anak usia Pra Sekolah”, dalam *Jurnal Guru Pembangun*, Vol. 26, No. 2, 2011.
- Supriyadi, dkk. *Pendidikan Bahasa Indonesia 2*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1992.
- Suryabrata, Sumadi. *Psikologi Pendidikan* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenada Media Group, 2011.
- Susilana & Cepiriyana, Rudi. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, Bandung : Wacana Prima.
- Susilo, Taufik Adi. *Belajar Calistung Itu Asyik*, Jogjakarta: Javalitera, 2013.

- Suyanto, Kasihani K.E. *English for Young Learners Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*, Jakarta : Bumi Aksara, 2007.
- Suyanto. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, : Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2005.
- , Slamet. *Pembelajaran Untuk Anak TK*, Jakarta: Depdiknas, 2005.
- Suyono, A. *Memupuk Minat Baca Anak*, Jogjakarta: Intisari, 1998.
- Syafi'i, Asrof. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Surabaya: Elkaf, 2005.
- Tampubolon. *Kemampuan Membaca, Teknik Membaca Efektif Dan Efisien*, Bandung: Angkasa, 1989.
- Tarigan, dkk. *Membaca Dalam Kehidupan*, Bandung: Angkasa, 1989.
- , *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa 1979.
- Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta: Grasindo, 2001.
- Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta: Grasindo, 2001.
- Wassid, Iskandar & Dadang Sunendar. *Strategi Pembelajaran Bahasa*, Bandung: Rosdakarya, 2008.
- Widyastuti, Ana. “ Analisis Tahapan Perkembangan Membaca Dan Stimulasi Untuk Peningkatan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun.” Dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 21 No. 1 Tahun 2018.
- Wiwik Pratiwi, “Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini”, dalam *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 5 No. 2 Tahun 2017.
- Yaumi, Muhammad. *Media & Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.
- Yulianti, Rani. *Permainan yang Meningkatkan Mencerdaskan Anak*, Jakarta: Laskar Aksara, 2008.

Yusuf, Munawir. *Pendidikan Bagi Anak dengan Problema Belajar*, Solo : Tiga Serangkai, 2003.

Yusuf, Yasin & Umi Auliya. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*, Jakarta: Visimedia, 2011.

Zuchdi, Darmiyati dan Budiasih, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*, Yogyakarta: PAS, 2001.

Zulkifli. *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009.

LEMBAR HASIL WAWANCARA

Nama : Rahmah

Kedudukan : kepala sekolah

1. Bagaimana manfaat media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon?

Manfaat media permainan ular tangga yaitu memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental dan akhlak yang baik, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan, mengenal kalah dan menang, dan belajar bekerjasama dan menunggu giliran

2. Bagaimana manfaat media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon?

Sebenarnya untuk memahami flashcard tidaklah terlalu sulit, karena bentuknya berupa kartu yang mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Bahan-bahanya juga relatif mudah ditemukan. Beberapa teori akan diuraikan untuk memaparkan tentang flashcard. Menurut Susilana & Riyana mengatakan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Media *flashcard* dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, memberikan instruksi.

3. Bagaimana langkah-langkah pemanfaatan media permainan ular tangga dan *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon?

Langkah-langkah penggunaan metode permainan ular tangga dalam pembelajaran menurut Rahmah kepala sekolah adalah sebagai berikut:

- 1) Pendahuluan. Tahap awal penggunaan metode ini, guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. Selain menjelaskan, guru memberi contoh soal dan latihan mengenai materi yang diajarkan. Pada tahap ini anak usia dini mengalami proses pemahaman dan diharapkan mengerti yang telah disampaikan guru. Namun, pada tahap ini anak usia dini belum kuat ingatannya.
- 2) Inti. Setelah memahami materi, anak usia dini dibagi menjadi kelompok kecil yang beranggotakan empat sampai 5 orang. Anak bermain secara bergantian sesuai urutan kelompok.
- 3) Penutup. Setelah waktu bermain selesai, guru melakukan evaluasi untuk menguji hasil yang didapat anak usia dini. Evaluasi dapat dilakukan

dengan memberikan pertanyaan lisan atau tertulis. Cara ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa dalam penguasaan anak usia dini terhadap materi.

