

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KALIMAT SEDERHANA MELALUI PERMAINAN KARTU KATA PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA PERSATUAN GAMPINGROWO TARIK SIDOARJO

ENIS NURIL LAILI

S1 PGPAUD, FIP, UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA, enis_nuril_laili77@yahoo.com

ROHITA, S.Pd., M.Pd

DOSEN PG PAUD, FIP, UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA, ita_oracle@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini berasal dari masalah kemampuan membaca kalimat sederhana kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gampingrowo Tarik Sidoarjo yang masih belum maksima. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca kalimat sederhana anak melalui kegiatan permainan kartu kata.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dirancang dalam bentuk siklus berulang yaitu dua siklus, yang disetiap siklusnya terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek dari penelitian ini adalah anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gampingrowo Tarik Sidoarjo sebanyak 20 anak.

Analisa data menggunakan lembar observasi guru, lembar observasi anak dan lembar observasi kemampuan membaca kalimat sederhana. Dari hasil pengumpulan data tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca kalimat sederhana pada kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gampingrowo Tarik Sidoarjo. Setelah menerapkan pembelajaran permainan kartu kata dengan hasil akhir kemampuan anak mencapai 80%, maka diharapkan kegiatan permainan kartu kata dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca kalimat sederhana..

Kata Kunci : kemampuan membaca, permainan kartu kata.

Abstract

This research comes from a reading skill problem of simple sentence in the grade B pupils of Dharma Wanita Persatuan Gampingrowo Kindergarten Tarik, Sidoarjo which is still found poor. The research goal is to know children's reading skill enhancement of simple sentence through word card game activity.

The study utilizes action research in class that is designed in recycling shape namely two cycles. Each cycle comprises four phases such as planning, action performance, observation, and reflection. This research object includes 20 grade B pupils of Dharma Wanita Persatuan Gampingrowo Kindergarten Tarik, Sidoarjo.

An observation sheet of reading skill of simple sentence applied in data analysis indicates that there is an improvement of reading skill of simple sentence in the grade B Dharma Wanita Persatuan Gampingrowo Kindergarten Tarik, Sidoarjo. After applying the learning of word card game with 80% final result of the reading skill, it is then expected that such word card game activity shall be used to enhance the reading skill of simple sentence.

Keywords : the reading skill, the word card game

PENDAHULUAN

Usia 4 – 6 tahun merupakan usia peka bagi anak masa peka adalah masa terjadinya perkembangan fungsi baik fungsi fisik maupun fungsi psikis. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan nilai-nilai agama serta moral. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai secara optimal.

Untuk memenuhi kebutuhan dan masa peka anak terutama pada aspek pengembangan kemampuan bahasa dapat dikembangkan melalui berbagai bentuk permainan yang menyenangkan bagi anak, karena dengan permainan seluruh aspek perkembangan baik kemampuan fisik, kognitif maupun sosial emosional anak dapat dicapai secara bersama-sama.

Kemampuan membaca merupakan hal yang sangat penting dan sangat diperlukan dalam kegiatan sehari-hari, karena kemampuan membaca merupakan persyaratan untuk menguasai mata-mata pelajaran yang lain pada pendidikan yang lebih tinggi. Membaca juga memberikan beberapa manfaat, yaitu : membaca dapat membantu anak untuk memiliki rasa kebahasaan yang lebih tinggi, dapat membantu anak untuk memiliki pengetahuan yang luas, membuat belajar lebih mudah, dan dapat membuat anak mampu berpikir kreatif.

Kenyataannya dalam kurikulum 2010, kemampuan membaca yang harus dicapai oleh anak Taman Kanak-kanak kelompok B diantaranya adalah menghubungkan gambar / benda dengan kata, membaca kalimat sederhana dalam struktur lengkap (SPO), serta melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai oleh guru.

