**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pada era globalisasi ini pendidikan merupakan kebutuhan yang paling awal dan mendasar bagi kehidupan manusia. Pendidikan harus diberi sejak dini, karena pendidikan menjadi faktor yang sangat penting untuk manusia agar dapat menciptakan manusia yang berkualitas, berintelektual jauh dari kebodohan dan menentukan masa depannya. Setiap warga negara memiliki hak dan kewajiban untuk mendapat pendidikan guna masa depannya. Seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945 pasal 5 ayat (1) dinyatakan “Setiap warga negara mempunyai hak yang sama memperoleh pendidikan yang bermutu” (Depdiknas, 2003).

Pendidikan anak usia dini adalah usaha sadar dalam mengembangkan potensi diri manusia melalui proses pembelajaran atau cara lain yang diakui masyarakat agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, percaya diri, menjadi warga negara yang demokratis, dan bertanggung jawab (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan awal dan dasar yang sepatutnya diperhatikan dan ditindaklanjuti secara serius, sebab pendidikan yang diberikan sejak dini merupakan pondasi awal sebuah bangunan kehidupan manusia selanjutnya. Selain itu, pada masa ini disebut sebagai masa peka atau *the golden age* yang hanya datang sekali seumur hidup yaitu antara 0-5 tahun bahkan sampai 8 tahun. Pendidikan di Taman Kanak-Kanak dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain sesuai dengan perkembangan anak didik. Pelaksanaan pendidikan harus terencana, terprogram, dan tetap memperhatikan perkembangan anak.

Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensinya secara maksimal. Oleh karena itu, pendidikan untuk anak usia dini khususnya Taman Kanak-Kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar (Suyadi dan Maulidya, 2012).

Salah satu aspek yang dikembangkan sejak usia dini ialah bahasa. Kemampuan bahasa sangat penting bagi anak, karena dipakai oleh anak untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan, dan lain-lain untuk kepentingan pribadinya (Suhartono, 2005). Bahasa merupakan media komunikasi karena memberikan keterampilan kepada anak untuk dapat berkomunikasi dan mengekspresikan dirinya agar anak dapat menjadi bagian dari kelompok sosialnya.

Perkembangan bahasa anak usia dini menurut Suyadi (2010), secara keseluruhan mencakup kemampuan mendengar, berbicara, menulis dan membaca. Salah satu bagian dari perkembangan bahasa ialah membaca. Menurut Adhim (2004), membaca merupakan proses yang kompleks. Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang sangat fundamental karena kemampuan membaca menjadi dasar untuk mengembangkan kemampuan yang lain. Kemampuan membaca pada anak Taman Kanak-kanak dikenal dengan kemampuan membaca permulaan.

 Membaca sebagai bagian dari kemampuan berbahasa yang semestinya mendapat perhatian khusus untuk dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakeristik anak, dilakukan dalam situasi dan kondisi yang menyenangkan, dan tidak terdapat unsur pemaksaan anak untuk harus bisa membaca karena tidak ada jaminan seseorang yang lebih dahulu bisa membaca akan lebih sukses di masa depan daripada mereka yang terlambat. Kini menjadi semakin hangat dibicarakan para orang tua yang memiliki anak usia dini karena mereka khawatir anak-anaknya tidak mampu mengikuti pelajaran di sekolahnya nanti jika sedari awal belum dibekali kemampuan membaca.

Kekhawatiran orang tua semakin kuat ketika anak-anaknya belum bisa membaca menjelang masuk sekolah dasar. Kekhawatiran itu membuat para orang tua akhirnya sedikit memaksa anaknya untuk belajar khususnya membaca. Peningkatan kemampuan membaca permulaan yang sudah berulang kali dilakukan di setiap sekolah pasti tidak luput dari berbagai hambatan dalam prosesnya, salah satu diantaranya faktor dari guru. Guru masih kurang memahami cara mengajar membaca yang tepat, tidak menarik, dan membosankan bagi anak yang dilihat dari banyaknya anak yang kurang memperhatikan guru ditandai dengan bermain, berlari, bercerita, bahkan ada beberapa anak yang mengganggu temannya sehingga banyak anak tidak fokus mengikuti pembelajaran. Kejadian ini sering sekali dialami beberapa sekolah tetapi terkadang guru masih tidak peduli dan menyepelekan hal tersebut, sehingga dalam peningkatan membaca permulaan ini tidak efektif dan kurang maksimal.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan membaca permulaan pada anak yaitu dengan melakukan pembelajaran sambil bermain menggunakan media pembelajaran yang kurang diterapkan sehingga proses pembelajaran membaca masih terkesan serius dan kurang sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu belajar sambil bermain.

Media pembelajaran untuk anak usia dini seharusnya dapat menimbulkan motivasi dan ketertarikan anak agar anak belajar seperti bermain dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dalam melakukan kegiatan kemampuan membaca permulaan, hendaknya guru berpikir cerdas dan kreatif dalam menumbuhkan minat baca anak dengan menggunakan media yang dikemas secara menarik. Guru berusaha mencari berbagai media yang tepat atau sesuai dengan perkembangan anak agar kemampuan membaca anak dapat meningkat. Sedangkan strategi untuk anak usia dini yang tepat seharusnya berpusat pada anak, bukan pada guru karena dengan berpusat pada anak akan lebih menimbulkan kebermaknaan dalam memperoleh pengalaman sehingga ilmu yang didapat mampu terserap dengan baik.

Peneliti meneliti mengenai kemampuan membaca permulaan anak dengan menggunakan media pembelajaran yang edukatif dan menarik untuk anak. Oleh karena itu, peneliti membuat aplikasi *Education Games* untuk anak usia dini sebagai alternatif media pembelajaran yang mudah dipelajari dan dipahami oleh anak dengan konsep *edutainment*.

Model pembelajaran *Education Games* yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak di sekolah masih bersifat umum, tanpa ada sedikitpun budaya lokal Sulawesi Selatan. *Education Games* yang ada di sekolah pada umumnya belum maksimal khususnya *Education Games* yang dikembangkan sendiri. *Games* selama ini belum memenuhi persyaratan media pembelajaran pada anak usia dini, misalnya dari segi bentuk, ukuran, dan warnanya, hal ini tentu akan mempengaruhi minat dan motivasi anak untuk belajar.Aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal yang telah dikembangkan untuk meningkatan kemampuan membaca permulaan anak telah memenuhi syarat media untuk pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 16-20 Januari 2017, berdasarkan pengamatan secara umum bahwa Taman Kanak-Kanak mempunyai prinsip yang tidak menuntut anak untuk harus bisa membaca melainkan berusaha mengupayakan, dan mempersiapkan anak dengan mempelajari pelajaran yang berkaitan dengan kemampuan membaca untuk bekal ke jenjang selanjutnya. Di KB-TK Islam Al-Azhar 34 Makassar tergolong memiliki kapasitas kemampuan atau potensi membaca lebih pada anak didiknya dibandingkan sekolah-sekolah lain karena adanya dukungan dari berbagai faktor seperti kedisiplinan yang lebih diutamakan, sarana dan prasarana yang mencukupi, dan lain-lain. Peningkatan kemampuan membaca permulaan di sekolah tersebut dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berupa buku Aku Pintar Membaca yang hanya berisikan tulisan tanpa gambar, selain itu juga menggunakan kartu huruf dan kartu kata yang sudah biasa diterapkan di sekolah pada umumnya. Dunia anak tidak lepas dari dunia bermain. Oleh karena itu, peneliti membuat aplikasi *Education Games* yang dikemas semenarik mungkin untuk dapat meningkatkan kemampuan atau potensi yang telah dimiliki anak dengan berpacu pada indikator kemampuan membaca permulaan anak sehingga memudahkan anak mengenal huruf vokal dan konsonan, membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama, membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama, menyusun suku kata menjadi sebuah kata, sehingga anak berantusias dan tidak bosan dalam mempelajarinya. Selain itu, anak yang hobi bermain dapat tersalurkan melalui aplikasi *Education Games* ini sambil belajar.

Dari uraian di atas, maka dilakukan penelitian dalam bentuk penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Media Aplikasi *Education Games* Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak di KB-TK Islam Al-Azhar 34 Makassar”**.**

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimanakah peningkatan kemampuan membaca permulaan anak melalui penerapan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal di KB-TK Islam Al-Azhar 34 Makassar?”

1. **Tujuan Penelitian**

Sehubungan dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak melalui penerapan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal di KB-TK Islam Al-Azhar 34 Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan atau sumber informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan pendidikan anak usia dini dan diperolehnya pengetahuan baru tentang pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak melalui media aplikasi *Education Games*  berbasis budaya lokal.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaan proses pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

1. Bagi Guru

Diharapkan dapat sebagai acuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan selama ini, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai gambaran kepada guru dalam merancang pembelajaran menggunakan media aplikasi *Education Games* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak.

1. Bagi Anak Didik

Penelitian ini berguna untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak sebagai modal untuk mengembangkan aspek perkembangan yang lain.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Kemampuan Membaca Permulaan**
3. **Pengertian Membaca**

Kemampuan membaca menjadi sangat penting, karena menjadi pilar utama dari pendidikan. Dengan kemampuan membaca, anak akan memperoleh banyak pengetahuan, kreativitas, dan nilai-nilai kebaikan sebagai modal keberhasilan masa depannya.

Membaca 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 (Darmiyati Zuchdi dan Budiasih, 2001).

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (Susanto, 2011:83) dijelaskan bahwa “Membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati)”. Menurut definisi ini, membaca diartikan sebagai kegiatan untuk menelaah atau mengkaji isi dari tulisan, baik secara lisan maupun dalam hati untuk memperoleh informasi atau pemahaman tentang sesuatu yang terkandung dalam tulisan tersebut.

Menurut Hari (Dhieni dkk, 2011) membaca merupakan interprestasi yang bermakna dari simbol verbal yang tertulis atau tercetak. Membaca dapat juga dipelajari melalui pembelajaran dengan sistem ejaan atau pendekatan bunyi atau sistem lainnya, seolah-olah membuat bacaan menjadi objek yang harus dikuasai anak.

Menurut Tzu (Susanto, 2011:84) pengertian membaca adalah

Menerjemahkan simbol (huruf) ke dalam suara yang dikombinasi dengan kata-kata. Kata-kata tersebut disusun sehingga kita dapat belajar memahaminya. Untuk dapat membaca dengan baik maka perlu disertai dengan kesiapan membaca.

Selanjutnya Tzu (Susanto, 2011:84) menjelaskan bahwa

Kesiapan membaca ini dapat diidentifikasi dari berbagai perilaku yang diperlihatkan anak, yaitu: (1) Rasa ingin tahu tentang benda-benda di dalam lingkungan, manusia, proses, dan sebagainya; (2) Mampu untuk menerjemahkan atau membaca gambar dengan mengidentifikasi dan menggambarkannya; (3) Menyeluruh dalam pembelajaran; (4) Melalui kemampuan berkomunikasi dengan bahasa percakapan khususnya dalam kalimat; (5) Memiliki kemampuan untuk membedakan persamaan dan perbedaan dalam suara secara cukup baik untuk mencocokkan atau suara dengan lainnya; (6) Keinginan untuk belajar membaca; (7) Memiliki kematangan emosional yang cukup untuk dapat konsentrasi dan terus menerus dalam suatu tugas; (8) Memiliki percaya diri dan stabilitas emosi.

Menurut Mueller (2006:8) mengemukakan bahwa:

Interaksi dengan orang dewasa sangat penting untuk memaksimalkan manfaat tulisan di sekitar kita sebagai alat pengembangan kemampuan baca-tulis. Interaksi ini dapat dimulai dengan penggunaan dengan petunjuk-petunjuk kontekstual secara bertahap (gambar tokoh, kartun, warna, bentuk bidang, foto, dan seterusna) hingga ke huruf dan kata tertulis itu sendiri.

Sedangkan Menurut Gordon dan Brown (Susanto, 2011:87) menjelaskan bahwa:

Dalam mengajarkan keterampilan membaca perlu dipersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan pembendaharaan kata, keingintahuan anak tentang bacaan, dan perbedaan visual dalam membelajarkan keterampilan membaca.

Adapun menurut Rahim (2009:2) “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”.

1. **Membaca Permulaan**

Membaca dini atau membaca permulaan menurut Steinberg (Susanto, 2011) adalah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Fokus dari program ini yakni perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran.

Menurut Darmiyati Zuhdi dan Budiasih (2001:57) menjelaskan bahwa “Keterampilan membaca yang diperoleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap keterampilan membaca lanjut”. Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya, keterampilan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru, membaca permulaan di Taman Kanak-Kanak merupakan pondasi bagi pengajaran selanjutnya. Sebagai pondasi haruslah kuat dan kokoh. Oleh karena itu harus dilayani dan dilaksanakan secara berdaya guna dan sungguh-sungguh. Kesabaran dan ketelitian sangat diperlukan dalam melatih dan membimbing serta mengarahkan anak demi tercapainya tujuan yang diharapkan.

Menurut Steinberg (Susanto, 2011) penyusunan program membaca dini terdiri atas lima fase, yaitu (1) Fase mengenali perkataan (pembiasaan kata); (2) Fase mengenal pasti perkataan; (3) Mengenal pasti frasa dan kalimat; dan (4) Menafsirkan teks; (5) Teknik dan bahan pengajaran.

Menurut Mar’at (2005:80) “Membaca secara teknis juga mengandung makna bahwa dalam tahap ini anak belajar mengenal fonem dan menggabungkan (blending) fonem menjadi suku kata atau kata”. Kemampuan membaca ini berbeda dengan kemampuan membaca secara formal membaca pemahaman, dimana seseorang telah memahami makna suatu bacaan.

Sedangkan menurut Syafi’i (Rahim, 2008:2) menjelaskan bahwa “Penekanan membaca permulaan merupakan proses perseptual yang mempunyai arti pengenalan korespondensi atau hubungan rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa”.