Langkah-langkah dalam membuat flashcard, sebagai berikut:

- 1) Siapkan kertas yang lumayan tebal, seperti kertas duplek. Kertas ini sebagai tempat untuk menempelkan gambar dan kata yang akan diajarkan dalam pembelajaran.
- 2) Kertas diukur dengan ukuran 25 x 30 cm dan diberikan tanda lalu garis sesuai dengan tanda yang sudah diberikan.
- 3) Potonglah kertas yang sudah diukur, sehingga membentuk seperti kartu-kartu yang berukuran 25 x 30 cm. Potonglah kartu sesuai dengan jumlah gambar dan kata yang akan diajarkan.
- 4) Jika objek gambar dibuat langsung dengan tangan, maka kertas tersebut perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas concert atau kertas karton.
- 5) Gambarlah dengan alat gambar, seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu langsung ditempelkan pada alas kertas tersebut.
- 6) Jika ingin menggunakan gambar yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang dijual di toko, di pasar, maka gambar tinggal dipotong dan ukurannya disesuaikan, kemudian ditempelkan menggunakan perekat.
- 7) Bagian akhir, berikan tulisan pada kartu-kartu tersebut.
- 8) Kartu yang sudah disusun, dipegang setinggi dada dan dihadapkan kepada siswa.
- 9) Guru mencabut satu per satu kartu setelah selesai menjelaskan isi setiap kartunya.
- 10) Memberikan kartu yang telah dijelaskan kepada siswa yang berada di dekat guru, siswa tersebut diberikan waktu untuk mengamati dan mengulang kata dari huruf yang diberikan setelah itu.
- 11) Media *flashcard* tersebut diteruskan kepada siswa lain yang berada di dekatnya hingga semua siswa mendapat bagian untuk melihat secara langsung setiap media *flashcard* yang digunakan selama materi pembelajaran membaca huruf.

Sebelum memulai kegiatan belajar mengajar membaca menggunakan media *flashcard* guru harus menyiapkan materi yang akan diberikan kepada anak dengan matang dan baik. Persiapan yang matang akan mempermudah dalam pelaksanaan kegiatan belajar membaca. Proses dasar penggunaan *Flashcard* dalam pembelajaran ada beberapa proses, yaitu:

- 1) Proses pembuatan *flashcard*
 - a) Siapkan kertas tebal sebagai penampang gambar

- b) Tandai dengan menggunakan pensil dan penggaris ukuran 25 x 30 cm
- c) Potong kertas sesuai tanda, lalu tempel gambar
- d) Berikan tulisan atau pesan pada bagian belakang kartu tersebut sesuai dengan objek yang ada dibagian depannya

2) Proses persiapan

- a) Kuasai dan latih terlebih dahulu keterampilan untuk menggunakan flashcard, siapkan pula bahan dan alat-alat pendukung yang diperlukan.
- b) Siapkan jumlah *flashcard* yang cukup dan susun sesuai urutannya, dan tentukan juga butuh atau tidaknya terhadap bantuan media lain
- c) Atur posisi tempat duduk antara guru dan siswa, hal ini berhubungan dengan posisi guru sebagai penyampai pesan harus dapat disimak oleh seluruh siswa

LEMBAR HASIL WAWANCARA

Nama : Erni Kurniati

Kedudukan : guru kelas

1. Bagaimana manfaat media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon?

Permainan ular tangga dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini. Melalui permainan ular tangga, anak usia dini akan lebih mudah belajar dari pengalaman-pengalaman yang nyata (konkrit) dan pemberian tugas akan mengakibatkan anak selalu membacanya, memerhatikannya dan mempelajarinya. Belajar adalah suatu proses yang berlangsung seumur hidup karena pendidikan tidak pernah tamat. Salah satu tanda seseorang sudah belajar adalah dengan adanya hasil belajar.

2. Bagaimana manfaat media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon?

Flashcard merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan kosakata *Flashcard* yang digunakan dalam pembelajaran biasanya bertuliskan kata, sementara pada sisi lainnya ada gambar yang sesuai dengan kata. Fungsi utama dari gambar adalah untuk melatih daya ingat siswa terhadap kata yang sedang dipelajari.

3. Bagaimana langkah-langkah pemanfaatan media permainan ular tangga dan *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon?

