**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
   * + 1. **Membaca Permulaan**
          1. **Pengertian Membaca Permulaan**

Penguasaan bahasa sangat erat kaitannya dengan kemampuan kognisi anak, sistematika berbicara anak menggambarkan sistematikanya dalam berfikir. Yang termasuk dalam pengembangan bahasa selain dari berbicara adalah kemampuan membaca, keterampilan membaca merupakan salah satu kemampuan yang penting bagi anak. Beberapa Praktisi pendidikan berpandapat bahwa pengajaran membaca pada anak usia dini akan memberikan kepada mereka manfaat akademik menyongsong tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Salah satu aspek pengajaran bahasa Indonesia yang memegang peran penting adalah membaca, khususnya membaca permulaan. Pada sisi lain, pentingnya pengajaran membaca permulaan pada anak diberikan sejak usia dini.

Pelajaran membaca Usia dini awal disebut pelajaran membaca permulaan, sedangkan di kelas-kelas tinggi disebut pelajaran membaca lanjut. Pelaksanaan membaca permulaan dilakukan dalam dua tahap, yaitu membaca periode tanpa buku dan membaca dengan menggunakan buku. Pembelajaran membaca tanpa buku dilakukan dengan cara mengajar dengan menggunakan media atau alat peraga selain buku misalnya kartu gambar, kartu huruf, kartu kata dan kartu kalimat, sedangkan membaca dengan buku merupakan kegiatan membaca dengan menggunakan buku sebagai bahan Pelajaran. Sri Nuryati (2007: 12) menyimpulkan “Pada anak usia dini atau taman kanak-kanak mereka belajar membaca permulaan dengan berbagai metode yang berfokus pada bermain sambil belajar”.

Kemampuan membaca permulaan lebih diorientasikan pada kemampuan mengenal huruf. Maksudnya anak-anak dapat mengubah dan melafalkan lambang-lambang tertulis menjadi bunyi-bunyi bermakna. Pada tahap ini sangat dimungkinkan anak-anak dapat melafalkan lambang-lambang huruf yang dibacanya tanpa diikuti oleh pemahaman terhadap lambang bunyi-bunyi lambang tersebut. Kemampuan mengenal huruf ini selanjutnya dibina dan ditingkatkan menuju pemilikan kemampuan membaca tingkat lanjut, yakni mengenal wacana. Yang dimaksud dengan mengenal wacana adalah kemampuan membaca yang sesungguhnya, yakni kemampuan mengubah lambang-lambang tulis menjadi bunyi-bunyi bermakna disertai pemahaman akan lambang-lambang tersebut. Dengan bekal kemampuan mengenal wacana inilah kemudian anak dipajankan dengan berbagai informasi dan pengetahuan dari berbagai media cetak yang dapat diakses sendiri. Kemampuan menulis permulaan tidak jauh berbeda dengan kemampuan membaca permulaan.

Membaca permulaan yang menjadi acuan adalah membaca merupakan proses recoding dan decoding. Anderson, (Nurdiana Dhieni,2005: 5.29) mengatakan “membaca merupakan suatu proses yang bersifat fisik dan psikologis”. Proses yang bersifat fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual. Dengan indera visual, pembaca mengenali dan membedakan gambar-gambar bunyi serta kombinasinya. Melalui proses *recoding,* pembaca mengasosiasikan gambar-gambar bunyi beserta kombinasinya itu dengan bunyi-bunyinya. Dengan proses tersebut, rangkaian tulisan yang dibacanya menjelma menjadi rangkaian bunyi bahasa dalam kombinasi kata, kelompok kata, dan kalimat yang bermakna.

Menurut Leonhardt (Tarigan dkk, 2003: 3.16) proses membaca permulaan melibatkan tiga komponen, yaitu (a) visual memory (vm), (b) phonological memory (pm), dan (c) semantic memory (sm). Lambang lambang fonem tersebut adalah kata, dan kata dibentuk menjadi kalimat. Proses pembentukan tersebut terjadi pada ketiganya. Pada tingkat VM, huruf, kata dan kalimat terlihat sebagai lambang grafis, sedangkan pada tingkat PM terjadi proses pembunyian lambang.Lambang tersebut juga dalam bentuk kata, dan kalimat.Proses pada tingkat ini bersumber dari VM dan PM. Akhirnya pada tingkat SM terjadi proses pemahaman terhadap kata dan kalimat. Selanjutnya dikemukakan bahwa untuk memperoleh kemampuan membaca diperlukan tiga syarat, yaitu kemampuan membunyikan (a) lambang-lambang tulis, (b) penguasaan kosa kata untuk memberi arti, dan (c) memasukkan makna dalam kemahiran bahasa. Pada tingkatan membaca permulaan, pembaca belum memiliki ketrampilan kemampuan membaca yang sesungguhnya, tetapi masih dalam tahap belajar untuk memperoleh keterampilan / kemampuan membaca.