 Adapun menurut Ngalim Purwanto dan Jeniah Alim (1997:35) “Menyebutkan huruf konsonan yang harus dapat dilafalkan dengan benar untuk membaca permulaan adalah b, d, k, l, m, p, s, dan t. Huruf-huruf ini kemudian ditambah dengan huruf-huruf vokal sehingga menjadi a, b, d, e, i, k, l, m, o, p, s, t, dan u”. Menurut Munawir Yusuf (2005:162) “Pada tingkat awal membaca, anak belajar menguasai huruf vokal dan konsonan serta bunyinya”.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun pada lingkup perkembangan keaksaraan yaitu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, dan memahami arti kata dalam cerita.

 Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan anak (pembaca awal) dalam penguasan kode alfabetik seperti mengenal huruf vokal dan konsonan, mengenal fonem, dan menggabungkan fonem menjadi suku kata atau kata.

1. **Tahapan Kemampuan Membaca Permulaan Anak**

Perkembangan kemampuan membaca anak dapat dikategorikan ke dalam beberapa tahap. Tahapan kemampuan membaca permulaan menurut Rahim (2008) terbagi atas tiga kegiatan, yakni (1) Kegiatan prabaca, (2) Saat membaca, dan (3) Pascabaca. Dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Kegiatan prabaca

Kegiatan prabaca adalah kegiatan yang dilakukan siswa sebelum siswa melakukan kegiatan membaca. Pada tahap ini untuk anak usia dini adalah kegiatan mengenal simbol huruf. Jadi keterampilan yang sangat penting untuk dimiliki dalam rangka mempersiapkan anak untuk belajar dan membangun keberhasilan di sekolah salah satunya yakni mengetahui abjad.

1. Kegiatan saat membaca

Kegiatan saat membaca atau *during reading* yang merupakan kegiatan inti membaca. Anak dalam hal ini akan melakukan kegiatan membaca simbol-simbol huruf, merangkai simbol-simbol tersebut menjadi suatu kata untuk dibaca dan mencari artinya, sehingga anak akan melibatkan banyak indera serta kognisinya.

1. Kegiatan pascabaca

Kegiatan pascabaca merupakan kegiatan yang dilakukan untuk membantu siswa memadukan informasi baru yang dibacanya ke dalam konsep yang telah dimilikinya agar memperoleh pemahaman yang lebih daripada sebelumnya. Dalam hal ini anak akan belajar memahami atau memaknai secara lebih dalam suatu rangkaian kata yang telah dibacanya. Selanjutnya melakukan diskusi atau tanya jawab untuk menggali pemahamannya.

Menurut Steinberg (Susanto, 2011) mengatakan bahwa, kemampuan membaca anak usia dini dapat dibagi atas empat tahap perkembangan, yaitu (1) Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan; (2) Tahap membaca gambar; (3) Tahap pengenalan bacaan; (4) Tahap membaca lancar. Keempat tahap tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan

Pada tahap ini, anak mulai belajar menggunakan buku dan menyadari bahwa buku ini penting, melihat dan membalik-balikkan buku, dan kadang-kadang ia membawa buku kesukaannya.

1. Tahap membaca gambar

Anak usia taman kanak-kanak telah dapat memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna gambar, menggunakan bahasa buku walaupun tidak cocok dengan tulisannya. Anak sudah menyadari bahwa bukun memiliki karakteristik khusus, seperti judul, halaman, huruf, kata dan kalimat, serta tanda baca. Anak sudah menyadari bahwa buku terdiri dari bagian depan, bagian tengah, dan bagian akhir.

1. Tahap pengenalan bacaan

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

1. Tahap membaca lancar

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

Kemampuan membaca anak berbeda-beda sesuai dengan usia dan tahapan pencapaiannya. Menurut Tadkiroatun (2009) berdasarkan penelitian yang dilakukan di barat, perkembangan membaca anak dapat dikatagorikan ke dalam lima tahap, yaitu (1) Tahap Magic, (2) Tahap Konsep Diri, (3) Tahap Membaca Antara, (4) Tahap Lepas Landas, dan (5) Tahap Independen. Kelima tahap dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Magic

Pada tahap ini belajar tentang guna buku, mulai berpikir bahwa buku adalah sesuatu yang penting. Anak melihat-lihat buku, membawa-bawa buku, dan sering memiliki buku favorit.

1. Tahap Konsep Diri

Anak melihat diri sendiri sebagai pembaca, mulai terlihat dalam kegiatan “pura-pura membaca”, mengambil makna dari gambar, membahasakan buku walaupun tidak cocok dengan teks yang ada di dalamnya.

1. Tahap Membaca Antara

Anak memiliki kesadaran terhadap bahan cetak (print). Mereka mungkin memilih kata yang sudah dikenal, mencatat kata-kata yang berkaitan dengan dirinya, dapat membaca ulang cerita yang telah ditulis, dapat membaca puisi. Anak-anak mungkin mempercayai setiap silabel sebagai kata dan dapat menjadi frustasi ketika mencoba mencocokkan bunyi dan tulisan. Pada tahap ini, anak mulai mengenali alfabet.

1. Tahap Lepas Landas

Pada tahap ini anak-anak mulai menggunakan tiga sistem tanda/ciri yakni grafofonik, semantik, dan sintaksis. Mereka mulai bergairah membaca, mulai mengenal huruf dari konteks, memperhatikan lingkungan huruf cetak dan membaca apa pun di sekitarnya, seperti tulisan pada kemasan, tanda-tanda. Resiko bahasa dari tiap tahap ini adalah jika anak diberikan terlalu banyak perhatian pada setiap huruf.

1. Tahap Independen

Anak dapat membaca buku yang tidak dikenal secara mandiri, mengkonstruksikan makna dari huruf dan dari pengalaman sebelumnya dan isyarat penulis. Anak-anak dapat membuat perkiraan tentang materi bacaan. Materi berhubungan langsung dengan pengalaman yang paling mudah untuk dibaca, tetapi anak-anak dapat memahami struktur dan genre yang dikenal, serta materi ekpositoris yang umum.

Sedangkan keterampilan membaca anak menurut Yusuf (2005) dibagi menjadi empat tahapan berdasarkan kemampuannya, yaitu tahap pertumbuhan kesiapan membaca, tahap awal belajar membaca, tahap perkembangan keterampilan membaca, dan tahap penyempurnaan keterampilan membaca. Anak mulai memahami bahwa setiap huruf mempunyai bunyi masing-masing sehingga sudah mampu membaca kata, misalnya “peta”. Setelah itu anak mampu membedakan kata-kata, mulai memahami bahwa setiap kata memiliki arti, kemudian anak akan mencoba untuk membedakan setiap huruf baik bentuk maupun bunyinya.

Berdasarkan tahapan perkembangan membaca menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pada tahap awal membaca atau tahap membaca permulaan, anak mulai tertarik terhadap tulisan yang tercetak di lingkungan sekitar, mulai mengenal huruf, juga mampu membaca gambar pada buku cerita sederhana, dan memahami bahwa setiap huruf memiliki bentuk dan bunyi masing-masing.

1. **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Anak**

Menurut Lamb dan Arnold (Rahim, 2011) faktor yang mempengaruhi membaca permulaan adalah: 1) Faktor Fisikologis, 2) Faktor Intelektual, 3) Faktor Lingkungan, dan 4) Faktor Psikologis**.** Dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Faktor Fisikologis

Faktor fisikologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar, khususnya belajar membaca.

1. Faktor Intelektual

Secara umum, intelegensi anak tidak sepenuhnya memengaruhi berhasil atau tidaknya anak dalam membaca permulaan. Faktor metode mengajar guru, prosedur, dan kemampuan guru juga turut mepengaruhi kemampuan membaca permulaan anak.

1. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan juga memengaruhi kemajuan kemampuan membaca siswa. Faktor lingkungan itu mencakup: (1) latar belakang dan pengalaman siswa di rumah; dan (2) sosial ekonomi keluarga siswa.

1. Faktor Psikologis

Faktor lain yang juga memengaruhi kemajuan kemampuan membaca anak adalah faktor psikologis. Faktor ini mencakup: (1) motivasi, (2) minat, dan (3) kematangan sosial, emosi, dan penyesuaian diri.

Adapun Menurut Akhadiah (1992), mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi membaca, yaitu (1) Motivasi, (2) Lingkungan Keluarga, dan (3) Bahan Bacaan. Dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Motivasi

Motivasi merupakan faktor yang cukup besar pengaruhnya terhadap kemampuan membaca. Motivasi untuk membaca dapat dibedakan berdasarkan sumbernya. Dalam hal ini ada motivasi yang bersifat intrinsik, yaitu yang bersumber pada membaca itu sendiri, dan informasi ekstrinsik yang sumbernya terletak diluar membaca. Contoh motivasi yang intrinsik ialah keinginan atau dorongan untuk mendapatkan penghargaan, atau untuk mendapatkan imbalan. Seseorang yang memiliki motivasi tinggi atau kuat, tanpa didorong atau disuruh membaca atau giat belajar membaca, sedangkan yang tidak bermotivasi atau motivasinya rendah, tentunya enggan membaca. Faktor motivasi juga dipengaruhi oleh berbagai hal seperti kondisi ekonomi orangtua, lingkungan keluarga, teman sebaya, lingkungan sekolah, dan lain sebagainya.

1. Lingkungan Keluarga

Orang tua yang memiliki kesadaran akan pentingnya kemampuan membaca akan berusaha agar anak-anaknya memiliki kesempatan untuk belajar membaca. Kebiasaan orangtua membacakan cerita untuk anak-anak yang masih kecil merupakan usaha yang besar sekali artinya dalam menumbuhkan minat baca maupun perluasan pengalaman serta pengetahuan anak.

1. Bahan Bacaan

Bahan bacaan akan mempengaruhi minat maupun kemampuan memahaminya. Bahan bacaan yang terlalu sulit untuk seseorang akhirnya akan mematahkan selera untuk membacanya.

Berdasarkan beberapa penjelasan tentang tahap membaca dari dua pendapat diatas sebenarnya hampir sama sehingga dapat disimpulkan bahwa faktor yang sangat mempengaruhi dalam penelitian ini adalah faktor lingkungan dimana lingkungan yang dipersiapkan dapat menstimulasi anak berpartisipasi dalam kegiatan belajar dengan optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal pula.

1. **Tujuan Membaca Permulaan**

Tujuan dari kegiatan membaca memang sangat beragam, tergantung pada situasi dan berbagai kondisi pembaca. Membaca sangat erat kaitannya dengan tujuan membaca, karena seseorang yang membaca dengan suatu tujuan cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Dalam kegiatan membaca di kelas, guru hendaknya menyusun tujuan membaca dengan menyediakan tujuan khusus yang sesuai, atau dengan membantu mereka menyusun tujuan membaca itu sendiri.

Menurut Waples (Tarigan, 1994) tujuan membaca meliputi (1) Membaca bertujuan untuk mendapatkan sesuatu yang bersifat praktis, (2) Membaca dengan tujuan ingin mendapat rasa lebih pengetahuannya dibandingkan dengan orang lain dalam lingkungan pergaulanya, (3) Memperkuat nilai-nilai pribadi atau keyakinan, (4) Mengganti pengalaman estetik yang sudah using, dan (5) Membaca untuk menghindari diri dari kesulitan, ketakutan atau penyakit tertentu.

Adapun menurut Brewer (Susanto, 2011:87) tujuan membaca pada anak usia Taman Kanak-Kanak adalah “Tujuan yang merupakan persiapan membaca, karena pada saat ini belum terjadi kegiatan membaca yang sebenarnya, karena kegiatan ini baru dan masih berada dibagian awal dari kegiatan membaca”.Sedangkan Menurut Rahim (2008:10) tujuan membaca mencakup

a) Kesenangan, b) Menyempurnakan membaca nyaring, c) Menggunakan strategi tertentu, d) Mengetahui pengetahuan tentang suatu topik, e)Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang sudah diketahui, f) Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis, g) Mengkonfirmasikan atau menolak prediksi, dan h) Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang di peroleh dari suatu teks dalam beberapa cara laindan mempelajari tentang struktur teks, dan menjawab pertanyaan yang spesifik.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai tujuan dari membaca, penulis menyimpulkan bahwa tujuan dari membaca pada anak usia dini adalah tujuan persiapan membaca yang dibekali dengan berbagai kegiatan pengenalan huruf, pengejaan huruf, pengenalan suku kata, dan berbagai kegiatan membaca lainnya untuk memasuki kegiatan membaca yang sebenarnya pada jenjang selanjutnya.

1. **Manfaat Kemampuan Membaca Permulaan Bagi Anak**

Membaca memiliki banyak manfaat bagi kehidupan manusia. Berbagai macam manfaat kemampuan membaca permulaan bagi anak yang merupakan langkah awal dalam berbahasa anak. Menurut Anderson (Tarigan, 1994) ada beberapa manfaat membaca, yaitu (1) Membaca merupakan proses mental secara aktif, (2) Membaca akan meningkatkan kosakata siswa, (3) Membaca akan meningkatkan konsentrasi dan fokus, (4) Membangun kepercayaan diri, (5) Meningkatkan memori, (6) Meningkatkan kedisiplinan, dan (7) Meningkatkan kreativitas. Dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Membaca merupakan proses mental secara aktif.

Tidak seperti duduk di depan sebuh kotak idiot (TV, plasystation, dll) membaca membuat otak bekerja. Ketika membaca, siswa akan dipaksa untuk memikirkan banyak hal yang belum diketahui. Dalam hal ini siswa akan menggunakan sel otaknya untuk berfikir dan menjadi semakin pintar.

1. Membaca akan meningkatkan kosakata siswa.

Siswa dapat mengira suara makna dari suatu kata (yang belum diketahui), dengan membaca konteks dari kata-kata lainnya dari sebuah kalimat buku, terutama yang menentang akan menampakkan kepada siswa begitu banyak kata yang mungkin sebaliknya belum diketahui.

1. Membaca akan meningkatkan konsentrasi dan fokus.

Seseorang perlu untuk bisa fokus terhadap buku yang sedang dibaca. Tidak seperti majalah, internet atau email yang hanya berisi potongan kecil informasi, buku akan menceritakan keseluruhan cerita. Oleh sebab itu seseorang perlu berkonsentrasi untuk membaca. Seperti, otak akan menjadi lebih baik didalam konsentrasi.