Untuk melakukan permainan ular tangga membaca ini memiliki peraturan permainan masing-masing, oleh karena itu permainan ular tangga memiliki beberapa peraturan, yaitu:

- 1) Bagilah kelas menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri atas 4-5orang
- 2) Guru akan melakukan secara bergantian berkelompok.
- 3) Anak meletakkan patung kecil berbentuk manusia pada kotak pertama atau start di lembar kertas ular tangga.
- 4) Lalu memasukkan dadu kedalam gelas kecil setelah itu di kocok-kocok, lalu dadu dijatuhkan perlahan.
- 5) Pada permukaan sisi dadu akan terlihat berapa bintang yang muncul, jika bintangnya ada 6, maka anak tadi akan menggeserkan kerucut pada kotak ular tangga sebanyak 6 langkah.
- 6) Apabila posisi kerucut berada pada kotak bergambar tangga, maka

kerucut dinaikkan hingga ujung tangga, jika kerucut berada pada kotak bergambar kepala ular, maka kerucut diturunkan mengikuti ular hingga pada ekornya berada di kotak angka berapa.

- 7) Selanjutnya pemain kedua berganti bermain melakukan hal yang sama dengan anak pertama tadi.
- 8) Selanjutnya akan dilakukan dengan kelompok lainnya dengan prosedur yang sama.

Langkah-langkah penggunaan *flashcard* yaitu :

- 1) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap siswa.
- 2) Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa itu mengamati kartu tersebut, lalu teruskan kepada siswa yang lain hingga semua siswa kebagian.
- 4) Jika sajian menggunakan jenis atau cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun.

Menurut Erni Kurniati bahan-bahan yang digunakan untuk kegiatan belajar membaca menggunakan *Flashcard* dibuat sesederhana mungkin. Materi atau bahan yang perlu disiapkan adalah kertas bufallo yang digunting menjadi beberapa kartu dengan ukuran 8 x 10 cm. *Flashcard* ditulis dengan menggunakan huruf kecil dan tingginya sama. Menurut Doman dapat dikatakan bahwa khususnya anak-anak yang masih sangat muda dapat membaca asal anda membuat hurufnya besar-besar. Kata dalam *flashcard* ditulis dengan ukuran yang besar dan jelas agar anak mudah membacanya. Kata ditulis dengan menggunakan spidol berwarna cerah agar menarik perhatian dan minat anak untuk membacanya. Perhatikan satu persatu kartu kepada anak secara cepat, biarkan anak untuk melihatnya. Setelah semua kartu diperlihatkan ambil satu kartu dan tanya kembali pada anak tulisan yang ada pada gambar, anak dapat memilih kartu sesuai dengan keinginannya.

LEMBAR HASIL WAWANCARA

Nama : Nur Azizah

Kedudukan : guru kelas

1. Bagaimana manfaat media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon?

Permainan media ular tangga merupakan permainan dalam bentuk papan yang dibuat dalam kotak kecil-kecil dan kotak kecilnya terdapat beberapa gambar ular dan tangga dengan sengaja dihubungkan dari satu kotak ke kotak yang lainnya, namun tidak semua hanya kotak-kotak tertentu yang telah ditentukan. Terdapat beberapa manfaat yang bisa diperoleh dari permainan media ular tangga yang berkaitan dengan mengenal simbol atau huruf yaitu menambah kosa kata bagi anak, membantu anak belajar membaca, membantu anak mengerti kalimat permintaan dan perintah, dapat mengembangkan pengetahuan dasar anak, dan mengenal gambar dan menghafal gambar.

2. Bagaimana manfaat media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon?

Flashcard merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan kosa kata *Flashcard* yang digunakan dalam pembelajaran biasanya bertuliskan kata, sementara pada sisi lainnya ada gambar yang sesuai dengan kata. Fungsi utama dari gambar adalah untuk melatih daya ingat siswa terhadap kata yang sedang dipelajari.

3. Bagaimana langkah-langkah pemanfaatan media permainan ular tangga dan *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon?

Untuk melakukan permainan ular tangga membaca ini memiliki peraturan permainan masing-masing, oleh karena itu permainan ular tangga memiliki beberapa peraturan, yaitu:

- 1) Bagilah kelas menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri atas 4-5 orang
- 2) Guru akan melakukan secara bergantian perkelompok.
- 3) Anak meletakkan patung kecil berbentuk manusia pada kotak pertama atau start di lembar kertas ular tangga.
- 4) Lalu memasukkan dadu kedalam gelas kecil setelah itu di kocok-kocok, lalu dadu dijatuhkan perlahan.
- 5) Pada permukaan sisi dadu akan terlihat berapa bintik yang muncul, jika

bintiknya ada 6, maka anak tadi akan menggeserkan kerucut pada kotak ular tangga sebanyak 6 langkah.