Berkaitan dengan permasalahan di atas, mengajarkan kemampuan membaca di Taman Kanak-kanak dapat dilaksanakan selama masih dalam batas-batas aturan pengembangan praskolastik dan sesuai dengan karakteristik anak serta didasarkan pada prinsip-prinsip pembelajaran Anak Usia Dini yaitu bermain sambil belajar. Salah satu yang diperlukan dalam pengembangan kemampuan tersebut adalah media.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh guru, diketahui bahwa anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gampingrowo – Tarik – Sidoarjo, masih belum mampu membaca kalimat sederhana. Hal ini dapat dilihat dari 20 anak terdapat 16 anak yang masih belum mampu membaca kalimat sederhana dengan struktur lengkap “S – P – O”. Mereka hanya mampu membaca 2 kata saja, selain itu anak juga belum bisa melengkapi kalimat sederhana yang dimulai oleh guru.

Banyak faktor yang menyebabkan anak belum mampu membaca kalimat sederhana. Faktor-faktor tersebut adalah : kegiatan pembelajaran dilaksanakan hanya dengan menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak), guru malas membuat media yang menarik bagi anak, dan kegiatan tidak dilakukan dengan permainan sehingga anak merasa jenuh.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka permasalahan yang ada di TK Dharma Wanita Persatuan Gampingrowo – Tarik – Sidoarjo yang berkaitan dengan

kemampuan membaca, dapat diatasi dengan salah satunya menggunakan permainan kartu kata. Adapun alasan memilih permainan dengan media kartu kata adalah media kartu kata mudah dibuat, awet, ringan mudah disimpan dan harganya murah.

Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang tersebut, maka dapat diambil suatu rumusan masalah, yaitu :

1. Apakah media kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca kalimat sederhana pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gampingrowo – Tarik – Sidoarjo.
2. Bagaimana kemampuan dan aktifitas anak dalam menggunakan media kartu kata.
3. Bagaimana aktifitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu kata.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan kemampuan membaca kalimat sederhana pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gampingrowo – Tarik – Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui kemampuan anak dalam membaca kalimat sederhana dengan menggunakan media kartu kata.
3. Untuk mengetahui aktifitas guru dalam meningkatkan kemampuan anak membaca kalimat sederhana dengan kartu kata.

Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dapat penulis sampaikan adalah :

1. Manfaat Teoritis
Menambah khasanah ilmu tentang permainan kartu kata dalam pembelajaran kemampuan membaca pada kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gampingrowo – Tarik – Sidoarjo.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti
 - 1) Untuk memperbaiki kinerja guru dalam pengembangan kemampuan membaca anak.
 - 2) Sebagai masukan untuk membuat memilih, dan menggunakan media dalam pembelajaran membaca.
 - b. Bagi Anak
 - 1) Untuk membangun kecerdasan bahasa yaitu kemampuan membaca.
 - 2) Mengembangkan kemampuan membaca melalui permainan kartu kata.

Batasan Penelitian

Agar penelitian ini sesuai dengan tujuan yang ditetapkan, maka perlu adanya batasan-batasan sebagai berikut :

1. Penelitian dibatasi pada membaca kalimat sederhana.
2. Penelitian ini dibatasi dengan menggunakan permainan kartu kata.
3. Penelitian ini dikhususkan pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gampingrowo – Tarik

– Sidoarjo dengan jumlah anak seluruhnya 20 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

METODE

Penelitian tentang meningkatkan kemampuan membaca kalimat sederhana melalui permainan kartu kata pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gampingrowo – Tarik – Sidoarjo ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat deskriptif kualitatif. Arikunto (2006 : 91) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan terjemahan dari *classroom action research*, yaitu *action research* yang dilakukan di kelas.

Penggunaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini didasari oleh realita bahwa guru dituntut untuk selalu mempunyai kemampuan untuk mengikuti perkembangan zaman karena perubahan struktur sosiokultural yang berdampak langsung pada perilaku anak di sekolah dan tindakannya dalam mengikuti pembelajaran.