1. Membangun kepercayaan diri.

Semakin banyak yang dibaca, semakin banyak pengetahuan yang didapatkan. Dengan tambahnya pengetahuan, akan semakin membangun kepercayaan diri.

1. Meningkatkan memori.

Banyak penelitian yang menunjukkan bahwa jika kita tidak menggunakan memori kita, maka kita bisa kehilangannya. Teka-teki silang adalah salah satu contoh permainan kata yang dapat mencegah penyakit Alzheimer. Membaca, walaupun bukan sebuah permainan, akan membantu kita meregangkan “otot” memori kita dengan cara yang sama. Membaca itu memerlukan ingatan terhadap detail, fakta dan gambar, pada literatur, alur, tema atau karakter cerita.

1. Meningkatkan kedisiplinan.

Mencari waktu untuk membaca adalah sesuatu yang kita sudah mengetahuinya untuk dilakukan. Namun, siapa yang membuat jadwal untuk membaca buku setiap harinya? Hanya sedikit sekali. Karena itulah menambah aktivitas membaca buku kedalam jadwal harian kita dan berpegang dengan jadwal tersebut akan meningkatkan kedisiplinan.

1. Meningkatkan kreativitas.

Membaca keanekaragaman kehidupan dan membuka diri terhadap ide dan informasi baru, akan membantu perkembangan sisi kreatif otak, karena otak akan menyerap inovasi tersebut kedalam proses berfikir seseorang.

1. **Indikator Kemampuan Membaca Permulaan**

Berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), indikator kemampuan membaca permulaan, yaitu (1) Mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan, (2) Mampu membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama, (3) Mampu membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama, dan (4) Mampu menyusun suku kata menjadi sebuah kata.

1. **Media Aplikasi *Education Games* Berbasis Budaya Lokal**
2. **Pengertian Media**

Menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2013:3) mengatakan bahwa “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Sadiman, dkk (2009:6) media adalah “Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi”. Selanjutnya menurut *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) (Arsyad, 2013:3) menjelaskan bahwa “Memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi”.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan, kemudian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan guru untuk menyalurkan pesan kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dan mempunyai pengalaman yang nyata sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar anak.

1. **Media Aplikasi *Education Games***

Menurut Andang (2009:112) mengemukakan bahwa “*Education Games* atau permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul anak dengan lingkungan”. Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara utuh.

Adapun menurut Herman dan Sirajuddin (2016:15) mengemukakan bahwa “*Education Games* adalah permainan edukatif, permainan yang mengandung unsur mendidik yang dirancang dan dibuat untuk merangsang daya pikir anak dan melatih memecahkan masalah”. Permainan yang sifatnya mendidik seperti puzzle, matching games, mewarnai, game matematika dll. Masuknya game dalam proses belajar, melahirkan suasana yang menyenangkan karena anak tersebut dapat mengendalikan kecepatan belajar sesuai dengan kemampuannya. Pengaruh *Education Games* pada anak diantaranya dapat melatih kemampuan berfikir serta kemampuan berbahasa anak. Selain itu dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak. Pembelajaran melalui permainan edukatif dapat membawa anak dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Disimpulkan bahwa permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang menyenangkan yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik.

Aplikasi Multimedia “*Education Games*” untuk anak usia dini dengan menggunakan *Macromedia Flash 8.0* yang menerapkan sistem belajar sambil bermain. Untuk memudahkan penyampaian materi, maka materi dikemas dalam konsep latihan berbasis multimedia yang bersifat mendidik sekaligus menghibur.

1. **Fungsi dan Manfaat Aplikasi *Education Games***

Menurut Andang (2009) menjelaskan bahwa permainan edukatif dapat berfungsi sebagai berikut:

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar;
2. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik;
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan;
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak.

Permainan edukatif juga penting bagi anak, diantaranya permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman terhadap totalitas kediriannya, artinya dengan bermain sesungguhnya anak sedang mengembangkan kepribadiannya; Meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak; Meningkatkan kemampuan anak untuk menciptakan hal-hal baru; Meningkatkan kemampuan berpikir anak; Mempertajam perasaan anak; Memperkuat rasa percaya diri anak; Merangsang imajinasi anak; Melatih kemampuan berbahasa anak; Melatih motorik halus dan motorik kasar anak; Membentuk moralitas anak; Melatih keterampilan anak; Mengembangkan sosialisasi anak; dan Membentuk spiritualitas anak.

Sedangkan menurut Herman dan Sirajuddin (2016: 16) mengemukakan bahwa:

Tujuan Pembuatan Aplikasi ini adalah membuat aplikasi multimedia “*Education Games*” untuk anak usia 5-6 tahun sebagai alternatif sistem pembelajaran yang efektif, dan mudah dipahami oleh anak-anak dengan konsep belajar sambil bermain.

Manfaat yang diperoleh dari aplikasi multimedia *Education Games* untuk anak usia dini adalah:

1. Melatih kemampuan motorik halus dan motorik kasar pada anak. Rangsangan motorik halus diperoleh pada saat anak memegang *mouse* maupun *keyboard,* dan mengerjakan permainan. Sedangkan rangsangan motorik kasar diperoleh pada saat anak menggerak-gerakkan *mouse* dalam suatu permainan, duduk dll.
2. Melatih konsentrasi dan meningkatkan kecerdasan dan daya nalar anak.
3. Melatih konsep sebab akibat
4. Melalui permainan edukatif ini, anak akan dilatih konsep sebab akibat melalui permainan permainan yang disajikan. Misalnya: pada saat anak meng-*input*-kan jawaban yang benar/salah, komputer akan mengeluarkan respon suara serta *score* bertambah/tidak. Hal ini akan melatih anak untuk belajar sambil memahami sebab akibat dari jawaban yang diberikan.
5. **Budaya Lokal**

Budaya lokal biasanya didefinisikan sebagai budaya asli dari suatu kelompok masyarakat tertentu. Budaya lokal adalah ciri khas budaya sebuah kelompok masyarakat lokal. Akan tetapi, tidak mudah untuk merumuskan atau mendefinisikan konsep budaya lokal. Budaya lokal banyak mengandung suatu pandangan maupun aturan agar masyarakat lebih memiliki pijakan dalam menentukan suatu tindakkan seperti prilaku masyarakat sehari-hari.

Menurut Koentjaraningrat (Soelaeman, 2007:62) mengatakan “Kebudayaan nasional Indonesia berfungsi sebagai pemberi identitas kepada sebagian warga dari suatu nasion, merupakan kontinyuitas sejarah dari jaman kejayaan bangsa Indonesia di masa yang lampau sampai kebudayaan nasional masa kini”. Kearifan lokal yang diajarkan secara turun-temurun merupakan kebudayaan yang patut dijaga, masing-masing wilayah memiliki kebudayaan sebagai ciri khasnya dan terdapat kearifan lokal yang terkandung di dalamnya.

Adapun Menurut Sedyawati (2010:328) mengemukakan “Di dalam masing-masing kesatuan kemasyarakatan yang membentuk bangsa, baik yang berskala kecil ataupun besar, terjadi proses-proses pembentukan dan perkembangan budaya yang berfungsi sebagai jati diri bangsa tersebut”. Indonesia merupakan negara yang sangat luas dan dikenal sebagai negara yang multikultur. Keadaan Indonesia sebagai negara yang multikultur menyebabkan Indonesia rentan akan konflik antar daerah. Setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khas budaya masing-masing yang patut untuk dikembangkan dan dijaga keberadaannya sebagai identitas bangsa agar tetap dikenal oleh generasi muda. Oleh karena itu, batas geografis telah dijadikan landasan untuk merumuskan definisi suatu kebudayaan lokal. Namun, dalam proses perubahan sosial budaya telah muncul kecenderungan mencairnya batas-batas fisik suatu kebudayaan. Hal itu dipengaruhi oleh faktor percepatan migrasi dan penyebaran media komunikasi secara global sehingga tidak ada budaya lokal suatu kelompok masyarakat yang masih sedemikian asli.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat pesat dan menjadi media yang sangat menarik mengantar masuknya kebudayaan barat, “kebudayaan otak” ke negeri kita, dan menyingkirkan “kebudayaan rasa” yang dimiliki sebagai “nilai warisan” nenek moyang kita. Dengan kemajuan tersebut, sekarang batas budaya antar bangsa sudah semakin tidak jelas. Semua aspek kehidupan bangsa telah tercemari nilai-nilai kebendaan tersebut. Dunia pendidikan sudah mengabaikan mutu, sementara yang dikejar adalah ijazah.

Nilai budaya dipahami sebagai konsepsi yang hidup dalam alam pikiran dari sebagian besar masyarakat tradisional sebagai sesuatu yang berharga dalam hidup. Karena itu nilai menjadi dasar dari kehidupan manusia dan menjadi pedoman ketika orang akan melakukan sesuatu. Nilai budaya suatu masyarakat bisa berubah. Terjadinya perubahan nilai itu menunjukkan bahwa nilai budaya tidak muncul begitu saja. Nilai budaya suatu masyarakat diproduksi, dipertahankan, dan dikomunikasikan melalui media seperti media pendidikan, sistem ekonomi, organisasi, upacara tradisional, kesenian tradisional, maupun arsitektur tradisionalnya. Seseorang tidak akan mampu menolak modernitas kebudayaan sebagai konsekuensi dunia yang mengglobal. Setiap kebudayaan selalu mengalami perubahan dari masa ke masa. Perubahan itu tergantung dari dinamika masyarakatnya. Terjadinya perubahan tatanan budaya bukan hanya disebabkan oleh pengaruh eksternal, tetapi juga akibat pengaruh internal karena berubahnya cara pandang masyarakat tradisional terhadap perubahan kehidupan dan penghidupan mereka.

Sulawesi Selatan merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki ragam etnis dan kebudayaan. Sulawesi Selatan secara administratif terdiri dari 20 kabupaten dan 4 kota dengan Makassar sebagai ibukota provinsi. Provinsi terdiri dari berbagai etnis. Dari berbagai etnis, terdapat berbagai macam bahasa yang digunakan seperti bahasa [Makassar](http://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Makassar), [Bugis](http://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Bugis), Luwu, Toraja, Mandar, Duri, Konjo, dan Pattae. Salah satu kebudayaan Sulawesi Selatan yang terkenal sampai kemancanegara adalah Kebudayaan dan adat Tana Toraja yang khas dan menarik.

Contoh kebudayaan Sulawesi Selatan yang mulai memudar di masyarakat adalah seni tradisional dan permainan rakyat. Seni tradisional dan permainan rakyat dulunya sangat dekat dengan masyarakat, dulunya seni dan permainan tradisional dianggap sakral dan kadangkala menjadi salah satu syarat untuk melakukan suatu kegiatan tertentu. Contohnya tari *paddekko*, merupakan tari yang menggambarkan ucapan syukur karena panen berhasil di daerahnya, tari ini berasal dari Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar, menumbuk padi tidak boleh dilakukan sebelum *anjaya* kedengaran atau tari *paddekko* dilakukan karena padi mereka dapat berubah menjadi *awang* (dedak) dan *ase anja* (tidak berisi), tetapi lama kelamaan hal ini dianggap ketinggalan zaman dan merupakan takhayul belaka. Permainan rakyat yang memiliki fungsi sebagai media belajar selain sebagai hiburan sudah tidak dilirik lagi oleh anak-anak pada zaman sekarang ini, anak-anak lebih cenderung bermain dengan mainan yang modern seperti mobil *remote control*, boneka *Barbie* dan lain sebagainya.

Aneka ragam permainan rakyat di Sulawesi Selatan adalah kekayaan budaya yang perlu disosialisasikan untuk menanamkan sikap hidup dan keterampilan yang tidak memungkinkan diperoleh di sekolah atau pada pendidikan formal lainnya. Oleh karena itu, permainan rakyat dapat dikategorikan berdasarkan gerak tubuh seperti, lari dan melompat atau berdasarkan kegiatan sosial sederhana seperti kejar-kejaran, sembunyi-sembunyian, dan berkelahi-kelahian atau berdasarkan matematika dasar atau kecekatan tangan seperti menghitung dan melempar batu ke suatu lubang tertentu atau berdasarkan keadaan untung-untungan.

Suatu kenyataan yang sulit dipungkiri, bahwa keberadaan seni tradisional Sulawesi Selatan makin goyah seiring dengan semakin menipisnya masyarakat pendukungnya, sehingga membuatnya terpuruk dan terpinggirkan. Agar  bisa menanggulangi kelunturan ini maka diperlukan suatu cara yang kreatif dan menarik  agar para remaja dan anak-anak lebih mencintai dan dapat melestarikan kesenian di daerah Sulawesi Selatan, jangan lagi kesenian kita dicap kampungan dan hanya sebagai pelengkap suatu acara. Tetapi bagaimana agar kesenian kita memang dianggap sebagai ciri khas daerah yang terikat erat dengan kehidupan sosial masyarakat.

Oleh karena itu, peneliti membuat media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal dengan maksud anak bermain sambil belajar melalui aplikasi *Education Games* tanpa melupakan unsur budaya yang ada di sekitar. Pembuatan permainan edukatif yang mengandung unsur budaya seperti berbagai macam hewan yang secara nyata dilihat anak dan berada di sekitarnya. Misalnya ayam, kucing, ikan, capung dan lain-lain sebagainya.

1. **Kerangka Pikir**

 Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Tahap perkembangan anak usia dini berbeda-beda karena setiap anak memiliki karakteristik perkembangannya masing-masing. Pendidikan anak usia dini memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensisnya secara maksimal. Dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak anak dibiasakan berlatih membaca sedini mungkin agar dapat mengembangkan kosakatanya dikehidupannya sehari-hari.

 Kemampuan membaca awal atau sejak dini sebagai dasar yang akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut yang pada dasarnya melibatkan aktivitas fisik dan mental, diungkapkan melalui pikiran yang mendapat perintah dari saraf otak yang dituangkan melalui pemahaman sehingga mengetahui apa maksud bacaan dan dapat dikembangkan melalui permainan sebagai sarana pembelajaran secara terprogram dan sedini mungkin. maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru, sebab jika dasar itu tidak kuat, pada tahap membaca lanjut anak akan mengalami kesulitan untuk dapat memiliki kemampuan membaca yang memadai.