Membaca pada tingkatan ini merupakan kegiatan belajar mengenal bahasa tulis. Melalui tulisan itulah anak dituntut dapat menyuarakan lambang bunyi bahasa tersebut, untuk memperoleh kemampuan membaca diperlukan tiga syarat, yaitu kemampuan membunyikan (a) lambang-lambang tulis, (b) penguasaan kosa kata untuk memberi arti, dan (c) memasukkan makna dalam kemahiran bahasa. Membaca permulaan merupakan suatu proses ketrampilan dan kognitif. Proses keterampilan menunjuk pada pengenalan dan penguasaan lambang-lambang fonem, sedangkan proses kognitif menunjuk pada penggunaan lambang-lambang fonem yang sudah dikenal untuk memahami makna suatu kata atau kalimat.

1. **Pembelajaran Membaca Permulaan**

Pembelajaran membaca permulaan di TK mempunyai nilai yang strategis bagi pengembangan kepribadian dan kemampuan anak. Pengembangan kepribadian dapat ditanamkan melalui materi teks bacaan (wacana, kalimat, kata, suku kata, huruf/bunyi bahasa) yang berisi pesan moral, nilai pendidikan, nilai sosial, nilai emosional-spiritual, dan berbagai pesan lainnya sebagai dasar pembentuk kepribadian yang baik pada anak. Demikian pula dengan pengembangan kemampuan juga dapat diajarkan secara terpadu melalui materi teks bacaan yang berisi berbagai pengetahuan dan pengalaman baru yang pada akhirnya dapat berimplikasi pada pengembangan kemampuan anak. Melalui pembelajaran membaca, guru dapat mengembangkan nilai-nilai moral kemampuan bernalar dan kreativitas anak didik.

Dalam pembelajaran membaca permulaan peneliti mencoba menerapkan metode baru yang dikembangkan oleh Stephanie Mueller untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan diKelompok Bermain Mulia Makassar di kelompok B yaitu bermain dengan tulisan-tulisan pada benda-benda berlabel yang ada disekitar anak . Metode ini dapat digunakan dalam pengajaran membaca permulaan karena dapat meningkatkan kemampuan motorik, intelegensi, dan kemandirian anak. Menurut Mueller (2006:7), “pengajaran membaca permulaan sebaiknya diajarkan sejak dini dengan cara mengenalkan tulisan-tulisan yang konkret yang sering ditemukan dalam dunia anak”. Metode ini dikemas dengan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar membaca.

. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendekatan bermain sambil belajar merupakan cara terbaik menuju pengembangan kemampuan membaca pada anak usia dini.

Anak yang memiliki keterlibatan tinggi dalam kegiatan membaca tidak merasa tertekan sebaliknya anak-anak yang berminat dalam membaca akan cenderung agresif (bergairah) untuk menemukan ciri dari symbol atau tulisan-tulisan yang bermanfaat dalam kehidupannya serta senang bermain dengan symbol atau tulisan-tulisan yang ada disekitarnya yaitu melalui benda-benda yang berlabel misalnya: Label makanan, label minuman, odol, sabun, label mainan dan lain-lain.

Intan Novianti, (2009: 2) mengatakan “bahwa belajar membaca bagi anak adalah bagian terpenting bagi hidupnya karena merupakan awal bagi mereka mengenal proses belajar secara sistematis”.

Interaksi dengan orang dewasa sangat penting untuk memaksimalkan manfaat penulisan sebagai alat pengembangan kemampuan membaca. Oleh karena itu semakin sering anak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya yang penuh dengan tulisan-tulisan baik di rumah, di sekolah, maupun tempat lain, maka anak makin berminat untuk belajar membaca.

Membaca juga merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa tulis yang bersifat reseptif. Disebut reseptif karena dengan membaca seseorang akan memperoleh informasi, memperoleh ilmu dan pengetahuan serta pengalaman-pengalaman baru. Semua yang diperoleh melalui bacaan akan memungkinkan seseorang mampu mempertinggi daya pikirnya, mempertajam pandangannya, dan memperluas wawasannya .

Pendapat tersebut menekankan tentang pentingnya membaca bagi peningkatan kualitas diri seseorang. Seseorang akan gagap teknologi dan gagap informasi apabila jarang atau tidak pernah melakukan kegiatan membaca. Informasi tentang ilmu pengetahuan, teknologi, budaya, politik, sosial kemasyarakatan dan berbagai informasi actual lainnya senantiasa berkembang pesat dari hari ke hari. Dengan demikian, anak sejak pra sekolah perlu memperoleh latihan membaca dengan baik khususnya membaca permulaan.

Menurut Anderson (Dhieni, 2005:5.5) “ Memandang membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan.” Proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenali huruf, kata, ungkapan, frase, kalimat dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya. Membaca merupakan interpretasi yang bermakna dari simbol verbal yang tertulis/tercetak. Membaca adalah tindakan menyesuaikan arti kata dengan simbol-simbol verbal yang tertulis/tercetak.