Rancangan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dirancang dengan menggunakan desain model spiral dalam bentuk siklus berulang yang direncanakan terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdapat empat tahapan kegiatan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Alur PTK

1. Perencanaan
Menurut Wardhani, dkk (2007 : 2.4) langkah merencanakan merupakan langkah pertama dalam setiap kegiatan. Rencana akan menjadi acuan dalam melaksanakan suatu tindakan. Hal-hal yang dilaksanakan dalam kegiatan perencanaan tersebut adalah : a) Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam PBM, b) Menentukan pokok bahasan, c) Mengembangkan skenario pembelajaran, d) Menyiapkan sumber belajar, e) Mengembangkan format evaluasi, f) Mengembangkan format observasi pembelajaran (Arikunto dalam Kunandar, 2011 : 96).
2. Pelaksanaan/ Tindakan
Kunandar (2011 : 98) menyatakan bahwa tindakan dalam PTK merupakan realisasi dari teori dan teknik mengajar serta tindakan (*treatment*) yang sudah direncanakan sebelumnya.
3. Observasi / Pengamatan
Observasi merupakan tindakan pengumpulan data dan informasi. Pengamatan atau observasi harus mengacu pada instrumen yang sudah dibuat (Kunandar, 2011 : 98).
Secara umum, observasi bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk menjawab masalah tertentu. Dalam PTK, observasi terutama ditujukan untuk memantau proses dan

dampak perbaikan yang direncanakan. Oleh karena itu, yang menjadi sasaran observasi dalam PTK adalah proses dan hasil atau dampak pembelajaran yang direncanakan sebagai tindakan perbaikan. Proses dan dampak yang teramati diinterpretasikan, selanjutnya digunakan untuk menata kembali langkah-langkah perbaikan (Wardhani dkk., 2007 : 2.26).

4. Refleksi

Refleksi dilakukan melalui analisis dan sintesis, serta induksi dan deduksi. Analisis dilakukan dengan merenungkan kembali secara intensif kejadian-kejadian atau peristiwa yang menyebabkan munculnya sesuatu yang diharapkan atau tidak diharapkan (Wardhani dkk., 2007 : 2.33).

Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gampingrowo – Tarik – Sidoarjo sebanyak 20 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gampingrowo, Jalan Kenanga, Gampingrowo – Tarik – Sidoarjo. Adapun yang menjadi pertimbangan peneliti dalam memilih lokasi penelitian tersebut adalah :

- a. Lokasi tersebut merupakan tempat peneliti mengajar.
- b. Dengan mengadakan penelitian pada satu tempat, maka peneliti tidak kesulitan mendapatkan data yang diperlukan yang kemudian dapat dikembangkan menjadi pertanyaan-pertanyaan observasi.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai tahap perencanaan yaitu pada bulan Mei 2013 dan berakhir pada bulan Juni 2013. Dimana dalam penelitian ini tatap muka dengan anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gampingrowo – Tarik – Sidoarjo berlangsung selama dua kali dalam seminggu agar anak tidak merasa bosan dengan kegiatan bermain kartu kata.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi dapat dilakukan dengan dua cara (Arikunto, 2006:157) yaitu :

1. Observasi Non Sistematis, yang dilakukan oleh pengamat dengan tidak menggunakan instrumen pengamatan.
2. Observasi sistematis, yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan.

Pelaksanaan observasi atau pengamatan ini dilakukan secara sistematis, yang melakukan pengamatan peneliti dan teman sejawat dengan menggunakan instrumen pengamatan. Lembar observasi yang digunakan yaitu :

1. Lembar observasi aktifitas guru
2. Lembar observasi aktivitas anak
3. Lembar observasi kemampuan membaca

Analisis statistik deskriptif adalah upaya yang dilakukan oleh guru yang berperan sebagai peneliti untuk merangkum secara akurat data yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang dapat dipercaya dan benar (Wardhani, dkk., 2007:5.4). Sedangkan menurut Arikunto (2010:54) analisis statistik deskriptif merupakan kelanjutan dari pengolahan data mentah menjadi data yang lebih bermakna.

Selanjutnya data dianalisis dengan menggunakan rumus distribusi frekuensi tunggal (Winarshunu, 2002:22) sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Prosentase

f = Kemampuan yang dicapai

N = Jumlah Kemampuan Maksimal

Setelah data terkumpul kemudian data dianalisis dengan menggunakan teknik analisa statistik deskriptif yang dilakukan berdasarkan panduan kriteria penilaian di Taman Kanak-Kanak. Jika kriteria keberhasilan pada lembar observasi kemampuan membaca per anak sudah mencapai bintang 3 dan kegiatan membaca kalimat sederhana sudah mencapai >75% dan untuk aktivitas guru juga sudah mencapai minimal 80% maka siklus dihentikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus Pertama

a. Tahap Perencanaan Penelitian

Dalam menyusun rencana tindakan pada siklus 1 dilaksanakan bersama dengan teman sejawat dengan menyiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan menggunakan media kartu kata pada kegiatan membaca kalimat sederhana melalui permainan kartu kata : 1) menetapkan jadwal pelaksanaan penelitian, 2) menyiapkan penelitian observasi, 3) menyiapkan daftar nilai hasil pengamatan.

b. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Dalam tahap ini peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan metode permainan melalui media kartu kata sebagai bahan intervensi tindakan dan dibantu oleh teman sejawat dalam melakukan pengamatan atau penelitian tentang peningkatan kemampuan membaca kalimat sederhana melalui permainan kartu kata pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gampingrowo Tarik Sidoarjo.

c. Tahap Observasi Penelitian

Pada tahap ini peneliti menyajikan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap anak setelah mengikuti pembelajaran pada siklus I yang dilakukan selama 2

pertemuan melalui media kartu kata pada kegiatan membaca kalimat sederhana melalui permainan kartu kata.

Hasil pengumpulan data dapat diperoleh dari lembar observasi guru, lembar observasi anak, dan lembar observasi kemampuan membaca.

d. Tahap Refleksi Penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis terhadap proses pembelajaran pada siklus I yang dilakukan peneliti dan pengamat bahwa skor untuk aktifitas guru 67%, aktivitas anak sebanyak 56%, dan kemampuan membaca kalimat sederhana 45% sehingga peningkatan kemampuan membaca kalimat sederhana melalui permainan kartu kata belum memenuhi target keberhasilan yaitu dengan skor nilai 75% dan masih memerlukan beberapa perbaikan sebagai berikut :

1) Untuk guru

a) Dalam melakukan tanya jawab dengan anak, guru tidak memperlihatkan gambar kepada anak, sehingga anak kesulitan dalam menjawab pertanyaan guru.

b) Dalam menjelaskan aturan permainan, guru hanya menjelaskan beberapa aturan permainan saja dan tidak disertai contoh pelaksanaan permainan. Sehingga anak kurang mengerti bagaimana cara melakukan permainan tersebut.

c) Dalam memberikan kesempatan anak untuk bermain guru tidak memberi pengertian kepada anak bahwa permainan dilakukan sesuai dengan urutan absen, sehingga anak-anak tidak berebut ingin melakukan permainan duluan.

2) Untuk anak

a) Pada saat guru bertanya jawab kepada anak, ada beberapa anak yang tidak merespon pertanyaan guru, mereka asyik berbicara dan bermain dengan temannya. Sehingga interaksi timbal balik anak dan guru belum muncul.

b) Anak belum memahami bagaimana cara melakukan permainan kartu kata dan kemampuan membaca mereka masih kurang, sehingga mereka tidak dapat melaksanakan permainan dengan baik.

c) Permainan kartu kata merupakan hal baru bagi anak, sehingga anak berebut ingin main tidak sabar menunggu giliran.