- 6) Apabila posisi kerucut berada pada kotak bergambar tangga, maka kerucut dinaikkan hingga ujung tangga, jika kerucut berada pada kotak bergambar kepala ular, maka kerucut diturunkan mengikuti ular hingga pada ekornya berada di kotak angka berapa.
- 7) Selanjutnya pemain kedua berganti bermain melakukan hal yang sama dengan anak pertama tadi.
- 8) Selanjutnya akan dilakukan dengan kelompok lainnya dengan prosedur yang sama.

Langkah-langkah penggunaan *flashcard* yaitu :

- 1) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap siswa.
- 2) Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa itu mengamati kartu tersebut, lalu teruskan kepada siswa yang lain hingga semua siswa kebagian.
- 4) Jika sajian menggunakan jenis atau cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun.

Nur Azizah, cara penggunaan *Flashcard* adalah dengan memperlihatkan gambar atau kata yang telah dibuat sedemikian rupa dan semenarik mungkin kepada anak, setelah memperlihatkan kepada anak tanya kembali tulisan yang ada pada gambar dan biarkan anak menjawabnya sendiri.

LEMBAR HASIL WAWANCARA

Nama : Any Ratriastuti

Kedudukan : guru kelas

1. Bagaimana manfaat media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon?
Permainan media ular tangga juga memberikan manfaat yaitu anak dapat mematuhi peraturan dalam permainan, dapat membaca simbol angka, menyebutkan gambar dan warna, anak juga mampu bersosialisasi dengan teman dan guru, serta dapat membaca suku kata yang dituliskan di permainan ular tangga.

2. Bagaimana manfaat media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon?

Flashcard merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan kosa kata *Flashcard* yang digunakan dalam pembelajaran biasanya bertuliskan kata, sementara pada sisi lainnya ada gambar yang sesuai dengan kata. Fungsi utama dari gambar adalah untuk melatih daya ingat siswa terhadap kata yang sedang dipelajari.

3. Bagaimana langkah-langkah pemanfaatan media permainan ular tangga dan *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon?

Untuk melakukan permainan ular tangga membaca ini memiliki peraturan permainan masing-masing, oleh karena itu permainan ular tangga memiliki beberapa peraturan, yaitu:

- 1) Bagilah kelas menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri atas 4-5 orang
- 2) Guru akan melakukan secara bergantian berkelompok.
- 3) Anak meletakkan patung kecil berbentuk manusia pada kotak pertama atau start di lembar kertas ular tangga.
- 4) Lalu memasukkan dadu ke dalam gelas kecil setelah itu di kocok-kocok, lalu dadu dijatuhkan perlahan.
- 5) Pada permukaan sisi dadu akan terlihat berapa bintang yang muncul, jika bintangnya ada 6, maka anak tadi akan menggeserkan kerucut pada kotak ular tangga sebanyak 6 langkah.
- 6) Apabila posisi kerucut berada pada kotak bergambar tangga, maka kerucut dinaikkan hingga ujung tangga, jika kerucut berada pada kotak bergambar kepala ular, maka kerucut diturunkan mengikuti ular hingga pada ekornya berada di kotak angka berapa.

- 7) Selanjutnya pemain kedua berganti bermain melakukan hal yang sama dengan anak pertama tadi.
- 8) Selanjutnya akan dilakukan dengan kelompok lainnya dengan prosedur yang sama

Langkah-langkah penggunaan *flashcard* yaitu :

- 1) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap siswa.
- 2) Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa itu mengamati kartu tersebut, lalu teruskan kepada siswa yang lain hingga semua siswa kebagian.
- 4) Jika sajian menggunakan jenis atau cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun.