Kridalaksana juga mengemukakan bahwa “membaca adalah keterampilan mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk urutan lambang-lambang grafis dan perubahannya menjadi wicara bermakna dalam bentuk pemahaman diam-diam atau pengujaran keras-keras, kegiatan membaca dapat bersuara, dapat pula tidak bersuara”.(Dhieni 2005: 5.5)

Soedarso (1991:4) menjelaskan sebagai berikut :

kemampuan membaca yang baik merupakan hal yang sangat penting dalam suatu bacaan. Dalam hal ini guru mempunyai peranan yang sangat besar untuk mengembangkan serta meningkatkan kemampuan yang dibutuhkan dalam membaca. Usaha yang dapat dilakukan guru diantaranya 1) Dapat menolong paraanak untuk memperkaya kosakata mereka dengan jalan memperkenalkan sinonim kata-kata, antonim, imbuhan, dan menjelaskan arti suatu kata abstrak dengan mempergunakan bahasa daerah atau bahasa ibu mereka, 2) dapat membantu para anak untuk memahami makna struktur-struktur kata, kalimat dan disertai latihan seperlunya.

1. **Tanda-Tanda Kesiapan Membaca**

Tanda-tanda kesiapan anak dalam membaca dapat dilihat dari minat anak, Menurut Musfiroh (2009 : 157) minat membaca anak dapat dilihat sebagai berikut:

1) Anak menyukai permainan bahasa yang berkaitan dengan kegiatan membaca seperti, acak huruf, susun huruf, tebak kata dan lain-lain, 2) Anak suka menunjukkan label yang dibawa, 3) Anak senang mangamati pajangan tulisan disekolah, 4) Anak suka bermain tepuk huruf, 5) Anak suka bertanya tentang lafal symbol yang ditemannya, 6) Anak suka mencari label-label disekitarnya, 7) Anak berani menunjukkan kemampuan membacanya, 8) Anak suka membantu temannya membaca tulisan, 9) Anak serius terlibat dengan buku-buku cerita bergambar, 10) Anak terlibat dalam kegiatan membaca atas inisiatif.

Kesiapan membaca anak juga dapat dilihat dari :

* + - 1. Anak sudah dapat memahami bahasa lisan?

Kemampuan ini dapat diamati pada waktu kita bercakap-cakap dengan anak, apabila dia disuruh melakukan sesuatu, atau diberi pernyataan tentang sesuatu si anak mampu memahami apa yang kita maksud. Pemahaman yang dimaksud disini sudah tentu adalah pemahaman yang dasar, yaitu kalimat-kalimat sederhana dalam konteks komunikasi, dan sesuai dengan perkembangan bahasa anak.

* + - 1. Anak sudah dapat mengujarkan kata-kata dengan jelas?

Hal ini dapat diamati pada waktu bercakap-cakap dengan anak, atau ketika anak itu mengatakan atau menanyakan sesuatu. Untuk mengujinya dengan menanyakan nama beberapa objek, misalnya :

Ibu : Apa ini ? (sambil memegang kuping anak)

Anak : Kuping

Ibu : Apa ini ? (sambil memegang meja)

Anak : Meja

Kalau kata kuping, meja, dan lain-lain diujarkan dengan baik, berarti anak itu telah dapat mengujarkan kata-kata dengan baik. Ini tidak harus berarti bahwa anak itu telah dapat mengujarkan semua kata dengan baik. Yang penting ialah sejumlah kata telah dapat diajarkan dengan baik.

* + - 1. Anak sudah dapat mengingatkan kata-kata

Percakapan seperti di atas dapat dipergunakan untuk melihat kemampuan ini, terutama dengan menanyakan nama objek-objek tertentu, Misalnya : Anak menjawab “Rambut”. Besoknya, pertanyaan yang sama ditanyakan lagi. Jika jawabannya benar, maka dia telah dapat mengingat kata itu.

* + - 1. Anak sudah dapat mengujarkan bunyi huruf?

Kemampuan ini sesungguhnya dapat dikatakan sudah tercakup dalam pertanyaan-pertanyaan di atas. Namun baik juga diperhatikan secara khusus. Ini dapat dilihat misalnya dengan meminta anak meniru mengujarkan bunyi huruf-huruf yang diujarkan oleh ibu, misalnya :

Ibu : /a/ (bunyi huruf a)

Anak : /a/

Ibu : /b/ (bunyi huruf b)

Anak : /b/dan lain-lain

* + - 1. Anak sudah menunjukkan minat membaca?

Hal ini dapat kita lihat dari keseharian anak misalnya dari keinginan anak memegang buku, membuka-buka bacaan lain dan meniru-niru membaca, serta mencoret-coret kertas

* + - 1. Anak sudah dapat membedakan dengan baik?