 Melakukan kegiatan kemampuan membaca permulaan, guru harus berpikir cerdas dan kreatif dalam menumbuhkan minat baca anak yang dikemas secara menarik. Guru harus berusaha mencari berbagai media yang tepat atau sesuai dengan perkembangan anak agar kemampuan membaca anak dapat meningkat. Sedangkan strategi untuk anak usia dini yang tepat seharusnya berpusat pada anak, bukan pada guru karena dengan berpusat pada anak akan lebih menimbulkan kebermaknaan dalam memperoleh pengalaman sehingga ilmu yang didapat mampu terserap dengan baik.

 Penerapan Media Aplikasi *Education Games* untuk anak usia dini sebagai alternatif media pembelajaran yang mudah dipelajari dan dipahami oleh anak dengan konsep *edutainment*.

Untuk lebih jelasnya kerangka pikir dapat dilihat dari skema penerapan Media Aplikasi *Education Games*:

**Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Belum Meningkat**

Aspek Anak:

1. Kesulitan membedakan huruf
2. Daya ingat dan konsentrasi yang pendek
3. Rasa percaya diri yang masih rendah
4. Kurang bersemangat dalam kegiatan membaca

Aspek Guru:

1. Media yang digunakan kurang menarik
2. Penggunaan beberapa media jarang terpakai
3. Sistem pengajaran yang monoton
4. 5

Media Aplikasi *Education Games* Berbasis Budaya Lokal

Langkah-Langkah Penerapan Media Aplikasi *Education Games*:

1. Guru mempersiapkan peralatan yang diperlukan dalam menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal*.*
2. Guru mengatur, menata kelas dan menentukan tempat yang nyaman bagi anak di dalam kelas.
3. Guru menjelaskan cara bermain menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal dan membuat kesepakatan aturan permainan.
4. Guru meminta anak untuk memainkannya. Setelah anak menyelesaikan level pertama (mudah), anak melanjutkan ke level sedang sampai level sulit.
5. Guru mengawasi, membimbing serta mengarahkan anak dalam menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal.
6. Guru memberikan apresiasi, mengevaluasi dan melakukan tanya jawab.
7. Anak mampu mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan
8. Anak mampu membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama
9. Anak mampu membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama
10. Anak mampu menyusun suku kata menjadi sebuah kata

**Kemampuan Membaca Permulaan Anak di**

**KB-TK Islam Al-Azhar 34 Makassar Meningkat**

Gambar 2.1. Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

 Berdasarkan uraian tinjauan pustaka dan kerangka pikiran di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal diterapkan dalam proses pembelajaran dengan efektif dan prosedur yang benar, maka kemampuan membaca permulaan pada anak di KB-TK Islam Al-Azhar 34 Makassar akan meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
	* + 1. **Pendekatan Penelitian**

 Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan karena peneliti akan langsung masuk ke obyek dengan tujuan mengungkapkan masalah yang diteliti di tempat penelitian secara menyeluruh, luas, dan dalam. Khususnya mengenai penerapan media aplikasi *education games* berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak.

 Sama halnya yang dikatakan Denzin dan Lincoln (Moleong, 2010:5) menyatakan bahwa “Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada”.

* + - 1. **Jenis penelitian**

 Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakukan tersebut. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Menurut Kemmis (Sanjaya, 2009:24) menjelaskan bahwa “Penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik mereka”.

1. **Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini mengkaji mengenai penerapan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak di KB-TK Islam Al-Azhar 34 Makassar. Adapun fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan anak (pembaca awal) dalam penguasan kode alfabetik seperti mengenal huruf vokal dan konsonan, mengenal fonem, dan menggabungkan fonem menjadi suku kata atau kata.
2. Media Aplikasi *Education Games* Berbasis Budaya Lokal adalah kegiatan mendidik yang menyenangkan dalam bentuk permainan dengan menggunakan *Macromedia Flash*. Permainan edukatif ini terdiri dari tiga level yaitu mudah, sedang, dan sulit yang dikemas semenarik mungkin dan mengandung unsur budaya lokal di dalamnya yang disesuaikan dengan tema pembelajaran di sekolah, misalnya tema binatang, artinya binatang lokal yang secara nyata dilihat anak yang berada di sekitarnya.
3. **Setting Penelitian dan Subjek Penelitian**
4. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di KB-TK Islam Al-Azhar 34 Makassar, tepatnya pada kelompok B4.

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah kelompok B4, berjumlah 16 orang terdiri atas 8 anak laki-laki, 8 anak perempuan, dan 1 orang guru. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B4 dengan pertimbangan sebentar lagi akan melangkah ke jenjang selanjutnya. Di antara kelas-kelas kelompok B di KB-TK Islam Al-Azhar, kelompok B4 memiliki kemampuan membaca masih kurang, karena masih banyak belum mampu mengenal huruf vokal, mengenal huruf konsonan, mengeja huruf, membedakan huruf, membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama, membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama, dan menyusun suku kata menjadi kata.Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di kelompok B khususnya kelompok B4 yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017.

1. **Prosedur Penelitian dan Desain Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini terdiri atas dua siklus, yakni setiap siklus dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Prosedur penelitian ini berdasarkan model Kurt Lewin (Sanjaya, 2009) yang menjelaskan bahwa ada empat hal yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan, yakni: (1) Perencanaan, (2) Tindakan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi.

Gambaran berdasarkan tahapan diatas, sebagai berikut:

Perencanaan

Pelaksanaan

Observasi

Refleksi

Pelaksanaan

Perencanaan

Kesimpulan

Refleksi

Observasi

**Gambar 3.1 Siklus PTK menurut Kemmis dan McTaggart (Yaumi dan Damopolii, 2014:24)**

Rancangan atau perencanaan yang disusun tidak akan bermakna apabila tidak diimplementasikan dalam kegiatan atau tindakan nyata. Adapun proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dengan menggunakan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Kegiatan siklus tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan disusun dijadikan sebagai panduan dalam proses pembelajaran. Pada tahap perencanaan ini mencakup sebagai berikut:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan mempersiapkan waktu pelaksanaan kegiatan.
2. Mempersiapkan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal yang akan digunakan sesuai dengan tema pembelajaran.
3. Mempersiapkan instrumen pengamatan aktivitas pembelajaran guru dan anak didik
4. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan tindakan dilakukan berdasarkan perencanaan yang telah disusun. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup yang diuraikan sebagai berikut:

* 1. Kegiatan Awal
		1. Guru melakukan persiapan dan penataan kelas
		2. Guru membuka kegiatan dengan salam dan meminta anak untuk berdoa sebelum memulai kegiatan
		3. Guru menyampaikan informasi mengenai pembelajaran menggunakan media aplikasi *Education Games* yang berupa aturan permainan dan tata cara memainkannya.
		4. Guru mengarahkan dan meminta anak memainkan media aplikasi *Education Games.*
		5. Guru memberikan apresiasi kepada anak yang telah menggunakan media aplikasi *Education Games*.
	2. Kegiatan Inti

Guru memberikan beberapa kegiatan kepada anak sesuai dengan RPPH yang telah disusun.

* 1. Kegiatan Penutup
		1. Guru meminta anak merapikan media pembelajaran yang telah dipakai.
		2. Guru mereview kegiatan anak selama proses pembelajaran kegiatan menggunakan media aplikasi *Education Games* berlangsung dan melakukan observasi dalam kegiatan tersebut.
		3. Guru meminta anak berdoa setelah melakukan kegiatan, berdoa sebelum pulang dan mengucapkan salam.
1. Tahap Pengamatan

Tahap pengamatan dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi mengenai proses pembelajaran yang dilakukan guru sesuai dengan pelaksanaan yang telah disusun. Pengamatan dilakukan dengan mencatat semua kejadian di dalam kelas seperti mencatat aktivitas yang dilakukan anak pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan instrumen penelitian yang telah dibuat.

1. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi ini dilakukan dengan menganalisis kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada siklus I, sehingga kegiatan yang dilakukan pada siklus II merupakan pengulangan dan perbaikan yang telah dilakukan pada siklus I.

1. **Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**

Terdapat tiga macam teknik dan prosedur pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini, yakni: tes, observasi, dan dokumentasi. Dapat diuraikan sebagai berikut:

* + - * 1. Tes

“Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”. (Arikunto, 2002:139). Peneliti menggunakan tes berupa pemberian soal-soal melalui komputer dalam bentuk *macromedia flash* berisi permainan edukatif yang dikerjakan secara individu. Soal-soal permainan edukatif mencakup pengenalan huruf vokal maupun konsonan, membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama, membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama, dan menyusun suku kata menjadi sebuah kata.

Pemberian tes juga dilakukan setelah penggunaan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal yaitu pada saat evaluasi pembelajaran. Tes tersebut berupa tes lisan dengan menggunakan alat untuk mengukur kemampuan membaca permulaan anak berdasarkan indikator yang ingin dicapai.

* + - * 1. Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh observer (peneliti) secara langsung dalam kegiatan proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2010).

Observasi yang digunakan adalah observasi terstruktur karena peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel apa yang akan diamati serta telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya.

Observasi digunakan untuk memantau kegiatan guru dan anak didik khiususnya pada kemampuan membaca anak dengan menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal. Pengamatan peneliti dalam melihat kemampuan membaca permulaan anak, yakni kemampuan anak mengenal huruf vokal dan konsonan, membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama, membedakan suku kata awal yang sama, dan menyusun suku kata menjadi sebuah kata.

* + - * 1. Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data dari seluruh dokumen yang ada. Menurut Arikunto (1996:234) juga menyatakan bahwa “Metode dokumentasi yang diamati bukan benda hidup tetapi benda mati berupa catatan, buku, dan sebagainya. Data dokumentasi penelitian ini adalah foto-foto kegiatan pembelajaran, lembar kerja siswa, lembar observasi guru dan siswa”.

1. **Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan**
2. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Menurut Bodgan dan Biklen (Moleong, 2010:248) analisis data 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, dan memutuskan apa yang dapat diceriterakan kepada orang lain.

Sedangkan Miles dan Huberman (Yaumi dan Madopolii, 2014:137) mengatakan “Analisis itu dipahami sebagai tiga aliran kegiatan berbarengan yang mencakup kegiatan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi”. Sebagaimana diilustrasikan dalam gambar berikut:

Reduksi

Penyajian

Penarikan Kesimpulan/ Verifikasi

**Gambar 3.2 Teknik Data Analisis**

 Penjelasan gambar di atas:

* 1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data merupakan bentuk analisis yang mempertajam atau memperdalam, menyortir, memusatkan, menyingkirkan, dan mengorganisasi data untuk disimpulkan dan diverifikasi.

* 1. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data mencakup berbagai jenis tabel, grafik, bagan, matriks, dan jaringan. Tujuannya yaitu untuk membuat informasi terorganisasi dalam bentuk yang tersedia, tanpa diakses, dan terpadu, sehingga para pembaca dapat melihat dengan mudah apa yang terjadi tentang sesuatu berdasarkan pemaparan datanya.

* 1. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclution Drawing and Verification*)

Langkah terakhir setelah mereduksi dan menyajikan yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Dua langkah sebelumnya merupakan pijakan dalam mengambil keputusan dan verifikasi data. Secara sederhana, penarikan kesimpulan berarti proses penggabungan beberapa penggalan informasi untuk mengambil keputusan.

Analisis data hasil tes belajar secara deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan ketuntasan hasil belajar siswa. Data ini diperoleh dari kemampuan membaca permulaan melalui komputer berupa *macromedia flash* berisi soal-soal dalam bentuk permainan edukatif. Untuk menganalisis data hasil tes belajar digunakan ketuntasan belajar. Untuk menentukan ketuntasan hasil belajar membaca permulaan (individual) melalui media aplikasi *Education Games* ini dapat dihitung dengan menggunakan persamaan berikut:

P = $\frac{F}{N}$×100

Keterangan:

P : % Ketuntasan hasil belajar secara klasikal

F = Skor mentah yang diperoleh anak

N = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Langkah analisis data dalam penelitian ini:

* 1. Data mentah yang diperoleh dari hasil pengamatan indikator kemampuan membaca permulaan yang diberi skor (1,2,3, dan 4)
	2. Menghitung presentase indikator dengan rumus Ngalim (2006), yakni jumlah skor dari indikator kemampuan membaca dikali 100% dan dibagi skor maksimum dari indikator. Hasil persentase tersebut digunakan untuk mencari rata-rata kemampuan membaca permulaan secara keseluruhan pada setiap pertemuan.
	3. Pencapaian kemampuan membaca permulaan Pratindakan diperoleh dari hasil kemampuan membaca permulaan pada satu pertemuan, yaitu dihitung dari persentase rata-rata dari jumlah keseluruhan yang diperoleh anak dalam satu kelas.
	4. Pencapaian kemampuan membaca permulaan pada Siklus I dan II diperoleh dari mencari rata-rata kemampuan membaca permulaan dari Pertemuan Pertama, Pertemuan Kedua, dan Pertemuan Ketiga.
	5. Hasil persentase dipaparkan dalam tabel rekapitulasi agar hasil peningkatan kemampuan membaca Pratindakan, Siklus I dan Siklus II dapat diketahui selisih peningkatannya.
1. Indikator Keberhasilan
2. Indikator Proses

Indikator proses diperoleh dari hasil pengamatan atau observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Data pelaksanaan pembelajaran diperoleh dari kegiatan anak didik dengan menggunakan lembar observasi berbentuk *checklist* ( √ ).

Setiap anak dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar anak ≥70%, dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut  terdapat ≥80% anak yang telah tuntas belajarnya (Depdikbud dalam Trianto, 2010).

Adapun data yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi berbentuk *checklist* ( √ ) dan dapat dihitung melalui rumus sebagai berikut:

P = $\frac{A1}{A2}×$100

Keterangan:

P = % jumlah skor proses pembelajaran

A1 = Skor dari langkah-langkah yang dicapai guru

A2 = Skor maksimum capaian

1. Indikator Hasil

Indikator hasil diperoleh apabila anak telah melakukan tes dan mendapatkan skor sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan membaca permulaan anak Kelompok B4 di KB-TK Islam Al-Azhar 34 Makassar. Indikator kemampuan membaca permulaan yang dimaksud berupa kemampuan anak dalam mengenal simbol huruf vokal dan konsonan, membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama, membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama, dan menyusun suku kata menjadi sebuah kata.

Tercapainya tingkat pencapaian perkembangan sesuai dengan indikator yang ditetapkan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila anak yang mengalami peningkatan kemampuan membaca permulaan menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal sebesar ≥80% atau dengan kategori berkembang sangat baik. Kategori berkembang sangat baik untuk tiap indikator yakni apabila anak mendapat skor 4. Adapun kategori berkembang sangat baik untuk rekapitulasi dari seluruh indikator kemampuan membaca permulaan anak apabila memperoleh skor 16.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**
2. **Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di KB-TK Islam Al-Azhar 34 Makassar yang terletak di Jalan Aroepala Hertasning Baru Kota Makassar. KB-TK Islam Al-Azhar 34 Makassar terdiri dari 12 ruangan, antara lain ruang perpustakaan, ruang audio visual art/laboratorium, ruang BP, ruang serbaguna, ruang tata usaha, ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang UKS, ruang jam’iyah, ruang kelas, gudang, dan tempat bermain anak. Di KB-TK Islam Al-Azhar 34 Makassar terdapat 3 kelas kelompok A dan 4 kelas kelompok B. Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok B khususnya di kelas B4. Kelas B4 berjumlah 16 orang anak, 8 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

1. **Penerapan Media Aplikasi *Education Games* Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak di KB-TK Islam Al-Azhar 34 Makassar**

Hasil penelitian ini melalui penelitian tindakan kelas mengenai penerapan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak di KB-TK Islam Al-Azhar 34 Makassar yang berfokus pada 16 subjek penelitian melalui observasi dan dokumentasi, dianalisis dalam bentuk deskriptif. Hasil penelitian ini dilakukan selama dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Siklus I dilakukan selama dua kali pertemuan dan siklus II juga dilakukan selama dua kali pertemuan. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil refleksi dari siklus I dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk mengadakan perbaikan pada siklus II.

**Siklus I Pertemuan I**

1. **Perencanaan**

Sebelum melaksanakan tindakan dalam pembelajaran di kelas, guru dan peneliti terlebih dahulu melakukan persiapan pelaksanaan kegiatan. Adapun persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan, antara lain:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Peneliti dan guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sesuai dengan tema yaitu “Binatang” dengan sub tema “Binatang Liar” serta kegiatan yang akan dilakukan mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan penutup. (terlampir)

1. Mempersiapkan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal

Mempersiapkan alat yang akan digunakan dalam penerapan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal, yaitu laptop, mouse, stop kontak, kartu huruf, kartu kata bergambar dan bahan aplikasi *Education Games* dalam bentuk *macromedia flash* yang dibuat sesuai dengan tema pada hari itu dengan indikator kemampuan membaca permulaan, yaitu mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan.

1. Membuat lembar observasi

Peneliti membuat lembar observasi mengenai kegiatan atau aktivitas baik anak maupun guru. Peneliti membuat lembar observasi mengenai kegiatan atau aktivitas anak selama melaksanakan pembelajaran dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan dan lembar observasi mengenai kegiatan atau tindakan guru dalam kegiatan pembelajaran yang berisi hal-hal yang diamati dan diisi pada saat kegiatan berlangsung mulai dari membuka hingga menutup kegiatan. (terlampir)

1. Membuat instrumen tes

Peneliti membuat instrumen tes guna meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Instrumen tes berisi soal-soal yang disertai gambar dan petunjuk, dalam hal ini peneliti dan guru mengarahkan anak pada saat mengerjakan instrumen tes. Instrumen tes dikerjakan setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal.

1. **Pelaksanaan**

Pelaksanaan tindakan kelas siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 15 Maret 2017. Setiap pertemuan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan tindakan kelas dilaksanakan sesuai dengan tema “Binatang” dan sub tema “Binatang Liar” dengan indikator mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan, mampu membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama, mampu membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama, dan mampu menyusun suku kata menjadi sebuah kata.

1. Kegiatan Awal

Anak tiba di sekolah disambut hangat oleh guru. Guru memberi salam dan anak menjawab salam. Ketika bel berbunyi pertanda ikrar akan dimulai, anak berantusias mengambil barisan kemudian berbaris di pekarangan sekolah. Salah seorang guru bertugas membimbing ikrar atau yang biasa dikenal dengan janji siswa. Guru membacakan ikrar yang diikuti oleh anak. Setelah ikrar dilaksanakan dilanjutkan dengan kegiatan olahraga atau biasa disebut *Physic Motoric Program* (PMP). Guru membagi anak menjadi empat kelompok, setiap kelompok terdapat satu kegiatan olahraga. Kegiatan olahraga tersebut antara lain menimbang berat dan tinggi badan anak, berjalan di atas papan titian sambil merentangkan kedua tangan, senam maumere, berjalan mundur mengikuti garis. Empat kegiatan berlangsung selama 20 menit. Setiap kegiatan dilakukan selama 5 menit, kemudian di rolling ke kegiatan olahraga selanjutnya sampai semua kegiatan olahraga terlaksana. Setelah kegiatan PMP dilaksanakan, anak berbaris menuju ke kelas masing-masing.

Anak memasuki ruang kelas dengan mengucapkan salam, kemudian mengeluarkan buku penghubung (guru dan orang tua murid), iqro’ dan peralatan makan dan minum dari tas. Kemudian anak memasukkan tas ke dalam loker masing-masing. Setelah itu, anak mengambil posisi tempat duduk yang telah ditentukan. Guru membuka kegiatan dengan mengucapkan salam, kemudian anak menjawab salam. Sebelum pelajaran dimulai, guru meminta anak satu persatu untuk menaruh *stick emoticon* atau yang biasa disebut stik perasaan yang ditaruh ke dalam kotak perasaan, sebagai tanda mewakili perasaan di hari itu, diantaranya senang, sedih, takut, marah, dan sakit. Hal itu dilakukan setiap hari sekaligus mengabsen anak. Kemudian guru mengarahkan anak untuk membaca doa yang dipimpin oleh salah satu anak dan dilanjutkan dengan membaca surah-surah pendek. Setelah berdoa, guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan sebelumnya, kemudian membahas tema pada hari itu.

1. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti yang pertama yaitu, mengenal bentuk dan bunyi huruf vokal dan konsonan melalui aplikasi *Education Games*,anak menebak dan menentukan jawaban dari soal yang terdapat pada aplikasi *Education Games* yang terdiri dari 3 level (mudah, sedang, dan sulit), anak mengklik level mudah dan akan muncul soal berupa gambar, kemudian anak menggerakkan *mouse* ke arah *keyboard* layar yang terdiri atas berbagai huruf, misalnya anak menentukan huruf vokal dan konsonan yang termasuk kategori mudah terdapat kata “AYAM” yaitu “A-Y-A-M” dan “SAPI” yaitu “S-A-P-I”, yang termasuk ktegori sedang terdapat kata “BEBEK” yaitu “B-E-B-E-K” dan “SEMUT” yaitu “S-E-M-U-T, dan yang termasuk kategori sulit terdapat kata “BELALANG” yaitu “B-E-L-A-L-A-N-G” dan “KAMBING” yaitu “K-A-M-B-I-N-G”. Pada level mudah dan sedang, kolom kata kosong disertai dengan gambar sedangkan pada level sulit tidak disertai gambar melainkan petunjuk dan arahan dari guru ataupun peneliti. Guru terlebih dahulu memperkenalkan dan membedakan huruf vokal dan konsonan menggunakan kartu huruf. Setelah itu, anak dibagi menjadi empat kelompok, anak diarahkan untuk mengerjakan soal pada aplikasi *Education Games* menggunakan laptop. Sambil menunggu giliran, anak mengerjakan kegiatan inti yang lain seperti membedakan binatang liar dan binatang tidak liar dan membuat bentuk badak dari kepingan geometri.

1. Kegiatan Istirahat

Setelah guru melakukan pembahasan tema pada kegiatan awal, tepat pukul 09.00 WITA pertanda istirahat pertama, dimana anak bermain di *playland* selama 15 menit sebagai pemanasan untuk melakukan kegiatan inti. Setelah kegiatan inti dilaksanakan, dilanjutkan dengan istirahat kedua yaitu mencuci tangan, kemudian mengambil peralatan makan dan minum, berdoa sebelum makan dipimpin oleh salah satu anak. Setelah waktu makan selesai, anak membersihkan dan merapikan kembali peralatan makan dan minum. Setelah itu, anak menggosok gigi.

1. Kegiatan Akhir

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan akhir dan penutup, anak kembali bergegas masuk ke dalam kelas dan duduk dengan tertib. Tepat pada pukul 11.30 WITA dilakukan relaksasi yaitu waktu untuk tidur, sebelumnya doa sebelum tidur dipimpin salah satu anak. Anak mengambil bantal dan posisi untuk tidur. Guru memutarkan lantunan asmaul husna agar anak bisa istirahat dengan nyaman sekaligus menanamkan ingatan asmaul husna. Setelah itu, anak dibangunkan dan kembali duduk ke tempatnya. Guru melakukan tanya jawab mengenai kegiatan dan pembelajaran hari ini, kemudian dilanjutkan dengan bernyanyi-nyanyi dan diakhiri dengan berdoa yang dipimpin oleh salah satu anak serta bersalaman dengan guru sambil mengucapkan salam.

**Siklus I Pertemuan II**

1. **Perencanaan**

Sebelum melaksanakan tindakan dalam pembelajaran di kelas, guru dan peneliti terlebih dahulu melakukan persiapan pelaksanaan kegiatan. Adapun persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan, antara lain:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Peneliti dan guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sesuai dengan tema yaitu “Binatang” dengan sub tema “Binatang Liar” serta kegiatan yang akan dilakukan mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan penutup. (terlampir)

1. Mempersiapkan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal

Mempersiapkan alat yang akan digunakan dalam penerapan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal, yaitu laptop, mouse, stop kontak, kartu huruf, kartu kata bergambar dan bahan aplikasi *Education Games* dalam bentuk *macromedia flash* yang dibuat sesuai dengan tema pada hari itu dengan indikator kemampuan membaca permulaan, yaitu mampu membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama.

1. Membuat lembar observasi

Peneliti membuat lembar observasi mengenai kegiatan atau aktivitas baik anak maupun guru. Peneliti membuat lembar observasi mengenai kegiatan atau aktivitas anak selama melaksanakan pembelajaran dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan dan lembar observasi mengenai kegiatan atau tindakan guru dalam kegiatan pembelajaran yang berisi hal-hal yang diamati dan diisi pada saat kegiatan berlangsung mulai dari membuka hingga menutup kegiatan. (terlampir).

1. Membuat instrumen tes

Peneliti membuat instrumen tes guna meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Instrumen tes berisi soal-soal yang disertai gambar dan petunjuk, dalam hal ini peneliti dan guru mengarahkan anak pada saat mengerjakan instrumen tes. Instrumen tes dikerjakan setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal.

1. **Pelaksanaan**

Pelaksanaan tindakan kelas siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 16 Maret 2017. Setiap pertemuan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan tindakan kelas dilaksanakan sesuai dengan tema “Binatang” dan sub tema “Binatang Liar” dengan indikator mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan, mampu membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama, mampu membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama, dan mampu menyusun suku kata menjadi sebuah kata.

1. Kegiatan Awal

Guru menyambut kedatangan anak di gerbang sekolah dengan hangat. Guru memberi salam dan anak menjawab salam. Ketika bel berbunyi pertanda ikrar akan dimulai, anak berantusias mengambil barisan kemudian berbaris di pekarangan sekolah. Salah seorang guru bertugas memimpin ikrar. Guru membacakan ikrar diikuti oleh anak. Setelah ikrar, anak bergegas mengambil tas dan menuju kelas masing-masing.

Anak memasuki ruang kelas dengan mengucapkan salam, kemudian mengeluarkan buku penghubung, iqro’ dan peralatan makan dan minum dari tas. Kemudian anak memasukkan tas ke dalam loker masing-masing. Setelah itu, anak mengambil posisi tempat duduk yang telah ditentukan. Guru membuka kegiatan dengan mengucapkan salam, kemudian anak menjawab salam. Sebelum pelajaran dimulai, guru meminta satu persatu anak untuk menaruh *stick emoticon* atau yang biasa disebut stik perasaan yang ditaruh ke dalam kotak perasaan, diantaranya senang, sedih, takut, marah, dan sakit. Hal itu dilakukan setiap hari sekaligus mengabsen anak. Kemudian guru mengarahkan anak untuk membaca doa yang dipimpin oleh salah satu temannya dan dilanjutkan dengan membaca surah-surah pendek. Setelah berdoa, guru melakukan sesi tanya jawab mengenai kegiatan sebelumnya, kemudian membahas tema pada hari itu.

1. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti yang pertama yaitu sama halnya dengan pertemuan I menggunakan media aplikasi *Education Games* yaitu menyebutkan huruf awalan dari gambar yang diperlihatkan,anak menebak dan menentukan jawaban dari soal yang terdapat pada aplikasi *Education Games* yang terdiri dari 3 level (mudah, sedang, dan sulit), anak mengklik level mudah, setalah itu dilanjutkan ke level sedang dan akan muncul soal berupa gambar, anak menggerakkan *mouse* ke arah *keyboard* layar yang terdiri atas berbagai huruf, misalnya anak menentukan huruf awal dari kata, kemudian membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama. Misalnya, pada kategori yang termasuk mudah terdapat kata “ANGSA dan ANJING yaitu sama-sama memiliki huruf awalan “A”, pada kategori yang termasuk sedang “CAPUNG dan CACING yaitu sama-sama memiliki huruf awalan “C”, dan yang termasuk pada kategori sulit terdapat kata “KECOA dan KEPITING” yaitu sama-sama memiliki huruf awalan “K”. Jadi, anak menentukan kata yang memiliki huruf awal yang sama disertai dengan gambarnya agar anak lebih mudah dalam mengerjakan. Dimana guru terlebih dahulu memperkenalkan dan membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama dengan menggunakan kartu kata bergambar. Setelah itu, anak dibagi menjadi empat kelompok, anak diarahkan untuk mengerjakan soal pada aplikasi *Education Games* menggunakan laptop. Guru membimbing dan mengarahkan anak selama menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal. Selain itu anak yang belum dapat giliran, mengerjakan kegiatan mengisi air dalam botol dan juga melakukan kegiatan menggambar bebas. Jadi, tidak ada anak yang hanya duduk dan diam. Semua anak melakukan aktivitas secara bergantian.