Any Ratriastuti, langkah-langkah dalam penggunaan *Flashcard* adalah sebagai berikut :

- 1) Guru membagikan kartu gambar (flashcard) kepada anak satu-persatu dengan gambar yang berbeda-beda.
- 2) Guru meminta salah satu siswa untuk maju ke depan kelas dihadapan temannya dan memegang kartu bergambar yang sudah dibagikan sebelumnya.
- 3) Kartu dipegang setinggi dada dan menghadap ke arah siswa yang duduk didepannya.
- 4) Guru bertanya pada siswa mengenai gambar yang anak pegang di depan teman-temannya sebagai stimulus agar siswa aktif di dalam kelas.
- 5) Guru meminta anak untuk bersama-sama mengeja huruf yang ada pada *flashcard* yang sudah dipegang oleh anak yang berada didepan. Setelah itu guru meminta siswa yang maju untuk duduk kembali, kemudian gambar di tempel dipapan tulis, kemudian dilanjutkan dengan anak berikutnya

LEMBAR HASIL WAWANCARA

Nama : Nur Rahmawati

Kedudukan : guru kelas

1. Bagaimana manfaat media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon?

Secara khusus media permainan ular tangga memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran yaitu dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual maupun kelompok, dapat mengembangkan kreativitas, kemandirian anak dan menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membina tanggung jawab dan disiplin anak, struktur kognitif yang diperoleh anak sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersun secara relavan sehingga akan terjaga dalam ingatan. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media ular tangga memberikan manfaat bagi anak usia dini yaitu memberikan suasana yang menyenangkan, mengembangkan kreativitas dan kognitif, membantu anak mempermudah dan mengingat apa yang dia alami.

2. Bagaimana manfaat media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon?

Flashcard merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan kosa kata *Flashcard* yang digunakan dalam pembelajaran biasanya bertuliskan kata, sementara pada sisi lainnya ada gambar yang sesuai dengan kata. Fungsi utama dari gambar adalah untuk melatih daya ingat siswa terhadap kata yang sedang dipelajari.

3. Bagaimana langkah-langkah pemanfaatan media permainan ular tangga dan *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon?

Untuk melakukan permainan ular tangga membaca ini memiliki peraturan permainan masing-masing, oleh karena itu permainan ular tangga memiliki beberapa peraturan, yaitu:

- 1) Bagilah kelas menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri atas 4-5orang
- 2) Guru akan melakukan secara bergantian perkelompok.
- 3) Anak meletakkan patung kecil berbentuk manusia pada kotak pertama atau start di lembar kertas ular tangga.
- 4) Lalu memasukkan dadu kedalam gelas kecil setelah itu di kocok-kocok,

lalu dadu dijatuhkan perlahan.

- 5) Pada permukaan sisi dadu akan terlihat berapa bintik yang muncul, jika bintiknya ada 6, maka anak tadi akan menggeserkan kerucut pada kotak ular tangga sebanyak 6 langkah.
- 6) Apabila posisi kerucut berada pada kotak bergambar tangga, maka kerucut dinaikkan hingga ujung tangga, jika kerucut berada pada kotak bergambar kepala ular, maka kerucut diturunkan mengikuti ular hingga pada ekornya berada di kotak angka berapa.
- 7) Selanjutnya pemain kedua berganti bermain melakukan hal yang sama dengan anak pertama tadi.
- 8) Selanjutnya akan dilakukan dengan kelompok lainnya dengan prosedur yang sama

Langkah-langkah penggunaan *flashcard* yaitu :

- 1) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap siswa.
- 2) Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa itu mengamati kartu tersebut, lalu teruskan kepada siswa yang lain hingga semua siswa kebagian.
- 4) Jika sajian menggunakan jenis atau cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun.

LEMBAR WAWANCARA

Nama : Alfino maltra Lantu

Kedudukan : Walimurid

1. Bagaimana manfaat permainan flashcard dan ular tangga terhadap peningkatan kemampuan membaca anak?

Anak saya merasa lebih senang dalam membaca dengan menggunakan permainan flashcard dan ular tangga. Permainan edukatif dapat bermanfaat sebagai berikut memberikan ilmu pengetahuan kepada anak dengan cara yang menyenangkan melalui proses bermain sambil belajar. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa untuk menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik pada anak. Menciptakan lingkungan bermain yang menari, memberikan rasa aman dan menyenangkan. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

LEMBAR WAWANCARA

Nama : Azmya Misha Nadira

Kedudukan : Walimurid

1. Bagaimana manfaat permainan flashcard dan ular tangga terhadap peningkatan kemampuan membaca anak?

Anak saya merasa lebih senang dalam membaca dengan menggunakan permainan flashcard dan ular tangga. manfaat permainan di dalam pembelajaran:

- a. Mengembangkan kecerdasan intelektual
- b. Mengembangkan kecerdasan emosional
- c. Mengembangkan daya kreatifitas
- d. Anak menjadi lebih kreatif
- e. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak.
- f. Mengembangkan kecerdasan majmuk anak, yang meliputi: mengembangkan kecerdasan intelektual anak, kecerdasan emosi, dan antar personal anak, kecerdasan logika anak, kecerdasan kinestetik anak, kecerdasan natural anak, kecerdasan spasial anak, kecerdasan musikal anak, dan kecerdasan spiritual anak.

LEMBAR WAWANCARA

Nama : Muhammad Dzulfikar Kurniawan P

Kedudukan : Walimurid

1. Bagaimana manfaat permainan flashcard dan ular tangga terhadap peningkatan kemampuan membaca anak?

Permainan belajar, termasuk permainan ular tangga dan flashcard, jika digunakan dengan bijaksana dapat menghasilkan manfaat menurut Yasin Yusuf dan Umi Auliya sebagai berikut:

- 1) menyingkirkan keseriusan yang menghambat; Harus ada keseimbangan antara suasana menyenangkan dan keseriusan. Keseriusan yang menghambat misalnya keseriusan yang disebabkan oleh ketakutan yang berlebihan.
- 2) menghilangkan stres dalam lingkungan belajar; Banyak hal-hal kecil yang dengan mudah menyebabkan terjadinya stres dalam belajar dan hal itu harus dihindari.
- 3) mengajak orang terlibat penuh Dengan permainan, anak benar-benar terlibat penuh dalam proses belajar.
- 4) meningkatkan proses belajar; Jika bersemangat dalam bermain, anak akan termotivasi untuk mengikuti proses belajar
- 5) Membangun kreativitas diri; Dengan bermain, anak tidak terasa telah terbangun kemampuan kreativitasnya.
- 6) Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran; Pada keadaan asyik bermain, unsur materi belajar yang telah dimasukkan dalam permainan masuk tanpa disadari.
- 7) Meraih makna belajar melalui pengalaman; Suatu saat ketika ditanya materi yang dipelajari, anak akan mampu mengingatnya kembali karena kebermaknaan proses belajar yang dilakukannya.
- 8) Memfokuskan peserta didik usia dini sebagai subjek belajar. Anak akan semakin fokus dengan materi yang dimasukkan ke dalam permainan. Hal ini disebabkan oleh rasa tertantang, motivasi, dan semangat yang tinggi

LEMBAR DOKUMENTASI





DAFTAR RIWAYAT HDUP



Nama : Farah Fitriana
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 18 Februari 1997
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jl. Karya Bakti no. 03 Rt009/03 Srengseng,
Kembangan Jakarta Barat 11630
Email : Farahfitriana97@gmail.com

Riwayat Pendidikan:

1. TK Islam Al- Furqon
2. SDIT Al- Furqon
3. MTS Darunnajah Jakarta
4. MA Darunnajah Jakarta
5. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
6. Universitas PTIQ Jakarta

Riwayat Pekerjaan:

1. Program magang Pusat Kelembagaan Internasional KOMINFO
2. Marketing Communication Kampus Update
3. Guru Mengaji Alif Iqro
4. Translator Video Inibudi.org
5. PA Cariustadz.id

Daftar Karya Tulis Ilmiah:

1. Skripsi “Strategi Dakwah Prof. Quraish Shihab dalam Meningkatkan Pemahaman Ajaran Islam melalui Buku **Islam yang Saya Anut, Dasar-dasar Ajaran Islam**”
2. Tesis “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga dan Flashcard di TK Islam Al- Furqon Jakarta Selatan”

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DAN FLASHCARD DI TK ISLAM AL-FURQON JAKARTA SELATAN

ORIGINALITY REPORT

23% SIMILARITY INDEX	22% INTERNET SOURCES	7% PUBLICATIONS	9% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.ptiq.ac.id Internet Source	3%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
3	core.ac.uk Internet Source	1%
4	repository.radenfatah.ac.id Internet Source	1%
5	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1%
6	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	1%
7	repository.unpas.ac.id Internet Source	1%
8	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	1%
9	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	1%