Yang dimaksud dengan membedakan di sini terutama ialah membedakan suara (bunyi) dan objek-objek. Jadi, Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan pendengaran dan penglihatan. Kemampuan ini dapat dilihat misalnya dari perilaku anak menanggapi kata-kata suruhan yang berbeda-beda. Dapat juga dilihat apakah anak dapat membedaan berbagai suara dan bunyi di sekitarnya, dengan bertanya “suara (bunyi) apa itu?”, misalnya. Kemampuan membedakan objek-objek dapat diuji melalui berbagai alat permainannya. Kemampuan membedakan huruf yang berbeda dan menanyakan “sama atau berbeda?” Dalam kemampuan membedakan dimaksud ini termasuk juga kemampuan membedakan arah gerakan , misalnya, tangan bergerak dari kiri ke kanan, atau dari atas ke bawah. (Nurbiana Dhien, 2005: 5.13)

Membaca berpengauh besar terhadap kesuksesan anak sehingga perlu ditumbuhkan sejak dini. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang secara teratur terlibat dalam kegiatan membaca dengan orang tuanya, misalnya orang tua selalu membacakan cerita/puisi dalam mengenalkan symbol dan tulisan-tulisan yang ada disekitar anak kepada anak secara teratur dan mengarahkan anak untuk banyak membaca untuk dirinya sendiri, maka dalam diri anak akan tumbuh kebiasaan menjadi pembaca dini yang memiliki minat membaca. Penelitian Ekwall & Shanker Melaporkan bahwa anak TK yang biasa dibacakan oleh orang-orang disekitarnya akan mempunyai kemampuan membaca yang lebih tinggi dibanding teman-temannya.

**2. Bermain**

**a. Pengertian Bermain**

Bermain adalah hak asasi usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa prasekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi juga merupakan media bagi anak untuk belajar.Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak pra sekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya.

Menurut Musfiroh (2009: 12) “Bermain merupakan inti dari program perkembangan anak usia dini yang paling tepat dan anak memiliki cara yang sesuai dengan diri mereka untuk menjadi lebih cerdas dari hari ke hari’’.

Bermain berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi karena bermain menace kepada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan”.

Pengertian lain mengenai bermain yang dirumuskan oleh Sudono (1995: 1) “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun pengembangan imajinasi pada anak”. Bermain selalu menimbulkan rasa senang anak-anak sehingga mereka suka melakukan karena ada keinginan.

Bermain merupakan cara dan jalan anak berfikir menyelesaikan masalah. Anak bermain karena membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial agar memperoleh dasar kehidupan sosial.

Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan. Anak mengkonsolidasikan keterampilannya yang harus diwujudkannya dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya. Berkaitan dengan permainan, permainan memiliki sifat sebagai berikut: (1) Permaianan dimotivasi secara personal, karena memberi rasa kepuasan. (2) pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) ketimbang pada tujuannya. (3) Aktivitas permainan dapat bersifat nonliteral. (4) Permainan bersifat bebas dari aturan aturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya. (5) Permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya.

Menurut Framberg (Meykle 2005: 5.12) “permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian misalnya, bagaimana jika, atau apakah jika yang penuh makna”.

Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikkan, bahkan ketika anak terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri anak sendiri secara spontan. Permainan memiliki ciri-ciri yaitu adanya seperangkat peraturan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh para pemain, adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan.

Walaupun bermain bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar akan tetapi dalam pembelajaran

membaca guru harus mampu memilih permainan yang mampu meningkatkan kemampuan anak dalam membaca tanpa meninggalkan sifat dari bermain yaitu sesuatu yanbg mnyenangkan bagi anak sehingga sambil bermain tanpa disadari anak telah belajar mambaca.

* 1. **Jenis-Jenis Permainan Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan**

Menurut Jumaris (2006: 120) jenis-jenis bermain dalam taman kanak-kanak adalah sebagai berikut :

“Bermain dengan pengamatan, bermain bersama teman, bermain dalam kelompok dan bermain untuk mengembangkan kemampuan kognitif yaitu kemampuan pengembangan bahasa dan psikososial.”

Bermain dalam perkembangan bahasa yaitu membantu anak meningkatkan kemampuan berkomonikasi. Bahasa membantu anak mengarahkan pikiran, menajamkan ingatan, melakukan kategorisasi dan mempelajari hal-hal baru sehingga kemampuan berpikir anak semakin meningkat.

Anak-anak pada usia5-8 tahun masih memerlukan dunia bermain untuk membantu menumbuhkan pemahaman terhadap diri mereka. Pada usia tersebut, anak-anak mudah merasa jenuh belajar di kelas apabila dijauhkan dari dunianya yaitu dunia bermain. bermain hampir tak terpisahkan dengan kehidupan manusia. Baik bayi, anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Tentunya dengan jenis bermain yang berbeda-beda sesuai dengan jenis kelamin, bakat dan minat masing-masing.

Tujuan utama dari bermain bahasa bukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan, tetapi untuk belajar keterampilan berbahasa tertentu misalnya menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Aktivitas bermain digunakan sebagai tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Interaksi antara bermain dengan pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak. Menang dan kalah bukan merupakan tujuan utama dari kegiatan bermain.