1. Kegiatan Istirahat

Pada pukul 09.00 WITA pertanda istirahat pertama, dimana anak bermain di *playland* selama 15 menit sebagai pemanasan untuk melakukan kegiatan inti. Setelah kegiatan inti dilaksanakan, dilanjutkan dengan istirahat kedua yaitu mencuci tangan, kemudian mengambil peralatan makan dan minum, berdoa sebelum makan dipimpin oleh salah satu teman. Setelah waktu makan selesai, anak membersihkan dan merapikan kembali peralatan makan dan minum. Setelah itu, anak menggosok gigi.

1. Kegiatan Akhir

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan akhir dan penutup, anak kembali bergegas masuk ke dalam kelas dan duduk dengan tertib. Guru menanyakan bagaimana perasaan anak hari ini dan melakukan tanya jawab mengenai kegiatan dan pembelajaran hari ini, kemudian dilanjutkan dengan bernyanyi-nyanyi dan diakhiri dengan berdoa yang dipimpin oleh salah satu anak serta bersalaman dengan guru sambil mengucapkan salam.

1. **Observasi**

Observasi atau pengamatan dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan membaca permulaan anak dengan menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal yang meliputi mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan, membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama, membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama, dan menyusun suku kata menjadi sebuah kata.

 Observasi atau pengamatan siklus I pertemuan I dilakukan pada tanggal 15 Maret 2017. Hasil observasi peneliti terhadap tindakan guru selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum maksimal. Hal ini ditunjukkan bahwa guru kurang mampu dalam menata kelas dan mempersiapkan media yang digunakan yang berupa media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal. Guru cukup mampu dalam membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan meminta anak untuk berdoa sebelum melakukan kegiatan. Guru kurang mampu dalam menyampaikan informasi mengenai pembelajaran menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal. Guru kurang mampu dalam menyampaikan aturan permainan dalam menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal. Guru kurang mampu dalam meminta anak untuk memainkan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal dan mengarahkan anak selama kegiatan berlangsung. Guru kurang mampu dalam meminta anak untuk merapikan peralatan media pembelajaran. Guru kurang mampu dalam melakukan sesi tanya jawab mengenai kegiatan yang telah dilakukan. Guru masih kurang mampu dalam memberikan apresiasi pada anak yang telah melakukan kegiatan. Guru cukup mampu dalam meminta anak untuk berdoa setelah melakukan kegiatan dan mengucapkan salam.

 Sedangkan observasi atau pengamatan siklus I pertemuan II dilakukan pada tanggal 16 Maret 2017. Hasil observasi peneliti terhadap tindakan guru selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum maksimal. Hal ini ditunjukkan bahwa guru sudah cukup mampu dalam menata kelas dan mempersiapkan media yang digunakan yang berupa media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal. Guru cukup mampu dalam membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan meminta anak untuk berdoa sebelum melakukan kegiatan. Guru cukup mampu dalam menyampaikan informasi mengenai pembelajaran menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal. Guru kurang mampu dalam menyampaikan aturan permainan dalam menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal. Guru cukup mampu dalam meminta anak untuk memainkan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal dan mengarahkan anak selama kegiatan berlangsung. Guru kurang mampu dalam meminta anak untuk merapikan peralatan media pembelajaran. Guru cukup mampu dalam melakukan sesi tanya jawab mengenai kegiatan yang telah dilakukan. Guru cukup mampu dalam memberikan apresiasi pada anak yang telah melakukan kegiatan. Guru baik dalam meminta anak untuk berdoa setelah melakukan kegiatan dan mengucapkan salam.

 Dari hasil siklus I pertemuan I dan siklus I pertemuan II dapat kita lihat bahwa masih banyak kelemahan-kelemahan dari tindakan guru selama proses pembelajaran, mulai dari membuka kegiatan sampai menutup kegiatan. Oleh karenanya, kelemahan-kelemahan yang terdapat pada siklus I ditindaklanjuti dan diperbaiki pada siklus berikutnya, yaitu pada siklus II.

 Adapun penelitian observasi aktivitas anak selama proses pembelajaran. Hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.1** **Siklus I Pertemuan I**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kode Komponen** | **Jumlah anak berdasarkan kriteria penilaian** | **Jumlah** |
| **BSB (4)** | **BSH (3)** | **MM (2)** | **BM (1)** |
| **1** | - | - | 12 | 4 | 28 |
| **2** | - | - | 14 | 2 | 30 |
| **3** | - | - | 12 | 4 | 28 |
| **4** | - | 4 | 10 | 2 | 34 |
| **5** | - | 5 | 11 | - | 37 |
| **6** | - | - | 13 | 3 | 29 |
| **7** | - | 2 | 11 | 3 | 31 |
| **8** | - | 6 | 9 | 1 | 37 |
| **9** | - | - | 14 | 2 | 30 |
| **Jumlah Skor yang Dicapai** | **284** |

**Skor penilaian:**

**P =** $\frac{Hasil yang dicapai}{Hasil maksimum}=×$**100** $\frac{284}{576}×$**100** $=$ **49,30% (Belum Berhasil)**

**Tabel 4.2** **Siklus I Pertemuan II**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kode Komponen** | **Jumlah anak berdasarkan kriteria penilaian** | **Jumlah** |
| **BSB(4)** | **BSH(3)** | **BM(2)** | **MM(1)** |
| **1** | - | 7 | 9 | - | 39 |
| **2** | - | 6 | 10 | - | 38 |
| **3** | - | 9 | 7 | - | 41 |
| **4** | - | 8 | 8 | - | 40 |
| **5** | - | 9 | 7 | - | 41 |
| **6** | - | - | 14 | 2 | 30 |
| **7** | - | 4 | 9 | 3 | 33 |
| **8** | - | 12 | 4 | - | 44 |
| **9** | - | 8 | 8 | - | 40 |
| **Jumlah Skor yang Dicapai** | **346** |

**Skor penilaian:**

**P =** $\frac{346}{576}×$**100 = 60,06% (Belum Berhasil)**

 Secara umum dari hasil observasi aktivitas anak selama proses pembelajaran, dapat diketahui bahwa pada siklus I pertemuan I masih banyak anak yang belum mencapai kriteria penilaian. Hal ini dikarenakan masih kurangnya pemahaman anak mengenai media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal yang telah dikemukakan oleh guru. Dilihat dari hasil yang dicapai anak masih jauh dari hasil maksimum yang telah ditentukan. Sedangkan pada siklus I pertemuan II menunjukkan bahwa telah ada peningkatan, dilihat dari beberapa anak yang sudah mulai berkembang hingga mencapai kriteria berkembang sesuai harapan. Walaupun aktivitas perkembangan anak terdapat peningkatan, hasil yang diperoleh belum juga mencapai kriteria penilaian yang telah ditentukan. Oleh karenanya dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya, yaitu pada siklus II.

**Evaluasi**

Evaluasi berguna untuk mengetahui hasil pencapaian anak selama pembelajaran. Evaluasi pada siklus I dilakukan dengan menggunakan instrumen tes. Instrumen tes berisi soal-soal yang berkaitan dengan indikator membaca permulaan, yaitu mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan, membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama, membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama, dan menyusun suku kata menjadi sebuah kata. Tahap evaluasi ini dilakukan setiap siklus pada pertemuan II.

Pada tahap evaluasi siklus I dapat dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Kemampuan Membaca Permulaan Anak Siklus I**

|  |  |
| --- | --- |
| Indikator Membaca Permulaan | Jumlah Anak Pada Setiap Kategori |
| Berkembang Sangat Baik (BSB) | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | Mulai Muncul (MM) | Belum Muncul (BM) |
| Mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan | 2 (dua) Dita dan Gadiza | 1 (satu) Fadhil | 7 (tujuh) Keanu, Uzun, Jazi, Deka, Farah, Nahlah, dan Dhifa,  | 6 (enam) Emir, Alif, Zayn, Sani, Suci dan Hikmah. |
| Membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama | 2 (dua) yaitu Dita dan Gadiza | 1 (satu) Keanu | 10 (sepuluh)Uzun, Fadhil, Emir, Alif, Jazi, Deka, Farah, Nahlah, Dhifa, dan Hikmah. | 3 (tiga)Zayn, Sani, dan Suci. |
| Membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama | 2 (dua) yaitu Dita dan Gadiza |  | 5 (lima) Keanu, Uzun, Fadhil, Deka, dan Dhifa. | 9 (sembilan) Emir, Alif, Jazi, Zayn, Farah, Nahlah, Sani, Suci, dan Hikmah. |
| Menyusun suku kata menjadi sebuah kata | 2 (dua) yaitu Dita dan Gadiza |  | 10 (sepuluh) Keanu, Uzun, Fadhil, Emir, Alif, Jazi, Deka, Nahlah, Sani, dan Dhifa. | 4 (empat)Zayn, Farah, Suci, dan Hikmah. |

1. Mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan

Terdapat 2 (dua) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik yaitu Dita dan Gadiza, 1 (satu) anak pada kategori berkembang sesuai harapan yaitu Fadhil, 7 (tujuh) anak pada kategori mulai muncul yaitu Keanu, Uzun, Jazi, Deka, Farah, Nahlah, dan Dhifa, sedangkan 6 (enam) anak berada pada kategori belum muncul yaitu Emir, Alif, Zayn, Sani, Suci dan Hikmah.

1. Membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama

Terdapat 2 (dua) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik yaitu Dita dan Gadiza, 1 (satu) anak pada kategori berkembang sesuai harapan yaitu Keanu, 10 (sepuluh) anak pada kategori mulai muncul yaitu Uzun, Fadhil, Emir, Alif, Jazi, Deka, Farah, Nahlah, Dhifa, dan Hikmah, 3 (tiga) anak pada kategori belum muncul yaitu Zayn, Sani, dan Suci.

1. Membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama

Terdapat 2 (dua) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik yaitu Dita dan Gadiza, 5 (lima) anak berada pada kategor mulai muncul yaitu Keanu, Uzun, Fadhil, Deka, dan Dhifa, 9 (sembilan) anak berada pada kategori belum muncul yaitu Emir, Alif, Jazi, Zayn, Farah, Nahlah, Sani, Suci, dan Hikmah.

1. Menyusun suku kata menjadi sebuah kata

Terdapat 2 (dua) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik yaitu Dita dan Gadiza, 10 (sepuluh) anak pada kategori mulai muncul yaitu Keanu, Uzun, Fadhil, Emir, Alif, Jazi, Deka, Nahlah, Sani, dan Dhifa, 4 (empat) anak pada kategori belum muncul yaitu Zayn, Farah, Suci, dan Hikmah.

 Dari hasil evaluasi siklus I dinyatakan belum berhasil atau belum memenuhi kriteria yang harus dicapai. Dilihat dari evaluasi tersebut, hanya ada dua anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik dari setiap indikator membaca permulaan sedangkan masih banyak anak yang berada pada rentang di bawah rata-rata atau pada kategori mulai muncul bahkan belum muncul. Hal ini diartikan bahwa pelaksanaan pembelajaran masih kurang dan perlu ditindaklanjuti pada evaluasi berikutnya yaitu pada siklus II.

1. **Refleksi Siklus I**

Berdasarkan hasil refleksi, ditemukan bahwa terdapat beberapa kekurangan ataupun kelemahan yang terjadi pada siklus I, yaitu:

1. Pada tahap perencanaan masih terdapat kekurangan, diantaranya guru kurang aktif dalam penataan kelas dan persiapan media yang digunakan berupa media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal.
2. Guru hanya sekedar menyampaikan informasi mengenai pembelajaran menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal tanpa menyampaikan aturan permainan dalam menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal.
3. Guru tidak memberikan bimbingan khusus kepada anak yang kurang mampu menyebutkan huruf-huruf yang ada pada media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal.
4. Guru tidak memotivasi anak agar lebih aktif dan bersemangat.
5. Guru tidak menegur anak ketika tidak memperhatikan kegiatan yang diajarkan sehingga anak kurang fokus dalam mengerjakan kegiatan.

Secara umum, anak cukup senang dan berantusias dalam penggunaan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal, terlihat dari ketertarikan anak yang tidak sabar menggunakan media aplikasi *Education Games*. Anak sudah bisa mengenal huruf, mengenal kata, dan mengenal suku kata walaupun itu masih belum sempurna baik secara lisan maupun tulisan.

Hal di atas menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak pada siklus I dinyatakan belum berhasil karena masih ada indikator keberhasilan yang belum terpenuhi, untuk itu perlu dilakukan perbaikan pada siklus II.

**Siklus II Pertemuan I**

1. **Perencanaan**
2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Berbeda dengan siklus I, pada siklus II tema pembelajaran telah terganti karena bertepatan dengan pergantian tema yaitu pada term IV. Peneliti dan guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sesuai dengan tema yaitu “Alam Semesta” dengan sub tema “Gejala Alam” serta kegiatan yang akan dilakukan mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan penutup. (terlampir)

1. Mempersiapkan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal

Mempersiapkan alat yang akan digunakan dalam penerapan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal, yaitu laptop, mouse, stop kontak, kartu huruf, kartu kata bergambar dan bahan aplikasi *Education Games* dalam bentuk *macromedia flash* yang dibuat sesuai dengan tema pada hari itu dengan indikator kemampuan membaca permulaan, yaitu membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama.

1. Membuat lembar observasi

Peneliti membuat lembar observasi mengenai kegiatan atau aktivitas baik anak maupun guru. Peneliti membuat lembar observasi mengenai kegiatan atau aktivitas anak selama melaksanakan pembelajaran dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan dan lembar observasi mengenai kegiatan atau aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran yang berisi hal-hal yang diamati dan diisi pada saat kegiatan berlangsung mulai dari membuka hingga menutup kegiatan. (terlampir)

1. Membuat instrumen tes

Peneliti membuat instrumen tes guna meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Instrumen tes berisi soal-soal yang disertai gambar dan petunjuk, dalam hal ini peneliti dan guru mengarahkan anak pada saat mengerjakan instrumen tes. Instrumen tes dikerjakan setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal.

1. **Pelaksanaan**

Pelaksanaan tindakan kelas siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 20 Maret 2017. Setiap pertemuan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan tindakan kelas dilaksanakan sesuai dengan tema “Alam Semesta” dan sub tema “Gejala Alam” dengan indikator membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama.

1. Kegiatan Awal

Pada pertemuan ini hanya mengulang kegiatan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian sebelumnya, hanya saja dengan tema yang berbeda yaitu Alam Semesta. Kegiatan awal ini dimulai dari guru menyambut kedatangan anak dan bersalaman, lalu berbaris untuk mengikuti ikrar, kemudian anak menuju ke kelas masing-masing dan memasukkan tas ke dalam loker. Setelah itu anak mengambil tempat duduk yang telah ditentukan. Guru membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan anak menjawab salam, dilanjut dengan bernyanyi dan membaca surah-surah pendek. Setelah itu, membaca doa sebelum memulai pelajaran yang dipimpin oleh salah satu anak. Sebelum kegiatan dimulai, guru menanyakan kabar dan kegiatan anak sebelum berangkat ke sekolah serta kegiatan yang dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, guru memutarkan film mengenai alam semesta beserta isinya. Anak-anak mengambil posisi untuk menonton film.

1. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, yaitu menggunakan media aplikasi *Education Games* yaitu menyebutkan suku kata awal dari gambar yang diperlihatkan,anak menebak dan menentukan jawaban dari soal yang terdapat pada aplikasi *Education Games* yang terdiri dari 3 level (mudah, sedang, dan sulit), anak mengklik level sedang, setelah itu dilanjutkan ke level berikutnya yaitu level sulit dan akan muncul soal berupa gambar pada level sedang, sedangkan pada level sulit, gambar sudah dihilangkan, yang ada hanya petunjuk yang diarahkan oleh peneliti dan guru. Selanjutnya anak menggerakkan *mouse* ke arah *keyboard* layar yang terdiri atas berbagai huruf, misalnya anak menentukan suku kata awal dari kata, kemudian membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama. Misalnya, pada level mudah terdapat kata “LEBAH dan LELE” yaitu sama-sama memiliki suku kata awal “LE”, pada level sedang terdapat kata “LALAT dan LABA-LABA” yaitu sama-sama memiliki suku kata awal “LA”, pada level sulit terdapat kata “KUCING dan KUDA” yaitu sama-sama memiliki suku kata awal “KU”. Jadi, dalam hal ini anak menentukan dari beberapa kata yang memiliki suku kata awal yang sama disertai dengan gambar agar anak lebih mudah dalam mengerjakannya. Terdapat beberapa pengeco dalam menentukan mana paling tepat yang memiliki suku kata awal yang sama. Jika anak telah mengerjakan soal yang ada pada *Education* Games, skor akhir akan muncul. Sebelumnya guru terlebih dahulu memperkenalkan dan membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama dengan menggunakan kartu kata bergambar. Setelah itu, anak dibagi menjadi empat kelompok, anak diarahkan untuk mengerjakan soal pada aplikasi *Education Games* menggunakan laptop. Guru membimbing dan mengarahkan anak selama menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal. Selain itu anak yang belum dapat giliran, mengerjakan kegiatan menyusun puzzle gejala alam dan juga melakukan kegiatan menggambar bebas. Jadi, tidak ada anak yang hanya duduk dan diam. Semua anak melakukan aktivitas secara bergantian.

1. Kegiatan Istirahat

Istirahat I pada pukul 09.00 WITA di area *playland* atau tempat bermain anak. Istirahat II pada pukul 09.30 WITA, anak berbaris di depan kelas menuju ke wc untuk mencuci tangan. Setelah itu, kembali ke kelas mengambil bekal dan duduk ke tempat yang telah ditentukan. Salah satu anak memimpin doa untuk makan. Setelah makan, anak kembali berdoa dan merapikan peralatan makan dan minumnya. Bagi yang mendapat giliran piket, membersihkan lantai, meja, dan kursi. Kemudian kembali berbaris di depan pintu kelas dan menuju ke wc untuk mencuci tangan dan menggosok gigi. Setelah itu kembali ke kelas. Melanjutkan kegiatan inti yang belum selesai.

1. Kegiatan Akhir

Tepat pada pukul 11.30 WITA dilakukan relaksasi yaitu waktu untuk tidur, sebelumnya doa sebelum tidur dipimpin salah satu anak. Anak mengambil bantal dan posisi untuk tidur. Guru memutarkan lantunan asmaul husna agar anak bisa istirahat dengan nyaman sekaligus menanamkan ingatan asmaul husna. Setelah itu, anak dibangunkan dan kembali duduk ke tempatnya. Guru melakukan *review* atau kembali bertanya mengenai kegiatan dan pembelajaran hari ini dan bagaimana perasaan anak hari ini, kemudian dilanjutkan dengan bernyanyi-nyanyi dan diakhiri dengan berdoa yang dipimpin oleh salah satu anak serta bersalaman dengan guru sambil mengucapkan salam.

**Siklus II Pertemuan II**

1. **Perencanaan**

Perencanaan yang dilakukan pada siklus II tidak jauh beda dengan perencanaan yang dilakukan pada siklus I. Adapun hal-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan, yaitu:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Peneliti dan guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sesuai dengan tema yaitu “Alam Semesta” dengan sub tema “Tata Surya” serta kegiatan yang akan dilakukan mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan penutup. (terlampir)

1. Mempersiapkan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal

Mempersiapkan alat yang akan digunakan dalam penerapan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal, yaitu laptop, mouse, stop kontak, kartu huruf, kartu kata bergambar dan bahan aplikasi *Education Games* dalam bentuk *macromedia flash* yang dibuat sesuai dengan tema pada hari itu dengan indikator kemampuan membaca permulaan, yaitu menyusun suku kata menjadi sebuah kata.

1. Membuat lembar observasi

Peneliti membuat lembar observasi mengenai kegiatan atau aktivitas baik anak maupun guru. Peneliti membuat lembar observasi mengenai kegiatan atau aktivitas anak selama melaksanakan pembelajaran dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan dan lembar observasi mengenai kegiatan atau aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran yang berisi hal-hal yang diamati dan diisi pada saat kegiatan berlangsung mulai dari membuka hingga menutup kegiatan. (terlampir)

1. Membuat instrumen tes

Peneliti membuat instrumen tes guna meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Instrumen tes berisi soal-soal yang disertai gambar dan petunjuk, dalam hal ini peneliti dan guru mengarahkan anak pada saat mengerjakan instrumen tes. Instrumen tes dikerjakan setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal.

1. **Pelaksanaan**

Pelaksanaan tindakan kelas siklus II pertemuan II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 21 Maret 2017. Setiap pertemuan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan tindakan kelas dilaksanakan sesuai dengan tema “Alam Semesta” dan sub tema “Tata Surya” dengan indikator menyusun suku kata menjadi sebuah kata.

1. Kegiatan Awal

Kegiatan awal ini tidak jauh beda dari kegiatan awal sebelumnya, dimulai dari guru menyambut kedatangan anak dan bersalaman, lalu berbaris untuk mengikuti ikrar, kemudian anak menuju ke kelas masing-masing dan memasukkan tas ke dalam loker. Setelah itu anak mengambil tempat duduk yang telah ditentukan. Guru membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan anak menjawab salam, dilanjut dengan mengabsen anak, lalu menyanyikan lagu rukun iman dan lagu rukun islam. Setelah itu, membaca doa sebelum memulai pelajaran yang dipimpin oleh salah satu anak. Kemudian guru menanyakan kabar dan kegiatan anak sebelum berangkat ke sekolah serta kegiatan yang dilakukan sebelumnya. Selanjutnya dilanjutkan dengan pembahasan tema.

1. Kegiatan Inti

Selanjutnya pada kegiatan inti menggunakan media aplikasi *Education Games* yaitu menyusun suku kata menjadi sebuah kata dari kartu kata bergambar berisi berbagai macam suku kata yang akan disusun menjadi sebuah kata,anak menebak dan menentukan jawaban dari soal yang terdapat pada aplikasi *Education Games* yang terdiri dari 3 level (mudah, sedang, dan sulit), anak mengklik level sedang, setelah itu dilanjutkan ke level berikutnya yaitu level sulit dan akan muncul soal berupa gambar pada level sedang, sedangkan pada level sulit, gambar sudah dihilangkan, yang ada hanya petunjuk yang diarahkan oleh peneliti dan guru. Selanjutnya anak menggerakkan *mouse* ke arah *keyboard* layar yang terdiri atas berbagai suku kata, di dalam tampilan *games* tersebut anak mengisi kolom yang telah dipilah. Misalnya: terdapat kolom “□□˗□□” beserta gambar di sampingnya. Jadi, anak tinggal mengisi kolom kata dengan belajar memilah suku katanya, seperti pada level mudah terdapat kata “KU-DA” dan “SA-PI”, pada level sedang terdapat kata “KER-BA-U” dan “KE-LIN-CI”, dan pada level sulit terdapat kata “KE-LE-LA- WAR” dan “BE-LA-LANG”. Pada level mudah dan sedang yaitu kata disertai gambar sedangkan level sulit yaitu kata disertai petunjuk dan arahan yang dibacakan guru ataupun peneliti. Jadi anak secara tidak langsung menebak gambar maupun petunjuk dari guru tanpa mengetahui makna yang terkandung di dalamnya. Setelah anak menebak, diarahkan kembali oleh guru untuk menentukan huruf yang tepat dan mengklik *keyboard* huruf yang telah ada di bawah soal games. Jika anak telah mengerjakan soal yang ada pada *Education Games*, skor akhir akan muncul. Sebelumnya guru terlebih dahulu memperlihatkan contoh cara menyusun suku kata menjadi sebuah kata menggunakan kartu kata bergambar. Setelah itu, anak dibagi menjadi empat kelompok, anak diarahkan untuk mengerjakan soal pada aplikasi *Education Games* menggunakan laptop. Guru membimbing dan mengarahkan anak selama menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal. Selain itu anak yang belum dapat giliran, mengerjakan kegiatan mewarnai gambar tata surya sesuai dengan tema pada hari itu dan juga melakukan kegiatan menggambar bebas dari bentuk dasar titik. Jadi, tidak ada anak yang hanya duduk dan diam. Semua anak melakukan aktivitas secara bergantian. Setelah melakukan kegiatan inti, anak kembali mengerjakan dan mengisi lembar instrumen tes yang telah dibuat peneliti.

1. Kegiatan Istirahat

Selanjutnya istirahat, tepat pada pukul 09.00-09.15 WITA anak berisitirahat sekaligus bermain di area *playland* atau tempat bermain anak sebagai pemanasan sebelum melakukan kegiatan inti. Dilanjutkan istirahat pada pukul 09.30 WITA, anak berbaris di depan kelas menuju ke wc untuk mencuci tangan. Setelah itu, kembali ke kelas mengambil bekal dan duduk ke tempat yang telah ditentukan. Salah satu anak memimpin doa untuk makan. Setelah makan, anak kembali berdoa dan merapikan peralatan makan dan minumnya. Bagi yang mendapat giliran piket, membersihkan lantai, meja, dan kursi. Kemudian kembali berbaris di depan pintu kelas dan menuju ke wc untuk mencuci tangan dan menggosok gigi. Setelah itu kembali ke kelas. Melanjutkan kegiatan inti yang belum selesai.

1. Kegiatan Akhir

Selanjutnya kegiatan akhir, pada pukul 11.30 WITA dilakukan relaksasi yaitu waktu untuk tidur, sebelumnya doa sebelum tidur dipimpin oleh salah satu anak. Anak mengambil bantal dan posisi untuk tidur. Guru memutarkan lantunan asmaul husna agar anak bisa istirahat dengan nyaman sekaligus menanamkan ingatan asmaul husna. Setelah itu, anak dibangunkan dan kembali duduk ke tempatnya. Doa bangun tidur dipimpin oleh salah satu anak dan kembali ke tempat semula. Guru melakukan *review* atau kembali bertanya mengenai kegiatan dan pembelajaran hari ini dan bagaimana perasaan anak hari ini, kemudian dilanjutkan dengan bernyanyi-nyanyi dan diakhiri dengan berdoa yang dipimpin oleh salah satu anak serta bersalaman dengan guru sambil mengucapkan salam.

1. **Observasi**

Observasi atau pengamatan dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan membaca permulaan anak dengan menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal yang meliputi mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan, membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama, membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama, dan menyusun suku kata menjadi sebuah kata.

Observasi atau pengamatan siklus II pertemuan I dilakukan pada tanggal 20 Maret 2017. Hasil observasi peneliti terhadap tindakan guru selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa pada pelaksanaan pembelajaran sudah ada peningkatan dan dinyatakan berhasil, namun masih ada beberapa komponen yang masih berada pada kategori cukup. Hal ini ditunjukkan bahwa guru sudah baik dalam menata kelas dan mempersiapkan media yang digunakan yang berupa media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal. Guru sudah baik dalam membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan meminta anak untuk berdoa sebelum melakukan kegiatan. Guru cukup mampu dalam menyampaikan informasi mengenai pembelajaran menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal. Guru cukup mampu dalam menyampaikan aturan permainan dalam menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal. Guru sudah baik dalam meminta anak untuk memainkan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal dan mengarahkan anak selama kegiatan berlangsung. Guru cukup mampu dalam meminta anak untuk merapikan peralatan media pembelajaran. Guru cukup mampu dalam melakukan sesi tanya jawab mengenai kegiatan yang telah dilakukan. Guru sudah cukup mampu dalam memberikan apresiasi pada anak yang telah melakukan kegiatan. Guru baik dalam meminta anak untuk berdoa setelah melakukan kegiatan dan mengucapkan salam.