3) Untuk peningkatan kemampuan membaca

Pembelajaran permainan kartu kata masih dikatakan belum berhasil karena hasil penelitian belum mencapai target yang diinginkan. Hasil yang diperoleh pada siklus I adalah peningkatan kemampuan membaca kalimat sederhana belum memenuhi harapan yang hanya mencapai 45% atau 9 hari 20 anak, dan sebagian anak masih membutuhkan perhatian dan motivasi. Adapun nilai yang diperoleh pada penelitian siklus I yaitu anak dapat menghubungkan gambar/benda dengan kata sebesar 68%, anak dapat

melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai guru sebesar 66%, anak dapat membaca gambar yang memiliki kata/ kalimat sederhana sebesar 68%.

Dari hasil refleksi tersebut, maka pembelajaran peningkatan kemampuan membaca kalimat sederhana permainan kartu kata masih memerlukan kreatifitas, motivasi serta variasi dan inovasi bagi dalam rangka meningkatkan kemampuan membaca kalimat sederhana, peneliti dan pengamat mengadakan pengkajian ulang untuk menentukan tindak lanjut dalam rangka pencapaian hasil yang maksimal, yaitu mengadakan penelitian siklus II.

Siklus Kedua

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Berdasarkan dari hasil refleksi pada siklus I yang dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat maka direncanakan penelitian siklus II sebagai berikut :

- 1) Mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan menyiapkan pedoman observasi anak bersama teman sejawat.
- 2) Menyiapkan media dengan gambar yang lebih cerah dan menarik perhatian anak.
- 3) Dalam melakukan tanya jawab dengan anak, guru harus memperlihatkan gambar kepada anak, sehingga anak tidak kesulitan dalam menjawab pertanyaan guru.
- 4) Dalam menjelaskan aturan permainan, guru harus menjelaskan semua aturan permainan tersebut dengan suara yang jelas dan disertai dengan contoh pelaksanaan permainan.
- 5) Dalam memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain, guru memberi pengertian kepada anak bahwa permainan dilakukan sesuai dengan urutan absen.
- 6) Dalam mengajak anak keluar kelas, guru meminta anak berbaris menirukan jalannya kereta api agar anak keluar kelas dengan tertib dan tidak saling mendorong teman masing-masing.
- 7) Guru menjelaskan aturan permainan dengan tenang (tidak terlalu cepat) namun dengan suara yang tegas, agar anak lebih memahami bagaimana pelaksanaan permainan tersebut dan tidak melakukan kesalahan.
- 8) Pada saat 5 anak yang lain mendapat giliran bermain, maka 15 anak yang lain berjajar di samping area permainan dan memberikan suport kepada pemain agar pemain lebih semangat dalam melakukan permainan.
- 9) Setelah pemain menyelesaikan tugasnya dan membaca kalimat yang telah disusunnya, guru mengajak 15 anak yang lain untuk membaca kalimat yang telah disusun oleh pemain. Dengan demikian anak lebih banyak mendapat kesempatan untuk membaca.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan metode permainan kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca kalimat sederhana. Penerapan tindakan penelitian pada siklus I pertemuan I dan II ini mengacu pada skenario pembelajaran yang tertulis dalam Rencana Kegiatan Harian.

Keterlaksanaan tahapan tindakan penelitian tersebut selama dua hari yaitu pada tanggal 27 Mei 2013 dan tanggal 28 Mei 2013 yang berlangsung mulai pukul 07.00 – 09.30 dan diikuti oleh 20 anak didik.

c. Tahap Observasi Penelitian

Dalam tahap ini peneliti menyajikan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap anak setelah mengikuti pembelajaran pada siklus II yang dilakukan selama 2 pertemuan melalui media kartu kata pada kegiatan membaca kalimat sederhana melalui permainan kartu kata.

Hasil pengumpulan data dapat diperoleh dari lembar observasi guru, lembar observasi anak, dan lembar observasi kemampuan membaca.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis terhadap proses pembelajaran pada siklus II sudah berjalan lebih baik dan memenuhi target yang ditentukan. Pada kegiatan belajar mengajar, dalam mengajak anak keluar kelas guru sudah menciptakan suasana yang lebih menyenangkan, yaitu dengan cara berbaris dan berjalan menirukan kereta sehingga anak-anak bisa lebih tertib ketika keluar kelas. Pada saat melakukan tanya jawab guru memperlihatkan gambar kepada anak sehingga anak tidak kesulitan dalam menjawab, dalam menjelaskan aturan permainan yang sudah disertai contoh pelaksanaannya dan semua aturan dijelaskan dengan suara yang jelas sehingga anak lebih mudah dalam melaksanakan permainan dan tidak banyak melakukan kesalahan. Guru juga memberi pengertian kepada anak bahwa permainan dilakukan sesuai dengan urutan absen sehingga anak-anak faham dan tidak sedang berebut ingin main duluan.

Penerapan metode permainan melalui media kartu kata sudah dapat dikatakan berhasil karena sudah mencapai target yang telah ditentukan dan dapat dapat meningkatkan kemampuan membaca kalimat sederhana melalui permainan kartu kata yaitu pada aspek 1) menghubungkan gambar/ benda dengan kata, 2) melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai guru, 3) membaca gambar yang memiliki kata/ kalimat sederhana.

Peningkatan aktifitas guru pada siklus I yang tertinggi mencapai 67% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu sebesar 92%. Dalam proses pembelajaran juga diikuti peningkatan aktifitas anak, pada siklus I nilai yang tertinggi mencapai 56% dan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 81%. Sedangkan pada aspek kemampuan membaca juga mengalami peningkatan pada siklus II, terbukti prosentase pada siklus I sebesar 45% dan

pada siklus II mencapai 80%. Sudah dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran pada siklus ini berhasil karena peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata sudah terpenuhi.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data pada siklus I dan II maka dapat diambil kesimpulan bahwa peningkatan aspek kemampuan membaca anak memperoleh hasil yang belum sesuai harapan pada siklus I sebagai berikut :

1. Kemampuan guru dalam aktifitas mengajar
Pada waktu kegiatan belajar mengajar seorang guru hendaknya mempunyai perencanaan yang matang untuk mengatur anak, di sini kalau satu kelas jumlah anak terlalu banyak maka anak akan menjadi ramai dan tidak fokus untuk dapat berinteraksi dengan guru.

Penertiban anak saat keluar kelas diseting menarik dan menyenangkan, misal pada siklus I anak keluar kelas dengan sendirinya (guru membiarkan anak keluar begitu saja), namun pada siklus II anak keluar kelas dengan model kereta-keretaan. Hal ini membuat anak merasa senang dan anak bias keluar kelas dengan tertib sehingga guru tidak kesulitan dalam mengatur anak berdiri setengah lingkaran.

Dalam menjelaskan media, tema dan kegiatan yang akan dilaksanakan, sikap guru lebih ramah, jelas, demokratis, tegas dan lebih dekat dengan anak sehingga membuat suasana belajar tidak tegang akan tetapi suasana belajar semakin menyenangkan.

2. Peningkatan kemampuan membaca
Peningkatan aspek kemampuan membaca pada anak dengan cara anak diberi kesempatan untuk memanfaatkan media secara maksimal, keterlibatan anak secara langsung dengan kegiatan, suasana belajar yang menyenangkan, sikap guru yang tegas, demokratis, ramah dan lebih dekat dengan anak membuat anak lebih bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar meningkat lebih baik.

Penggunaan media kartu kata diharapkan berhasil mencapai taraf sesuai harapan dan dapat meningkatkan aspek kemampuan membaca melalui kegiatan permainan kartu kata, yaitu pada indikator : 1) menghubungkan gambar/ benda dengan kata, 2) melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai guru., 3) membaca gambar yang memiliki kata/ kalimat sederhana.

Peningkatan aktifitas guru pada siklus I mencapai 67% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 92%. Dalam proses pembelajaran juga diikuti peningkatan aktifitas anak, pada siklus I prosentase aktifitas anak mencapai 56% dan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 81%. Sedangkan aspek kemampuan membaca juga mengalami peningkatan pada siklus II, terbukti pada siklus I mencapai 45% dan pada siklus II mencapai 80%. Sudah dapat dikatakan bahwa proses

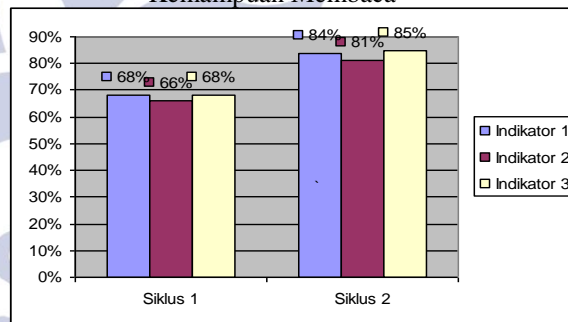
pembelajaran pada siklus II berhasil karena peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata sudah memenuhi harapan dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan. Peningkatan kemampuan membaca anak dari tiap siklus terjadi dikarenakan anak bisa memanfaatkan media, karena media pembelajaran mempunyai nilai dan fungsi yang sangat besar dalam proses pembelajaran (Degeng dalam Zaman, 2009 : 4.11).

Berdasarkan hasil observasi dan pembahasan di atas dapat dilihat adanya peningkatan siklus I dan siklus II yaitu sebagai berikut :

Tabel Rekapitulasi Hasil Perolehan Peningkatan Kemampuan Membaca

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II	Ket
1.	Menghubungkan gambar/ benda dengan kata	68%	84%	Naik 16%
2.	Melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai guru	66%	81%	Naik 15%
3.	Membaca gambar yang memiliki kata/ kalimat sederhana	68%	85%	Naik 17%

Grafik Rekapitulasi Hasil Perolehan Peningkatan Kemampuan Membaca



Grafik di atas menunjukkan bahwa peningkatan aspek kemampuan membaca kalimat sederhana pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gampingrowo Tarik Sidoarjo sebelum dilakukan tindakan relatif rendah, hanya mencapai 20% dari jumlah anak sebanyak 20 atau hanya 4% anak yang dapat mencapai target tuntas dalam kegiatan membaca kalimat sederhana melalui permainan kartu kata.

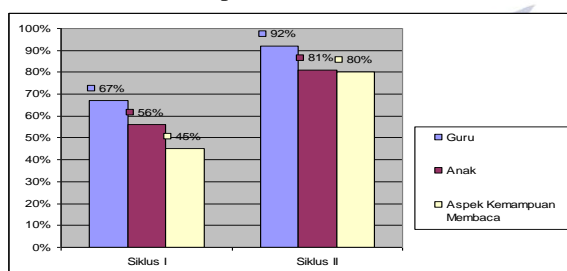
Dan mulai nampak terjadi peningkatan setelah dilakukan tindakan pada kegiatan pembelajaran membaca kalimat sederhana melalui permainan kartu kata. Dari siklus I ke siklus II dari 20 anak yang dapat mencapai target sebanyak 16 anak, sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan sudah memenuhi target pencapaian sebesar 80%. Hal ini dikarenakan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru melibatkan anak yang tidak mendapat giliran

bermain untuk membaca kalimat yang telah disusun oleh pemain.

Tabel Rekapitulasi Aktifitas Guru dan Anak pada Aspek Kemampuan Membaca

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II	Ket
1.	Guru	67%	92%	Naik 25%
2.	Anak	56%	88%	Naik 32%
3.	Aspek kemampuan membaca	40%	90%	Naik 50%

Grafik Rekapitulasi Aktifitas Guru, Anak dan Kemampuan Membaca



Berdasarkan grafik di atas, maka pada siklus I data pada aktifitas guru skor yang diperoleh sebesar 67% sedangkan dari data pengamatan aktifitas anak sebesar 56% dan prosentase kemampuan membaca kalimat sederhana melalui permainan kartu kata sebesar 45%. Dari Grafik 4.2 dapat disimpulkan bahwa kegiatan membaca kalimat sederhana melalui permainan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca, karena permainan menyusun kata lepas lebih menarik sehingga anak tertantang untuk menyusun kata agar membentuk sebuah kalimat (Musfiroh, 2008 : 2.16), sehingga anak dapat mengenal lebih banyak kosa kata. Dengan banyaknya perbendaharaan kata yang dimiliki anak, maka kemampuan membaca anak dapat meningkat.

Dari hasil observasi pada siklus I ketiga aspek belum ada yang mencapai tuntas dan belum berhasil karena belum mencapai target yang ditentukan yaitu sebesar 75% dari 20 anak mendapat bintang 3 untuk masing-masing aspek/ indikator, satu anak 3 aspek serta target sebesar 80% untuk guru. Setelah dilakukan tindakan perbaikan tampak ada peningkatan pada siklus II. Perolehan skor pada aktifitas guru sebesar 92%, aktifitas anak sebesar 81% dan aspek kemampuan membaca kalimat sederhana sebesar 80%.

Dari penelitian ini didapatkan hasil dengan penggunaan media kartu kata melalui permainan kartu kata dapat meningkatkan aspek membaca kalimat sederhana anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gampingrowo Tarik Sidoarjo.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih yang tak terhingga peneliti sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya laporan ini terlebih kepada:

1. Rohita, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar telah membimbing dan memberikan pengarahan sampai terselesainya skripsi ini.
2. Satiningsih, S.Psi., M.Si., selaku dosen penguji I.
3. Dewi Komalasari, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Penguji II.
4. Prof. Dr. Muchlas Samani, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Surabaya.
5. Drs. I Nyoman Sudarka, M.S., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.
6. Dra. Nurhenti DS, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Universitas Negeri Surabaya.
7. Murniwati selaku kepala TK Dharma Wanita Persatuan Gampingrowo Tarik Sidoarjo yang telah memberikan ijin dan fasilitas dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
8. Semua guru TK Dharma Wanita Persatuan Gampingrowo Tarik Sidoarjo yang telah membantu menyelesaikan penulisan skripsi.
9. Suami dan anakku tersayang yang memberi kesempatan dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan studi ini dengan penuh doa dan harapan.
10. Almarhum Ayah dan Ibunda tercinta, yang telah mengasuh, mendidik, membimbing dan memberikan dorongan, do'a dan pengorbanan yang tidak terhingga baik secara moril maupun materiil.
11. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil analisis dalam BAB IV, rata-rata hasil observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada siklus I mencapai skor sebesar 67% sedangkan data observasi aktivitas anak pada siklus I sebesar 56%. Pada observasi kemampuan membaca sebesar 45%. Sedangkan pada siklus II aktivitas guru sebesar 92%, aktivitas anak sebesar 81% dan kemampuan membaca 80%.

Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan permainan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca kalimat sederhana pada kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gampingrowo Tarik Sidoarjo.

Saran

Berdasarkan penelitian yang diperoleh, maka dikemukakan beberapa saran yang diharapkan dapat berguna bagi semua pihak antara lain :

1. Dalam menjelaskan aturan suatu permainan, hendaknya guru memberikan contoh atau memperagakan permainan tersebut agar anak lebih mudah dimengerti.
2. Dalam pembuatan media pembelajaran hendaknya menggunakan bahan yang awet dan tahan lama serta aman bagi anak.

3. Gambar yang digunakan dalam permainan kartu kata hendaknya gambar yang menarik dengan warna yang cerah agar anak lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Kegiatan permainan kartu kata hendaknya dilaksanakan di luar kelas agar anak lebih rileks dan leluasa dalam bergerak serta tidak jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.
5. Perencanaan yang matang berdampak pada kesuksesan di dalam pembelajaran.
6. Guru yang kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran, dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan bagi anak sehingga kegiatan belajar dapat berhasil maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan*. Yogyakarta : Aditya Media.
- Kunandar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Wardhani, I.G.A.K., dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Winarshunu, Tulus. 2002. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Zaman, Badru, dkk. 2009. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta : Universitas Terbuka.