Dalam setiap Aktivitas bermain terdapat unsur rintangan atau tantangan yang harus dihadapi. Tantangan tersebut kadang-kadang berupa masalah yang harus diselesaikan atau diatasi, kadang pula berupa kompetisi.

Masalah yang harus diselesaikan itulah yang dapat melatih ketrampilan berbahasa. Dengan demikian proses belajar membaca perlu disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak.

Dalam hal ini guru tidak hanya sekedar melaksanakan apa yang ada dalam kurikulum, melainkan harus dapat menginterpretasi dan mengembangkan kurikulum menjadi bentuk pembelajaran yang menarik. Pembelajaran dapat menarik apabila guru memiliki kreativitas dengan memasukkan aktivitas bermain ke dalam aktivtas belajar anak. Dengan aktivitas permainan dalam pembelajaran akan memberi iklim yang menyenangkan dalam proses belajar, sehingga anak akani belajar seolah-olah proses belajar anak dilakukan tanpa adanya keterpaksaan, tetapi justru belajar dengan rasa keharmonisan. Selain itu, dengan bermain anak dapat berbuat agak santai. Dengan cara santai tersebut, sel-sel otak anak dapat berkembang akhirnya anak dapat menyerap informasi, dan memperoleh kesan yang mendalam terhadap materi pelajaran. Untuk memilih dan menentukan jenis permainan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas, guru perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan kondisi anak maupun sekolah.

Dalam tujuan pembelajaran, guru dapat mengembangkan salah satu aspek kognitif, psikomotor atau sosial atau memadukan berbagai aspek tersebut. Guru juga perlu mempertimbangkan materi pembelajaran, karena bentuk permainan tertentu cocok untuk materi tertentu. Misalnya, untuk ketrampilan berbicara guru dapat menyediakan jenis permainan dua boneka, karena dengan permainan ini dapat mendorong anak berani tampil secara ekspresif.

Selain permainan diatas kita juga dapat memilih permainan lainnya selama permainan tersebut mampu mengembangkan kemampuan anak dalam hal meningkatkan dan mengembangkan motorik kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitasnya seperti halnya penulis yang memilih menggunakan tulisan-tulisan pada benda-benda berlabel sebagai media belajar dan bermain untuk anak.

1. **Tulisan Benda-Benda Berlabel Yang Ada Disekitar Anak**
2. **Pengertian Tulisan Disekitar Anak**

Menurut Stephanie Muller (2005: 24) “Tulisan yang ada disekitar anak terdiri dari simbol, huruf dan kata yang ditemui di tempat anak tinggal diantaranya koran, majalah, kartu ucapan termasuk yang sering ditemui anak-anak yaitu label makanan, label minuman, kotak sereal yang sering dibaca anak, label mainan, buku dan sebagainya“.

Dalam penelitian ini peneliti hanya berfokus pada tulisan pada benda-bendaberlabel misalnya, label makanan, label minuman, label susu, label mainan, label sabun, odol dan lain-lain. Menurut Jeans Piaget (Muller, 2006: 25) “anak-anak menjadi bisa mengenal dunia melalui interaksi fisik dengan oran-orang serta benda-benda.”

Perkembangan kemampuan membaca terutama pada masa kanak-kanak diperkuat melalui aneka pengalaman seperti saat berbincang tentang dunia tulisan, saat dibacakan cerita, saat menggambar dan menulis, menyanyikan lagu, membaca sajak dan berada dalam lingkungan yang kaya akan tulisan-tulisan.

**b. Memilih Tulisan Pada Benda-Benda Berlabel**

Saat mengumpulkan benda-benda berlabel sangatlah penting untuk memberi kesempatan pada anak-anak untuk membantu mengumpulkan dan menggunakannya. Saat memilih bahan-bahan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran hendaknya mempertimbangkan bahan-bahannya tidak asing lagi sering dijumpai dalam kehidupan keseharian anak dan juga menarik. Jika anak-anak dilibatkan dalam pengumpulan materi pembelajaran, dan benda-benda tersebut kemudian dipilih secara hati-hati agar tujuannya tercapai, pembelajaran tersebut berpotensi untuk mewakili secara akurat lingkungan tempat tinggal anak-anak. Kegiatan ini sekaligus dapat memperdalam pengertian mereka mengenai kosa kata baru dan bahasa lain.

Benda-benda yang mengandung tulisan yang dapat disimpan dan dikumpulkan diantaranya label makanan, label minuman, label susu, label mainan, label odol, label sabun dan lain-lain. Hal-hal yang harus dipertimbangkan Saat memilih dan menggunakan tulisan Pada benda-benda berlabel sangatlah penting untuk mempertimbangkan jenis huruf (font) dari tulisan dan/atau angka pada tulisan yang ada pada label-label kemasan untuk aktivitas selanjutnya contohnya ketika kita menggunakan kotak sereal dengan tulisan besar, huruf sambung tidak akan berguna dalam aktivitas merangkai huruf untuk berlatih membuat bentuk-bentuk huruf. Perhatikan ukuran, bentuk, dan kemudahan dibaca untuk aktivitas tertentu.