 Sedangkan observasi atau pengamatan siklus II pertemuan II dilakukan pada tanggal 21 Maret 2017. Hasil observasi peneliti terhadap tindakan guru selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan yang luar biasa dan dinyatakan berhasil. Hal ini ditunjukkan bahwa guru sudah baik dalam menata kelas dan mempersiapkan media yang digunakan yang berupa media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal. Guru baik dalam membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan meminta anak untuk berdoa sebelum melakukan kegiatan. Guru baik dalam menyampaikan informasi mengenai pembelajaran menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal. Guru baik dalam menyampaikan aturan permainan dalam menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal. Guru baik dalam meminta anak untuk memainkan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal dan mengarahkan anak selama kegiatan berlangsung. Guru baik dalam meminta anak untuk merapikan peralatan media pembelajaran. Guru sudah baik dalam melakukan sesi tanya jawab mengenai kegiatan yang telah dilakukan. Guru sangat baik dalam memberikan apresiasi pada anak yang telah melakukan kegiatan. Guru sudah baik dalam meminta anak untuk berdoa setelah melakukan kegiatan dan mengucapkan salam.

 Dari hasil observasi mengenai tindakan guru selama proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan I dan siklus II pertemuan II mengalami peningkatan yang luar biasa dan dinyatakan berhasil.

 Adapun penelitian observasi aktivitas anak selama proses pembelajaran. Hasilnya dapat dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Siklus II Pertemuan I**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kode Komponen** | **Jumlah anak berdasarkan kriteria penilaian** | **Jumlah** |
| **BSB** | **BSH** | **MM** | **BM** |  |
| **1** | 7 | 9 | - | - | 55 |
| **2** | 7 | 9 | - | - | 55 |
| **3** | 13 | 3 | - | - | 61 |
| **4** | 8 | 8 | - | - | 56 |
| **5** | 12 | 4 | - | - | 60 |
| **6** | 10 | 6 | - | - | 58 |
| **7** | 7 | 9 | - | - | 55 |
| **8** | 10 | 6 | - | - | 58 |
| **9** | 11 | 5 | - | - | 59 |
| **Jumlah Skor yang Dicapai** | **517** |

**Skor penilaian:**

**P =** $\frac{517}{576}×$**100 = 89,75% (Berhasil)**

**Tabel 4.5 Siklus II Pertemuan II**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kode Komponen** | **Jumlah anak berdasarkan kriteria penilaian** | **Jumlah** |
| **BSB** | **BSH** | **MM** | **BM** |  |
| **1** | 13 | 3 | - | - | 61 |
| **2** | 14 | 2 | - | - | 62 |
| **3** | 16 | - | - | - | 64 |
| **4** | 11 | 5 | - | - | 59 |
| **5** | 16 | - | - | - | 64 |
| **6** | 12 | 4 | - | - | 60 |
| **7** | 8 | 8 | - | - | 56 |
| **8** | 16 | - | - | - | 64 |
| **9** | 16 | - | - | - | 64 |
| **Jumlah Skor yang Dicapai** | **554** |

**Skor penilaian:**

**P =** $\frac{554}{576}×$**100 = 96,18% (Berhasil)**

Dilihat dari hasil penjabaran mengenai aktivitas anak selama proses pembelajaran pada siklus II pertemuan I dan siklus II pertemuan II mengalami peningkatan dan dinyatakan berhasil. Hal ini menunjukkan bahwa setiap anak sudah berada pada kategori berkembang sesuai harapan bahkan ada yang sudah berada pada kategori berkembang sangat baik. Pada setiap pertemuan selalu menunjukkan peningkatan, hal ini dikarenakan anak sudah mampu memahami cara atau teknik dalam menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal dengan sangat baik. Tidak terlepas dari arahan dan bimbingan guru.

**Evaluasi**

Seperti penjelasan sebelumnya, evaluasi berguna untuk mengetahui hasil pencapaian anak selama pembelajaran. Dari hasil evaluasi, kita akan mengetahui sampai sejauh mana perkembangan anak. Evaluasi pada siklus II sama seperti sebelumnya juga dilakukan dengan menggunakan instrumen tes. Instrumen tes berisi soal-soal yang berkaitan dengan indikator membaca permulaan, yaitu mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan, membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama, membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama, dan menyusun suku kata menjadi sebuah kata. Tahap evaluasi ini dilakukan setiap siklus pada pertemuan II.

Pada tahap evaluasi siklus II dapat dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Capaian Indikator Membaca Permulaan Anak Siklus II**

|  |  |
| --- | --- |
| Indikator Membaca Permulaan | Jumlah Anak Pada Setiap Kategori |
| Berkembang Sangat Baik (BSB) | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | Mulai Muncul (MM) | Belum Muncul (BM) |
| Mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan | 15 (lima belas) Keanu, Uzun, Fadhil, Emir, Alif, Jazi, Deka, Zayn, Farah, Nahlah, Sani, Dhifa, Dita, Gadiza, dan Hikmah | 1 (satu) Suci |  |  |
| Membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama | 15 (lima belas) Keanu, Uzun, Fadhil, Emir, Alif, Jazi, Deka, Zayn, Farah, Nahlah, Sani, Dhifa, Dita, Gadiza, dan Hikmah | 1 (satu) Suci |  |  |
| Membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama | 9 (sembilan) Keanu, Fadhil, Deka, Zayn, Nahlah, Sani, Dhifa, Dita, dan Hikmah.  | 3 (tiga) Uzun, Alif, dan Farah. | 4 (empat) Emir, Jazi, Gadiza, dan Suci. |  |
| Menyusun suku kata menjadi sebuah kata | 10 (sepuluh) Keanu, Fadhil, Emir, Jazi, Deka, Nahlah, Dhifa, Dita, Gadiza, Suci. | 3 (tiga) Uzun, Alif, dan Zayn. | 3 (tiga) Farah, Sani dan Hikmah |  |

1. Mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan

Terdapat 15 (lima belas) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik yaitu Keanu, Uzun, Fadhil, Emir, Alif, Jazi, Deka, Zayn, Farah, Nahlah, Sani, Dhifa, Dita, Gadiza, dan Hikmah, 1 (satu) anak pada kategori berkembang sesuai harapan yaitu Suci.

1. Membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama

Terdapat 15 (lima belas) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik yaitu Keanu, Uzun, Fadhil, Emir, Alif, Jazi, Deka, Zayn, Farah, Nahlah, Sani, Dhifa, Dita, Gadiza, dan Hikmah, 1 (satu) anak pada kategori berkembang sesuai harapan yaitu Suci.

1. Membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama

Terdapat 9 (sembilan) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik yaitu Keanu, Fadhil, Deka, Zayn, Nahlah, Sani, Dhifa, Dita, dan Hikmah, 3 (tiga) anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan yaitu Uzun, Alif, dan Farah, 4 (empat) anak berada pada kategori mulai muncul yaitu Emir, Jazi, Gadiza, dan Suci.

1. Menyusun suku kata menjadi sebuah kata

Terdapat 10 (sepuluh) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik yaitu Keanu, Fadhil, Emir, Jazi, Deka, Nahlah, Dhifa, Dita, Gadiza, Suci, 3 (tiga) anak pada kategori berkembang sesuai harapan yaitu Uzun, Alif dan Zayn, 3 (tiga) anak berada pada kategori mulai muncul yaitu Farah, Sani, dan Hikmah.

 Dari hasil evaluasi pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik yang merupakan perbaikan dari evaluasi siklus I, terlihat dari perkembangan anak yang semakin meningkat, walaupun masih ada beberapa anak yang berada pada kategori mulai muncul dan berkembang sesuai harapan tetapi hampir semua anak berada pada kategori berkembang sangat baik. Hal ini diartikan bahwa evaluasi pada siklus II dinyatakan berhasil atau telah memenuhi kriteria penilaian yang harus dicapai.

1. **Refleksi**

Setelah melihat hasil observasi atau pengamatan pada pelaksanaan yang dilakukan pada siklus II dilihat dari perencanaan, pelaksanaan, dan observasinya sudah mulai dapat terlaksana dengan baik. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan guru dalam menerapkan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak sudah dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan langkah-langkah yang ingin dicapai.

Hasil refleksi siklus II sebagai berikut:

1. Pembelajaran membaca permulaan dengan menerapkan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal sudah terlaksana dengan baik sesuai dengan target yang ingin dicapai.
2. Proses pembelajaran menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal yang diterapkan oleh guru berlangsung dengan baik.
3. Pada saat penjelasan guru berlangsung hampir semua anak memperhatikan dan berantusias dalam menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal sehingga pembelajaran berjalan sesuai yang diharapkan.

Hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa peneliti telah mencapai apa yang diharapkan dalam menerapkan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak.

1. **Pembahasan**

Kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan anak (pembaca awal) dalam penguasan kode alfabetik seperti mengenal huruf vokal dan konsonan, mengenal fonem, dan menggabungkan fonem menjadi suku kata atau kata. Sedangkan menurut Syafi’i (Rahim, 2008:2) menjelaskan bahwa “Penekanan membaca permulaan merupakan proses perseptual yang mempunyai arti pengenalan korespondensi atau hubungan rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa”.

Kegiatan membaca mencakup beberapa kegiatan, seperti mengenal huruf, mengenal suku kata, dan mengenal kata yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan anak. Membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan membaca melibatkan berbagai keterampilan mengajar dengan menggunakan media dan alat peraga selain buku, seperti media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal.

Menurut Andang (2009:112) menjelaskan bahwa “*Education Games* atau permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul anak dengan lingkungan”. Permainan permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang menyenangkan yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik. Dalam penelitian ini *Education Games* dibuat menggunakan aplikasi *Macromediaflash 8.0.* Tujuan Pembuatan Aplikasi ini adalah membuat aplikasi multimedia “*Education Games*” untuk anak usia 5-6 tahun sebagai alternatif sistem pembelajaran yang efektif, dan mudah dipahami oleh anak-anak dengan konsep belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat diperoleh gambaran mengenai penggunaan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak di KB-TK Islam Al-Azhar 34 Makassar yang telah dilaksanakan melalui dua tahap, mulai dari siklus I sampai dengan siklus II.

Pada indikator membaca permulaan mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan terdapat 2 (dua) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik yaitu Dita dan Gadiza, 1 (satu) anak pada kategori berkembang sesuai harapan yaitu Fadhil, 7 (tujuh) anak pada kategori mulai muncul yaitu Keanu, Uzun, Jazi, Deka, Farah, Nahlah, dan Dhifa, sedangkan 6 (enam) anak berada pada kategori belum muncul yaitu Emir, Alif, Zayn, Sani, Suci dan Hikmah.

Pada indikator membaca permulaan Membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama terdapat 2 (dua) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik yaitu Dita dan Gadiza, 1 (satu) anak pada kategori berkembang sesuai harapan yaitu Keanu, 10 (sepuluh) anak pada kategori mulai muncul yaitu Uzun, Fadhil, Emir, Alif, Jazi, Deka, Farah, Nahlah, Dhifa, dan Hikmah, 3 (tiga) anak pada kategori belum muncul yaitu Zayn, Sani, dan Suci.

Pada indikator membaca permulaan membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama terdapat 2 (dua) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik yaitu Dita dan Gadiza, 5 (lima) anak berada pada kategor mulai muncul yaitu Keanu, Uzun, Fadhil, Deka, dan Dhifa, 9 (sembilan) anak berada pada kategori belum muncul yaitu Emir, Alif, Jazi, Zayn, Farah, Nahlah, Sani, Suci, dan Hikmah.

Pada indikator membaca permulaan menyusun suku kata menjadi sebuah kata terdapat 2 (dua) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik yaitu Dita dan Gadiza, 10 (sepuluh) anak pada kategori mulai muncul yaitu Keanu, Uzun, Fadhil, Emir, Alif, Jazi, Deka, Nahlah, Sani, dan Dhifa, 4 (empat) anak pada kategori belum muncul yaitu Zayn, Farah, Suci, dan Hikmah.

Hasil penelitian siklus I penerapan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak menunjukkan hanya ada dua anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik, sedangkan masih banyak anak yang berada pada rentang di bawah rata-rata atau pada kategori mulai muncul bahkan belum muncul. Walaupun ada perubahan dan peningkatan, namun belum dapat dinyatakan berhasil karena belum memenuhi kriteria penilaian capaian.

Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik yang merupakan perbaikan dari siklus I, terlihat dari perkembangan anak yang semakin meningkat, walaupun masih ada beberapa anak yang berada pada kategori mulai muncul dan berkembang sesuai harapan tetapi hampir semua anak berada pada kategori berkembang sangat baik. Hal ini diartikan bahwa evaluasi pada siklus II dinyatakan berhasil atau telah memenuhi kriteria penilaian yang harus dicapai.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan tindakan guru selama proses pembelajaran mengalami peningkatan yang luar biasa dan dinyatakan berhasil. Hal ini ditunjukkan bahwa guru sudah mampu melaksanakan tindakan sesuai dengan yang diharapkan. Maka dari hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran membaca permulaan di KB-TK Islam Al-Azhar 34 Makassar dapat meningkat, ditunjukkan bahwa anak sudah mampu mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan, mampu membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama, mampu membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama, dan mampu menyusun suku kata menjadi sebuah kata. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak di KB-TK Islam Al-Azhar 34 Makassar.

1. **Saran**

Dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak, maka melalui penelitian ini disarankan:

1. Bagi guru Taman Kanak-Kanak, agar dapat menerapkan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak di Taman Kanak-Kanak.
2. Bagi pihak sekolah, hendaknya dapat melengkapi sarana dan prasarana dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak di KB-TK Islam Al-Azhar 34 Makassar.
3. Bagi orang tua, diharapkan dapat memberikan dukungan atau motivasi kepada anak untuk lebih giat belajar khususnya dalam kegiatan membaca.
4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melakukan penelitian yang serupa tetapi dengan materi dan pendekatan yang berbeda.