Saat menyalin atau menggunakan kata dari suatu tulisan pada label benda, pastikan bahwa guru dan anak mengacu pada tulisan yang sama. Contohnya, jika seorang anak membawa sekaleng kacang hijau dalam kegiatan berbagi pengetahuan tentang kata keterangan warna, dan kata hijau tercetak sangat kecil pada label, sempatkan untuk menggaris bawahi atau menekan pada si anak letak kata tersebut pada label.

Kata pengenalan adalah istilah yang digunakan dalam buku ini untuk menggambarkan kata-kata yang paling menonjol dalam suatu tulisan pada benda. Kata ini bisa juga merupakan merek dagang. Saat menyalin kata pengenal dari suatu label, sangatlah penting untuk memperhatikan huruf-huruf yang digunakan (huruf besar atau huruf kecil) pada tulisan tersebut, khususnya dalam kegiatan meniru menulis huruf pada benda-benda berlabel.

Menata tulisan yang terkumpul untuk berbagai aktivitas dapat menjadi tugas yang berat. Tujuan kegiatan dapat membantu menentukan kebutuhan apa yang ingin didapat dari tulisan-tulisan tersebut.

Keamanan adalah hal lain yang harus diperhatikan saat mengumpulkan dan memilih tulisan pada label-label tersebut. Hindari menggunakan kemasan atau barang yang tajam, mudah pecah, atau terbuat dari bahan berbahaya. Jika menggunakan kaleng, usahakan untuk menggunakan labelnya saja dan jika ingin menggunakan keleng bersihkan dengan larutan pembersih.

Sarana visual pada logo, label, dan tanda-tanda dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam menarik perhatian dan keingintahuan anak untuk membangun kecakapan mewarnai dan menulis. Walaupun demikian, banyak pada label-label kemasan yang dibuat dengan tujuan mengiklankan suatu produk atau usaha. Guru harus sadar akan kuatnya pengaruh iklan, terutama pada anak-anak. Komunikasi dengan orang tua mengenai kegunaan, sasaran, dan alasan dibalik penggunaan tulisan label-label kemasan sangatlah penting. Begitu juga pilihan yang hati-hati dan seimbang. Interaksi dengan orang dewasa akan memberikan kesempatan untuk berdiskusi mengenai tulisan-tulisan tersebut.

1. **Langkah Pelaksanaan Kegiatan BermainDenganTulisan PadaBenda-Benda Berlabel**

Tahap membaca pemula dengan menggunakan benda-benda berlabel menurut Musfiroh (2009:117) “ yang harus dilakukan pendidik adalah menyediakan beberapa media membaca seperti label-label media atau buku lengkap denga gambar di sekitar anda, perhatikan apa yang dilakukan anak dengan benda tersebut ”.

Prosedur atau langkah-langkah pelaksanaan kegiatan bermain dengan tulisan pada benda-benda berlabel menurut Musfiroh (2009:125) “meliputi beberapa tahap yaitu:

a. Tahap persiapan (sebelum pelaksanaan) meliputi kegiatan membuat rancangan, menentukan alat dan media khusus, menentukan tema, menyusun jadwal, dan mengevaluasi kegiatan. b. Tahap pelaksanaan yaitu menata dan menyiapkan lingkungandan c. Tahap evaluasi “.

Lebih lanjut dapat dijelaskan sebagai berikut :

* 1. Tahap persiapan (sebelum pelaksanaan)

Tahap persiapan meliputi kegiatan membuat rancangan, menentukan alat dan media khusus, menentukan tema, menyusun jadwal, dan mengevaluas:i kegiatan. Persiapan sangat penting untuk memperkirakan keberhasilan dari kegiatan bermain dengan benda-benda berlabel.

Sebelum melakukan tindakan pengenalan membaca permulaan pada anak sebaiknya pendidik melakukan identifikasi kemampuan alami anak dalam membaca, gunakan pandangan natural yakni deskripsi kemampua membaca yang ditujukaan anak secara bebas.

Pada semester awal lakukan identifikasi capaian membaca anak, sediakan beberapa media membaca misalnya label-label atau buku lengkap dengan gambar disekitar anak. Perhatikan apa yang dilakukan anak terhadap benda-benda tersebut. Contoh label fanta dan pepsodent mungkin dibaca anak TK B secara benar dan ada anak yang terbata-bata mengejanya. Jangan tergesa-gesa menyimpulkan bahwa anak yang cepat melafalkan label fanta dan pepsodent sebagai anak yang lancar membaca dan anak yang mengeja terbata-bata sebagai anak yang kurang lancar membaca. Mungkin saja anak yang lancar membaca telah mengenal label tersebut. Guru dapat mencek kecakapan anak dengan tulisan dibawah fanta yakni grape, anak yang dapat membaca akan mengejanya gerape tetapi anak yang mampu melafalkannya akan membacanya anggur. Setelah itu ajak anak mengingat kembali label pasta gigi dan apabila anak dapat langsung menyebutkannya sebagai pepsodent rangsang anak untuk menunjukkan silabelnya dan menunjukkan huruf pembentuknya.

Alat dan media yang digunakan yaitu pewarna, pensil, spidol, krayon label-label yang dibawah anak dan pajangan dinding kelas, foto dan nama anak, nama hari, kartu silabel, huruf /kata gantung.

* 1. Tahap Pelaksanaan kegiatan
     + 1. Menata dan Menyiapkan Lingkungan

Lingkungan kelas dan luar kelas ditata sedemikian rupa sehingga anak dapat mencapai dan cenderung memperhatikan pajangan yang ada. Pajangan dibuat seterjangkau mungkin oleh anak.Pajangan diupayakan semenarik perhatian anak dan merangsang mereka untuk bertanya atau memanfaatkannya. Media yang digunakan adalah bersifat otentik dan berjenjang, meliputi:

1. Media untuk cerita seperti buku besar, buku cerita bergambar
2. Media untuk imitasi anak berupa label-label berupa Milo, dancow, pepsodent, sabun, sikat gigi, susu dan lain – lain.
3. Media untuk latihan keaksaraan, meliputi Huruf lepas untuk bermain tukar huruf, Mengisolasi huruf dari kata Mencampur huruf, Menambah huruf atau bunyi pada silabel atau kata.Kata-kata yang hendak dipilih hendaklah kata-kata yang dikenal anak.
4. Media pajangan, seperti : media untuk jadwal, nama anak, nama hari, nama bulan, label benda di kelas, gambar atau foto bertajuk, kartu gambar-kata-huruf. Alat menyesuaikan dengan capaian yang diharapkan dan kebutuhan pusat-pusat, antara lain alat tulis, pensil, spidol, crayon, pensil warna, gunting, lem, selotip dan lain-lain.

Lingkungan kelas dan luar kelas ditata sedemikian rupa sehingga anak dapat mencapai dan cenderung memperhatikan pajangan yang ada. Pajangan diupayakan agar menarik perhatian anak dan merangsang mereka untuk bertanya dan memanfaatkannya.

* + - 1. Kegiatan awal

Kegiatan awal dilakukan sebelum anak masuk kelas dan sebelum memulai kegiatan inti. Kegiatan awal dimulai dengan salam, berdoa, presensi, giliran bercerita tentang pengalaman, bermain tepuk huruf, membaca gambar, memperkenalkan alat dan media, membuat aturan bermain, menunjukkan aturan menggunkan alat-alat dan media serta menyiapkan lingkungan.

* + - 1. Melaksanakan kegiatan (kegiatan inti)

Kegiatan inti dilakukan selama 60 menit. Kegiatan ini disiapkan oleh guru dan dipilih oleh anak.

* + - 1. Kegiatan penutup

Kegiatan penutup digunakan untuk meminta balikan anak. Apakah mereka senang dengan kegiatan tadi dan juga untuk mengetahui apakah kegiatan tadi telah tercapai misalnya dengan bertanya siapa yang mau membawa lagi label besok. Kegiatan penutup dilakukan dengan Tanya jawab, bercakap-cakap, dan meminta anak menyatakan kembali apa yang telah merka kerjakan dan berdoa bersama.

* + - 1. Tahap Evaluasi

Adapun poin-poin yang dinilai dalam tahap evaluasi adalah :

Keterlibatan anak dalam aktifitas mencari sumber yang dibutuhkan.

Kegiatan yang ditunjukkan antara lain anak memperhatikan pada benda-benda berlabel, anak senang bertanya dan mampu menjawab pertanyaan dari guru maupun teman-temannya, anak dapat menggunting huruf-huruf dalam label dan mneyusunnya kembali, mampu menyebut hurufnya, menulisnya dan lain-lain.

Menurut Musfiroh (2009:147), “Dari kegiatan bermain dengan tulisan pada benda-benda berlabel tersebut ada pencapaian yang kita dapat dalam peningkatan kemampuan membaca permualaan anak”.yaitu :

1. Menyebutkan kata-kata / label yang dikenal

Cara bermain :

1. Siapkan benda-benda berlabel di tengah anak-anak lalu minta anak- anak untuk mengumpulkan label-label yang mereka sudah kenal.
2. Setelah anak-anak selesai mengumpulkannya minta mereka menghitung berapa yang mereka dapat lalu sebutkan nama label-label pada benda tersebut.

Contoh: Andi mengumpulkan 4 benda berlabel yaitu Dancow, wafer, minuman ale-ale dan bolu keju. Dari permainan tersebut di atas pengembangan yang dicapai adalah mulai membaca : anak-anak akan menyebutkan tulisan pada label benda tersebut. Walaupun ada anak-anak belum dapat membaca tetapi mereka mengenal benda tersebut dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya.

2. Menyebutkan simbol-simbol huruf dari nama label benda yang dikenal anak

Cara bermain :

1. Ambil salah satu label lalu gunting, pisahkan hurufnya dengan mengguntingnya.
2. Ambil huruf misalnya M lalu tanyalah pada anak apa mereka tahu huruf yang Ibu pegang lalu minta anak tunjukkan huruf yang sama pada benda-benda berlabel.

3. Membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama

Cara bermain :

1. Ajak anak membuat lingkaran lalu letakkan di tengah anak-anak benda-benda berlabel yang terdiri dari 5 nama label yang suku awalnya MI misalnya : milkita, milkuat, milo, milna, mitu.
2. Sesuaikan label dengan banyaknya anak misalnya label milo 20 sesuai jumlah anak 20 orang.
3. Lalu guru membuat variasi dengan menyatukan gerak lagu dengan kegiatan pilih label seperti mau apa, mau apa, mau apa sekarang, sekarang mau apa, mau apa sekarang dijawab, mau milo...mau milo...mau milo sekarang..mau milo.. mau milo sekarang anak-anak akan mengangkat label milo.
4. Lalu guru menjelaskan kembali dari permainan tersebut.

Dari permainan tersebut pencapaian yang didapat anak yaitu dimana anak akan dapat membedakan suku kata awal yang sama dalam label dan mempercepat kemampuan membaca anak.

4. Meniru huruf / Manyalin Label pada kartu dan mewarnainya.

Cara bermain :

1. Pajanglah label-label di kelas
2. Minta anak menyalin label-label yang mereka sukai lalu minta anak mengulangi dengan pensil warna.
3. Lalu gunting gambar label tersebut dan tempelkan pada tulisan yang anak telah buat.

Dengan permainan tersebut pengembangan yang dicapai yaitu pengenalan bentuk huruf untuk pengembangan membaca dan pengembangan motorik halus anak.

* + - 1. Menceritakan kegiatan mencari label

Caranya :

1. Minta anak membawa kesekolah label-label yang disukainya
2. Setiap anak dapat menceritakan bagaimana anak mendapatkan label tersebut, warna label, rasanya dan lain-lain.

Pencapaian yang didapat anak dalam kegiatan ini yaitu anak-anak akan mendapatkan kosakata baru yang didapat pada label tersebut.

* + - 1. Kegiatan membaca label bersama guru.

Caranya :

Guru membaca label-label sambil bernyanyi misalnya MI+LO 🢫MILO kemudian anak-anak mengikuti guru membaca label tersebut dan jika ada anak yang ingin memperagakan iklannya seperti ditelevisi guru megarahkan kedepan teman-temannya.

**B. Kerangka Pikir**

Dalam kebijakan pendidikaan kita, Bahasa Indonesia diajarkan sejak anak usia dini berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Pentingnya pengajaran membaca permulaan pada anak diberikan sejak usia dini.

Dalam pembelajaran membaca permulaan anak peneliti mencoba menerapkan metode baru yang dikembangkan oleh Stephanie Mueller yaitu Bermain dengan menggunakan tulisan-tulisan pada benda-benda berlabel yang ada disekitar anak untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan Kelompok Bermain Mulia Makassar.Metode ini dapat digunakan dalam pengajaran membaca permulaan karena dapat meningkatkan kemampuan motorik, intelegensi, dan kemandirian anak. Menurut Mueller (2006:7), “pengajaran membaca permulaan sebaiknya diajarkan sejak dini dengan cara mengenalkan tulisan-tulisan yang konkret yang sering ditemukan dalam dunia anak”. Metode ini dikemas dengan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar membaca.

Bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar bagi anak. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain berarti memberikan kesempatan mereka untuk belajar. Salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak-anak usia dini adalah kemampuan membaca permulaan anak karena diperlukan oleh seorang anak untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan sekolah. Bermain dengan label-label kemasan yang ada disekitar anak merupakan hal yang tidak membosankan bagi anak untuk melatih motorik halus dan juga pengembangan kemampuan lain yaitu membaca dan menulis, dimana tulisan berpotensi menjadi penggerak semangat baca dan penggunaan bahasa pada anak usia dini. Anak usia dini melihat dan bereaksi terhadap simbol yang bermakna bagi mereka.

**Indikator Kemampuan :**

1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
2. Membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama pada label yg berbeda
3. Mencari huruf yang sama pada label yang berbeda.
4. Meniru huruf /mecocokkan huruf dengan label

**Kemampuan Membaca Anak Rendah**

**Bermain Dengan Tulisan Pada Benda-Benda Berlabel**

Gambar 1.Skema Kerangka Pikir

**Hipotesis**

Berdasarkan pada tinjauan pustaka dan kerangka pikir diatas maka dapat dirumuskan bunyi hipotesis penelitian ini yaitu : “ Jika anak senang bermain dengan menggunakan tulisan-tulisan pada benda-benda berlabel yang sering dijumpainya maka secara tidak langsung dapat mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak . “