

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengertian Membaca Permulaan

Membaca merupakan aktivitas kompleks yang mencakup fisik dan mental. Aktivitas fisik yang terkait dengan membaca adalah gerak mata dan ketajaman penglihatan. Aktivitas mental mencakup ingatan dan pemahaman. Para pakar mengemukakan pendapatnya tentang membaca yaitu sebagai berikut:

Menurut Crawley dan Mountain dalam Farida Rahim membaca adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya melafalkan tulisan tetapi juga melibatkan aktifitas visual, berfikir, psikolinguistik dan kognitif.¹

Menurut Tzu dalam Ahmad Susanto mengatakan bahwa pengertian membaca adalah menerjemahkan symbol (huruf) ke dalam suara yang dikombinasikan dengan kata-kata.²

Bond dalam Mulyono mengemukakan bahwa membaca merupakan pengenalan simbol-simbol bahasa tulis yang merupakan stimulus yang membantu proses mengingat tentang apa yang dibaca, untuk membangun suatu pengertian melalui pengalaman yang telah dimiliki.³

Dari pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa, membaca adalah suatu aktifitas pengenalan simbol yang diharapkan dapat menanggapi, mengingat dan dapat membangun pengertian melalui pengalaman dalam hidupnya.

¹ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005) hlm 2

² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: kencana predana media group, 2011) hlm 84

³ Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*,(Jakarta: rineka cipta: 2012) hlm 158

1. Metode Pengajaran Membaca Bagi Anak Pada Umumnya

Ada berbagai metode pengejaran membaca dalam Mulyono Abdulrahman yang biasa digunakan oleh guru reguler yaitu:

- a. Metode Membaca Dasar, Metode membaca dasar umumnya menggunakan pendekatan elektik yang menggabungkan berbagai prosedur untuk mengajarkan kesiapan, perbendaharaan kata, mengenal kata, pemahaman dan kesenangan membaca. Pada saat ini metode pengajaran membaca dasar memiliki kecenderungan untuk memperkenalkan bunyi huruf atau membaca lebih awal.
- b. Metode Fonik, Metode fonik menekankan pada pengenalan kata melalui proses mendengarkan bunyi huruf. Dengan demikian, metode fonik lebih sintesis dari pada analistis. Pada mulanya anak diajak untuk mengenal bunyi huruf, kemudian mensintesiskan huruf-huruf tersebut menjadi suku kata dan kata.⁴
- c. Metode Linguistic, Metode linguistic didasarkan pada pandangan bahwa membaca pada dasarnya adalah suatu proses memecahkan kode atau sandi yang berbentuk tulisan menjadi bunyi yang sesuai dengan percakapan.
- d. Metode SAS (Structural Analitik Sintetik), Metode ini pada dasarnya merupakan perpaduan antara metode fonik dan metode linguistic. Meskipun demikian, ada perbedaan antara kode tulisan yang dianalisis dalam metode linguistic dengan metode SAS. Dalam metode linguistic kode tulisan yang dianalisis adalah kode tulisan yang berbentuk kalimat pendek yang utuh. metode SAS didasarkan atas asumsi bahwa pengamatan anak mulai dari keseluruhan dan kemudian ke bagian-bagian.
- e. Metode Alfabetik, Metode ini menggunakan dua langkah, yaitu memperkenalkan kepada anak-anak berbagai huruf alfabetik dan kemudian merangkaikan huruf-huruf tersebut menjadi suku kata, kata dan kalimat
- f. Metode Pengalaman Bahasa, Metode ini terintegrasi dengan perkembangan anak dalam keterampilan mendengarkan, bercakap-cakap, dan menulis. Bahan bacaan didasarkan atas pengalaman anak.⁵

⁴ Mulyono Abdulrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: rineka cipta, 2012) hlm 172

⁵ *Ibid* hlm 173-174

g. Metode membaca menyeluruh

Metode ini dilakukan dengan memberikan kesempatan pada anak untuk membaca keseluruhan kata terlebih dahulu lalu anak menyebut huruf satu persatu.⁶

2. Tingkat-Tingkat Perkembangan Membaca Anak

a. Beginning Reader (Pembaca Pemula)

Ciri-ciri dari *beginning reader* adalah:

- 1) Anak belajar bagaimana tulisan bekerja, kapan sebuah cerita atau tulisan lainnya mulai dan berakhir, dari mana tulisan dimulai,
- 2) Anak senang melihat tulisan dan senang apabila orang lain membaca untuknya,
- 3) Anak mengerti bahwa pikiran dapat diwakili oleh tulisan,
- 4) Anak menunjukkan perilaku seperti membaca,
- 5) Anak membaca tulisan yang diingatnya dan menggunakan gambar,
- 6) Anak sering kali dapat mendikte tulisan yang dapat diingatnya dan membacakannya pada orang lain,
- 7) Anak menanggapi dan mendiskusikan tulisan yang berhubungan dengan apa yang diketahuinya atau pengalamannya.⁷

b. Emergent Reader (Pembaca Tumbuh)

Ciri-ciri dari *emergent reader* adalah:

- 1) Anak belajar bahwa tulisan adalah cara yang konsisten untuk menyatakan sebuah cerita atau informasi lainnya,
- 2) Gambar menolongnya mengerti tulisan,
- 3) Anak mulai mencocokkan tulisan dengan ucapan dan mengamati hubungan suara dengan huruf,
- 4) Anak mulai bereksperimen dengan membaca dan berani mencoba membaca tulisan yang sederhana.⁸

⁶ Slamet Suyanto, *Pembelajaran Untuk Anak TK*, (Jakarta: Depdiknas, 2005) hlm 165

⁷ M.solehuddin dkk, *Pembaharuan Pendidikan TK*, (Jakarta: universitas terbuka, 2007) hlm 7,25

⁸ *Ibid* hlm 7,25

c. Early Reader (Pembaca Awal)

Ciri-ciri *early reader* adalah:

- 1) Anak mulai percaya diri dalam menggunakan berbagai strategi termasuk sturuktur, arti dan tanda visual untuk mengidentifikasi dan memahami kata-kata dalam tulisan,
- 2) Anak dapat mengadaptasi cara membacanya pada berbagai macam tulisan,
- 3) Anak mengenali beberapa kata-kata, mengetahui banyak tentang membaca dan membaca tulisan-tulisan lainnya,
- 4) Masa ini sangat penting untuk memastikan bahwa kebiasaan membaca yang bermakna telah mapan pada dirinya.

d. Fluent Reader (Pembaca Ahli)⁹

Ciri- ciri *fluent reader* adalah:

- 1) Anak telah ahli dalam mengintegrasikan berbagai tanda dalam membaca untuk memaknainya,
- 2) Anak melihat membaca sebagai suatu yang berguna dan otomatis,
- 3) Anak mempunyai kemampuan yang besar untuk menghubungkan antara apa yang diketahuinya dengan sesuatu yang baru,
- 4) Anak menghubungkan pesan dalam tulisan dengan pengalamannya untuk memahami isinya,
- 5) Anak membaca berbagai tulisan dan dapat meramalkan serta mengoreksi sendiri bacaannya untuk mendapatkan arti yang benar/sesungguhnya.¹⁰

3. Tahap Perkembangan Membaca

- a. Tahap magis, Pada tahap ini anak belajar memahami fungsi dari bacaan. Anak lebih senang dengan buku bergambar-gambar besar yang menarik.
- b. Tahap konsep diri, Pada tahap ini anak memandang dirinya sudah mampu membaca (padahal belum). Anak sering berpura-pura membaca buku dan menerangkan isi atau gambar buku yang disukai kepada anak lain seakan-akan sedang membaca.
- c. Tahap membaca peralihan, Anak mulai mengingat huruf atau kata yang sering dijumpai. dan mulai tertarik dengan jenis-jenis huruf dalam abjad.

⁹ M.solehuddin dkk, *Pembaharuan Pendidikan TK*, (Jakarta: universitas terbuka, 2007) hlm 7.25

¹⁰ *Ibid*, hlm 7.26

- d. Tahap membaca lanjut, Anak sudah sadar akan fungsi bacaan dan cara membacanya. Dan mulai tertarik membaca apa yang ditemui pada lingkungannya. Walaupun baru tahap mengeja.
- e. Tahap membaca mandiri, Anak sudah dapat membaca mandiri dan membaca isi buku. anak juga sudah memahami makna yang dia baca.¹¹

4. Faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca menurut Lam dan

Arlnod dalam sumariyah yaitu:

- a. Faktor fisiologis, yang mencakup kesehatan fisik, neurologis dan alat kelamin, kelelahan merupakan kondisi yang tidak baik bagi siswa untuk belajar.
- b. Faktor intelektual, secara umum ada hubungan positif tetapi rendah antara kecerdasan dengan rata-rata peningkatan remedial membaca.
- c. Factor lingkungan, yang mencakup semua yang berada di luar diri anak itu sendiri seperti, lingkungan dan latar belakang diri siswa di rumah, factor social ekonomi siswa.¹²

B. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang bermanfaat bagi anak, bermain merupakan kebutuhan anak yang dapat mengembangkan pembiasaan anak yang harus dipenuhi orang tua maupun guru.

Menurut Brooks, J.B. dan D.M. Elliot dalam Muchtar Latif, bermain (play) adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.¹³

Piaget dalam Martini Jamaris mengatakan bahwa kegiatan bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai, sehingga dapat berfungsi secara efektif.

¹¹Slamet Suyanto, *Pembelajaran Untuk Anak TK*, (Jakarta: Depdiknas, 2005) hlm 167

¹²Sumariyah, *Upaya Guru Dan Orang Tua Dalam Meningkatkan Minat Baca Pada PAUD*, (Skripsi PGTK Fakultas KIP UMM, 2009) Hlm 15

¹³Mukhtar Latif dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Aplikasi*, (Jakarta: kencana prenatal media group, 2013) hlm 77

Brunner dalam Martini Jamaris mengemukakan bahwa, bermain mendorong anak melakukan berbagai kegiatan dalam memecahkan berbagai masalah melalui penemuan.¹⁴

Menurut Joan dan Utami dalam Anita Yus menyatakan bahwa, bermain merupakan suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, social, moral, dan emosional.¹⁵

Menurut Jean Jacques Rousseau, bermain adalah kodrat anak dan mereka memiliki kemampuan untuk memilih apa yang ingin mereka pelajari, anak bermain karena menginginkan kebebasan.¹⁶

Dari pendapat para ahli peneliti dapat menyimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak, tanpa ada paksaan dari luar diri anak untuk memilih apa yang ingin dilakukan, dan dapat mencapai segala perkembangan potensi dalam diri anak.

1. Macam-Macam Bentuk Bermain

a. Bermain sosial

Berbagai partisipasi anak dalam kegiatan bermain seperti:

1) Bermain seorang diri

Dalam bermain bentuk ini, anak bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan anak lain disekitarnya, anak hanya asik sendiri dengan permainan yang ada di dekatnya atau yang sedang dimainkan.

2) Bermain sebagai penonton

¹⁴ Martini jamaris, *Perkembangan Dan Pengembangan Anak*, (jakarta:PT grasindo, 2006) hlm 115

¹⁵ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: kencana, 2012) hlm 135

¹⁶ *Ibid*, hlm 100

anak yang hanya sebagai penonton akan pasif karena dia tidak ikut bermain akan tetapi hanya menoton temannya.

3) Bermain paralel

Bentuk bermain ini adalah dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri-sendiri, sehingga anak tidak saling bergantung satu sama lain.

4) Bermain asosiatif

Kegiatan bermain ini adalah di mana beberapa anak bermain bersama, contohnya anak yang bermain kejar-kejarannya ada sebagai penjahat dan ada sebagai polisi secara bersama-sama.

5) Bermain kooperatif

Dalam bermain bentuk ini, anak memiliki peran masing-masing guna mencapai tujuan bermain, contohnya anak bermain pasar-pasaran ada sebagai pembeli dan penjual.¹⁷

b. Bermain Dengan Benda

Dalam bermain dengan benda ini dapat meliputi bermain praktis, bermain simbolik, dan permainan dengan peraturan-peraturan. Bermain praktis adalah bentuk bermain dimana pelakunya melakukan berbagai kemungkinan mengeksplorasi objek yang dipergunakan, permainan simbolik menggunakan daya imajinasinya, permainan dengan peraturan dimana anak harus bermain dengan perturan.

c. Bermain Sosio-Dramatik

¹⁷Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*,(yogyakarta:pustaka pelajar,2011) hlm154-155

Ada beberapa elemen dalam bermain sosio-dramatik yaitu sebagai berikut:

- 1) Bermain peran dengan menirukan peran, misalnya bermain menirukan pembicaraan antara guru dan murid,
- 2) Presisten, anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun sedikitnya selama sepuluh menit,
- 3) Interaksi, bercakap-cakap dalam adegan paling sedikit ada dua orang,
- 4) Komunikasi verbal, pada setiap adegan ada interaksi verbal antara anak-anak yang bermain,
- 5) Bermain dengan melakukan imitasi,
- 6) Bermain pura-pura seperti suatu objek.¹⁸

2. Manfaat bermain

Beberapa manfaat bermain dalam fadlillah yaitu:

- a. Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada jasmani anak. Misalnya, unsure-unsur kesehatan, keterampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisik tertentu.
- b. Manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak. Misalnya, naluri/insting, perasaan, emosi, sifat, karakter, watak, maupun kepribadian seseorang.
- c. Manfaat kognitif, yaitu manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis.
- d. Manfaat spiritual, yaitu manfaat mainan yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.
- e. Manfaat keseimbangan, yaitu manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negative dari suatu mainan.¹⁹

¹⁸ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (yogyakarta:pustaka pelajar,2011) hlm156-158

¹⁹Fadlillah dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:kencana prenadamedia group 2014)hlm 33

3. Karakteristik Bermain

Beberapa karakteristik dalam kegiatan bermain adalah sebagai berikut:

- a. Bermain dilakukan secara sukarela, jadi bukan karena paksaan.
- b. Bermain merupakan kegiatan yang dinikmati, itu sebabnya bermain selalu menyenangkan dan mengasikan.
- c. Bermain dilakukan tanpa mengharapakan imbalan atau hadiah.
- d. Dalam bermain, aktivitas lebih penting dari pada tujuan. Dimana tujuan bermain adalah aktivitas itu sendiri. Hal ini terjadi misalnya pada anak yang sedang berlari, dia berlari bukan untuk mencari kesehatan, tetapi demi lari itu sendiri.
- e. Bermain menuntut partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental.
- f. Bermain bersifat bebas, sehingga tidak harus sesuai dengan kenyataan. Seorang anak yang sedang bermain bebas menentukan aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya.
- g. Dalam bermain, anak bertindak laku secara spontan sesuai dengan diinginkan saat itu.
- h. Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan anak itu sendiri.²⁰

4. Peran Guru Dalam Bermain

Menurut Mulyasa, dalam bukunya yang berjudul manajemen PAUD mengatakan bahwa dalam kegiatan bermain di sekolah baik di kelas maupun di luar kelas guru memiliki peran sebagai berikut:

- a. guru sebagai perencana (designer), guru harus membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang diintegrasikan setiap permainan. Guru juga harus mampu merencanakan pengalaman baru agar anak-anak terdorong untuk mengembangkan minatnya.
- b. Guru sebagai pengamat, guru harus melakukan pengamatan terhadap setiap kegiatan anak, bagaimana interaksi antar anak maupun interaksi anak dengan benda-benda di sekitarnya.
- c. Guru sebagai model, guru harus terjun langsung mengikuti kegiatan bermain yang sedang dilakukan anak-anak sehingga mereka harus memahami berbagai aturan dari setiap permainan tersebut, serta harus menghargai kegiatan bermain dan setiap permainan.

²⁰Risnawati, *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tebak-Tebakan Pada Anak Kelompok B1 RA Ar-Rahman Muslimaat NU* (Kendari: Skripsi Muhammadiyah Kendari, 2016) hlm 19

- d. Guru sebagai fasilitator, guru harus dapat memberikan kemudahan kepada anak-anak dalam melakukan kegiatan bermain. Guru harus menjelaskan cara-cara bermain dan memerankan sesuatu dalam permainan. guru harus mengkondisikan lingkungan yang dapat mendorong anak untuk bermain sambil belajar serta mewujudkan standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam setiap bidang pengembangan.
- e. Guru sebagai elaborator, guru harus melakukan elaborasi. dalam tugasnya sebagai elaborator, guru dapat mengajukan beberapa pertanyaan yang dapat merangsang perkembangan daya pikir anak, melalui peran yang dilakukannya.
- f. Guru sebagai evaluator, guru bertugas mengamati dan melakukan penilaian terhadap kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak sehingga dapat memenuhi kebutuhan mereka masing-masing.²¹

C. Permainan Kartu Kata Geometri

Permainan kartu kata geometri dapat memberikan situasi belajar yang santai dan informal, bebas dari ketegangan dan kecemasan. Dalam memainkan suatu permainan, anak-anak dapat melihat beberapa kata-kata dan bentuk berkali-kali namun tidak dalam cara yang membosankan dan berulang-ulang, bermain dengan kata haruslah menyenangkan dan bahwa belajar membaca itu suatu hal yang menyenangkan.²²

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, dalam kata “Kartu kata” terdiri dari dua kata, yaitu “kartu” dan “kata”. kartu artinya kertas tebal berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis), sedangkan “kata” artinya unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa atau satuan (unsur) bahasa yang terkecil yang dapat diujarkan sebagai bentuk yang bebas.²³

²¹ Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012) hlm 192-193

²² Raminatin, *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Kartu Kata Pada Anak Kelompok B RA Al-Aqsa* (Kendari: Skripsi PAUD Muhammadiyah Kendari, 2014) hlm 29

²³ <http://suprastyo-kangmr.co.id/2011/08/pengenalan-suku-katapengenalan-kata-dan.html>
04/01/2017 09.40

Menurut slamet suyanto geometri adalah pengenalan bentuk, luas, volume dan area.²⁴ Geometri merupakan bagian dari matematika, geometri pada anak usia dini adalah pengenalan bentuk lingkaran, segitiga, segiempat serta persegi panjang. Namun untuk anak usia dini adalah kemampuan anak dalam mengenal, mengelompokkan, menunjuk serta menyebutkan macam-macam bentuk geometri.

Oleh sebab itu peneliti berpendapat bahwa, kartu kata geometri adalah kertas tebal yang berbentuk geometri yang memiliki unsur bahasa atau kata yang dapat digunakan untuk membantu dalam meningkatkan kosa kata (bahasa) anak serta mempermudah untuk belajar membaca, serta dapat membantu mempermudah mengenalkan benda-benda disekitarnya yang berbentuk geometri.

Hal senada juga diungkapkan oleh deporter dan hernacki dalam bukunya *Quantum Learning*, bahwa media visual/alat peraga dapat menciptakan lingkungan yang optimal, baik secara fisik maupun mental. Hal terpenting adalah dengan menggunakan kartu kata geometri proses belajar mengajar dan hubungan antar guru dan anak akan terjalin efektif. Menurut sukartiwi, ada beberapa keuntungan yang dapat diraih dengan menggunakan media kartu kata yaitu:²⁵

- a. Meningkatkan motivasi belajar anak
- b. Mencegah kebosanan anak dalam mengikuti suatu proses belajar mengajar
- c. Menjadikan proses belajar mengajar berjalan lebih sistematis
- d. Memperkuat pemahaman anak memahami instruksi guru dalam proses belajar mengajar.

²⁴ Slamet suyanto, dasar-dasar pendidikan anak usia dini, (yogyakarta: hikayat, 2005) hlm 162

²⁵ Surasa, *penggunaan media cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca*, (yogyakarta: universitas negeri yogyakarta, 2000)

Kartu yang digunakan dalam penelitian ini adalah suatu alat peraga atau media yang digunakan untuk proses belajar membaca permulaan dalam rangka mempermudah dan membuat anak senang dalam belajar membaca. Kartu yang digunakan peneliti adalah kertas tebal yang berbentuk geometri, Peneliti menggunakan bentuk geometri karena anak-anak mudah mengingat dan memahami bentuk tersebut karena sering dijumpai disekitar lingkungan anak, karena pada dasarnya anak PAUD belajar secara kongkrit (nyata). Peneliti akan membuat kartu tersebut dengan berwarna-warni karena peneliti sekaligus akan mengajarkan kepada anak macam-macam bentuk warna dan pada dasarnya anak usia dini akan lebih mudah merekam ketika diberikan media yang berwarna karena anak akan lebih fokus kepada media tersebut.

1. Kelebihan Kartu Kata Geometri

- a. Meningkatkan kosa kata anak dan pengenalan bentuk geometri

Dalam penggunaan kartu kata geometri ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus dan juga media ini tidak perlu menggunakan suara keras. Jika akan menggunakan guru tinggal mengajak anak bermain dengan menggabungkan kartu kata geometri tersebut dengan pasangannya agar menjadi bentuk dan kata yang utuh, dengan melihat hal tersebut anak akan banyak bertanya serta berbicara dengan apa yang dilihatnya.

- b. Gampang diingat

Karakteristik media kartu kata adalah menyajikan kata-kata pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pendek ini akan memudahkan anak untuk mengingat kosakata tersebut. Kombinasi dengan kartu geometri cukup

memudahkan anak untuk mengingat karena disekitar anak banyak bentuk-bentuk geometri yang sering dijumpai.

c. Menyenangkan

Media kartu kata geometri dalam penggunaannya bisa melalui permainan, misalnya setiap anak menggabungkan kartu kata geometri yang terpisah tersebut menjadi utuh agar anak dapat mengetahui bentuk kartu dan kata yang ada pada kartu tersebut lalu anak diminta untuk membacanya.

2. Kekurangan Permainan Kartu Kata Geometri

- a. Anak hanya dapat mengetahui dan memahami kata yang ada pada kartu kata geometri.
- b. Banyak menyita waktu untuk melihat bentuk geometri dan kata apa yang ada pada anak, karena anak harus menggabungkan terlebih dahulu kartu geometri lalu membacanya.

3. Manfaat Media Kartu Kata Geometri

- a. Meningkatkan kemampuan anak dalam menghafal dan menguasai kata dalam waktu cepat
- b. Memudahkan guru atau orang tua dalam mengajarkan membaca permulaan karena anak akan merasa lebih senang dalam bermain sambil membaca
- c. Menambah kosakata baru pada anak
- d. Anak akan mendapatkan tiga manfaat sekaligus yaitu dapat membaca, mengenal bentuk-bentuk geometri dan mengenal warna sekaligus.

4. Langkah-Langkah Pembelajaran Permainan Kartu Kata Geometri

a. Sebelum Penyajian

- 1) Mempersiapkan diri, guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik, memiliki keterampilan untuk menggunakan media tersebut. Jika perlu untuk memperlancar lakukan latihan secara berulang-ulang meski tidak dihadapan anak
- 2) Mempersiapkan media kartu kata geometri sebelum dimulai pembelajaran pastikan media dalam keadaan baik, agar suasana tidak terganggu
- 3) Mempersiapkan tempat posisi penyajian baik atau tidak, bagaimana penerangannya apakah semua anak dapat melihat dengan jelas
- 4) Mempersiapkan anak, posisi anak sebaiknya ditata dengan baik agar semua anak dapat melihat media kartu kata geometri tersebut.

b. Saat Penyajian

- 1) Guru berdiri didepan kelas dimana seluruh anak dapat melihat guru
- 2) Guru menyiapkan media kartu kata geometri yang telah dipilih
- 3) Untuk menarik perhatian anak, guru menceritakan tentang huruf-huruf yang ada pada kartu kata serta menjelaskan bentuk-bentuk kartu kata terlebih dahulu lalu membaca isi kartu kata tersebut
- 4) Guru membagi anak dalam tiga kelompok
- 5) Kemudian guru mendemonstrasikan cara bermain kartu kata didepan anak-anak terlebih dahulu: (a) Guru memisahkan potongan bentuk geometri terlebih dahulu dan melontarkan pertanyaan kepada anak didik apakah bentuk geometri tersebut utuh atau tidak , (b) Guru memancing anak didik untuk aktif menjawab pertanyaan setelah ada yang mampu menjawab lalu

ibu gurunya berseru “ Betul Sekali ! sambil mengacungkan jempol dan memberikan pujian kepada anak didik, (c) Guru memberi instruksi kepada anak didik untuk memulai permainan bersama kelompoknya masing-masing dan guru membagi-bagikan potongan kata bentuk geometri kepada masing-masing anak pada kelompoknya

- 6) Setiap anak menunjukkan hasil permainan kartu kata yang telah digabung utuh menjadi kata dan bentuk geometri yang utuh, lalu guru meminta untuk membacanya
- 7) Guru melakukan pengamatan pada saat anak mempraktekkan bersama temannya, dengan berjalan disekeliling anak
- 8) Guru mengamati dan merefleksikan siswa yang aktif dan kreatif dalam melakukan permainan penggabungan potongan kartu geometri, serta membaca kartu yang diberikan guru.

D. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Belajar membaca permulaan tidak hanya dapat mengembangkan kognitif serta bahasa anak akan tetapi kecerdasan dalam aspek-aspek lain juga dapat ditingkatkan sesuai dengan tumbuh kembang anak, aspek-aspek yang dimaksud adalah fisik motorik, social emosional, agama serta seni. Berikut ini akan dikemukakan aspek perkembangan anak usia dini yaitu:

1. Perkembangan kognitif
 - a. Pengertian kognitif

Menurut Departemen Pendidikan Nasional pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan

mempertimbangan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan.²⁶

Menurut Gagne dalam Jamariskognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada manusia yang sedang berpikir.²⁷

Menurut Patmonodewo dalam Gunartikognitif adalah pengertian yang luas mengenai cara berpikir dan mengamati sehingga kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan.²⁸

Dari beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf manusia untuk mewujudkan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan.

b. Aspek Utama dalam Pengembangan Kognitif

Menurut Departemen Pendidikan Nasional, pengembangan kognitif merupakan perwujudan dari kemampuan primer yaitu:

- 1) Kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*).
- 2) Kemampuan mengingat (*memory*).
- 3) Kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*).
- 4) Kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*).
- 5) Kemampuan bilangan (*numerical ability*).

²⁶ Departemen Pendidikan Nasional. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2007). Hal 3

²⁷ Jamaris, Martin. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2005). hal 18

²⁸ Gunarti, Winda, Lilis Suryani dan Azizah Muiz. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan dasar Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008) hal 137

- 6) Kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*).
- 7) Kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*).

c. Ciri-Ciri Perilaku Kognitif

Menurut Departemen Pendidikan Nasional, ciri-ciri perilaku kognitif antara lain:

- 1) Berpikir lancar yaitu menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan dan arus pemikiran lancar.
- 2) Berpikir luwes yaitu menghasilkan gagasan-gagasan yang beragam, mampu mengubah cara atau pendekatan dan arah pemikiran yang berbeda-beda.
- 3) Berpikir orisinal yaitu memberikan jawaban yang tidak lazim atau lain dari yang lain yang jarang diberikan kebanyakan orang lain.
- 4) Berpikir terperinci (elaborasi) yaitu meningkatkan, menambah, memperkaya suatu gagasan, memperinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan.²⁹

d. Tahapan-Tahapan Perkembangan Kognitif

- 1) Tahap sensorimotor (0-18 tahun), pada tahap ini anak-anak memperoleh pengetahuan dari gerak dan indra secara konkrit
- 2) Tahap pra-operasional (18 bulan-6 tahun), pada tahap ini mampu memecahkan masalah dengan cara memikirkannya terlebih dahulu melalui kesan mental.
- 3) Tahap operasional (6-12 tahun), pada tahap ini telah mampu berfikir logis untuk memecahkan masalah tetapi masih memerlukan objek konkrit dalam belajar³⁰

e. Klasifikasi Pengembangan Kognitif

Menurut Departemen Pendidikan Nasional klasifikasi pengembangan kognitif dimaksudkan untuk mempermudah guru dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak yang dapat diuraikan sebagai berikut³¹:

²⁹ Departemen Pendidikan Nasional. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2007). Hal 4

³⁰ Suyadi, psikologi belajar PAUD, (yogyakarta, pt pustaka insane madani) hal 82

- 1) Pengembangan auditory (PA), Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak. Kemampuan yang dikembangkan antara lain, mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar sehari-hari, mendengarkan nyanyian atau syair dengan baik, mengikuti perintah lisan sederhana, mendengarkan cerita dengan baik, mengungkapkan kembali cerita sederhana, menebak atau apresiasi musik, mengikuti ritmik dengan bertepuk, mengetahui asal suara dan mengetahui nama benda yang dibunyikan.
- 2) Pengembangan visual (PV), Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan, dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitar. Kemampuan yang dikembangkan antara lain, mengenali benda-benda sehari-hari, membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks, mengetahui benda dari ukuran, bentuk atau dari warnanya, menjawab pertanyaan tentang sebuah gambar seri dan atau lainnya, menyusun potongan tebak-tebakan mulai dari yang sederhana sampai ke yang lebih rumit, mengenali namanya sendiri bila tertulis dan mengenali huruf dan angka.
- 3) Pengembangan Taktil (PT), Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indera peraba). Kemampuan yang dikembangkan antara lain, meningkatkan kesadaran akan indera sentuhan, meningkatkan kesadaran akan berbagai tekstur, meningkatkan kosa kata untuk menggambarkan berbagai tekstur seperti tebal-tipis, kasar-halus, panas-dingin, dan tekstur kontras lainnya, bermain di bak pasir, bermain air, bermain dengan plastisin, meremas kertas koran, dan meraup biji-bijian.
- 4) Pengembangan Kinestetik (PK), Kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan atau keterampilan tangan atau kognitif yang mempengaruhi perkembangan kognitif kemampuan yang dikembangkan antara lain, fingerpainting dengan tepung kanji, menjiplak huruf-huruf geometri, melukis dengan cat air, mewarnai sederhana, menjahit dengan sederhana, merobek kertas koran, menciptakan bentuk-bentuk dengan balok, membuat gambar sendiri dengan berbagai media, menjiplak bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga, memegang pensil, menyusun atau menggabungkan potongan gambar atau puzzle, dalam bentuk sederhana, mampu menggunakan gunting dengan baik, dan mampu menulis.
- 5) Pengembangan Aritmatika (PAR), Kemampuan aritmatika berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Kemampuan yang dikembangkan antara lain, mengenali atau

³¹Departemen Pendidikan Nasional..*Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak.*(Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2007). Hal 6-7

membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

- 6) Pengembangan Geometri (PG), Kemampuan geometri berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Kemampuan yang dikembangkan antara lain, memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya, mencocokkan benda menurut warna, bentuk, dan ukurannya, membandingkan benda menurut ukurannya besar-kecil, panjang-lebar, tinggi-rendah, menciptakan bentuk dari kepingan geometri, menyebut benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk geometri.
- 7) Pengembangan Sains Permulaan (SP), Kemampuan sains permulaan berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara logis tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berpikir anak. Kemampuan yang dikembangkan antara lain, mengeksplorasi berbagai benda yang ada di sekitar, mengkomunikasikan apa yang telah diamati dan diteliti, mengadakan berbagai percobaan sederhana.

2. Perkembangan Bahasa

Anak-anak memperoleh kemampuan berbahasa dengan cara yang menakjubkan. Selama usia dini, ia tidak pernah belajar bahasa, apalagi kosakata secara khusus. Akan tetapi, pada akhir usia dininya, rata-rata anak telah menyimpan lebih dari 14.000 kosa kata. Menurut Montessori, ketika anak “belajar” bahasa melalui interaksi dengan orang dewasa, anak-anak tidak hanya “mempelajari” redaksi kata dan kalimat, melainkan juga struktur kata dan kalimat itu sendiri.³²

Menurut Yusuf bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimanapikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan sesuatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimik muka. Membaca sangat erat kaitannya dengan perkembangan berfikir individu. Perkembangan pikiran individu tampak dalam

³² Suyadi, Psikologi Belajar PAUD, (Yogyakarta: Pt Pustaka Insane Madani, Cetak Ke 5 2016) Hlm 96

perkembangan bahasanya yaitu kemampuan membentuk pengertian, menyusun pendapat, dan menarik kesimpulan.³³

a. Teori-teori perkembangan bahasa

- 1) Teori maturationist (kedewasaan), penguasaan bahasa adalah pembawaan lahir pada semua anak tanpa memandang Negara atau budaya. Teori ini memandang produksi kata dan aspek-aspek yang terkait dalam penguasaan bahasa berkembang sesuai dengan jadwal biologis.
- 2) Teori environmental (lingkungan), teori ini menyatakan bahwa kemampuan untuk menguasai bahasa berdasar pada jadwal biologis, sedangkan isi sintaksis bahasa, tata bahasa dan kosakata diperoleh dari lingkungan, yang mencakup orang tua dan orang lain.³⁴

b. Fungsi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini

Fungsi pengembangan bahasa dalam Depdiknas adalah sebagai berikut:

- 1) Alat komunikasi dengan lingkungan terdekat
- 2) Alat mengembangkan kemampuan dasar anak yang meliputi sejumlah ranah(domain) yaitu: logik, matematika, bahasa, musik, ruang dan tempat ,kinestik(olah tubuh, raga, dan tari), sosialisasi dengan orang tua dan dapat memahamidiri sendiri, serta kontrol tingkah laku.
- 3) Alat mengembangkan ekspresi, perasaan, imajinasi dan pikiran.
- 4) Alat untuk menumbuhkembangkan minat dan kebiasaan membaca sejak dini.³⁵

3. Perkembangan Fisik Motorik

Ada 5 (lima) prinsip utama perkembangan motorik yaitu:

kematangan, urutan, motivasi, pengalaman dan praktek.

³³George S. Morisson, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, Cetakan 2 2016) hlm 223

³⁴ *Ibid* Hlm197

³⁵Departemen Pendidikan Nasional..*Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak.*(Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2007).

- a. Kematangan, Kemampuan anak melakukan gerakan motorik sangat ditentukan oleh kematangan syaraf yang mengatur gerakan tersebut.
- b. Urutan, Pada usia 5 tahun anak telah memiliki kemampuan motorik yang bersifat kompleks yaitu kemampuan yang mengkoordinasikan gerakan motorik tangan seimbang.
- c. Motivasi, Kematangan motorik memotivasi anak untuk melakukan aktivitas motorik dalam lingkup yang luas, hal ini dapat dilihat berikut ini :Aktivitas fisik yang meningkat dengan tajam, Anak seakan tidak mau berhenti melakukan aktivitas fisik menggunakan otot kasar dan halus.
- d. Pengalaman, Perkembangan gerakan dasar bagi perkembangan berikutnya.
- e. Praktek, Beberapa kebutuhan anak usia TK yang berkaitan dengan pengembangan motoriknya perlu dipraktekkan anak dengan bimbingan guru.³⁶

Perkembangan fisik terbagi menjadi dua yaitu:

1) Perkembangan Motorik Kasar

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Motorik kasar anak akan berkembang sesuai dengan usianya.

Gerakan motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa. Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar.³⁷

Pada usia lima atau enam tahun ia belajar melompat dan berlari cepat, mereka juga sudah dapat memanjat. Antara usia tiga dan empat, naik sepeda roda tiga dan berenang dapat dipelajari. Keterampilan kaki lain yang dikuasai anak-

³⁶B E F. Montolalu, *Bermain dan Permainan*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2005). Hal.411

³⁷Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*.(Jakarta : Universitas Terbuka, 2005). Hal.10

anak adalah lompat tali, keseimbangan tubuh dalam berjalan diatas dinding atau pagar, sepatu roda, bermain sepatu es dan menari.³⁸ Dengan bertambahnya usia, nampak perubahan dari gerakan kasar mengarah kegerakan yang belih halus yang memerlukan kecermatan dan kontrol otot-otot yang lebih halus serta koordinasi.

2) Perkembangan Motorik Halus

Bambang Sujiono seperti yang dikutip oleh Diah Utami Wikaningty menyatakan bahwa motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti kemampuan menggunakan jari jemari tangan. Oleh karena itu, gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Jadi, Semakin baiknya gerakan motorik halus maka anak dapat berkreasi seperti menggambar, mewarnai, menganyam, menempel, menggunting, dan lain sebagainya.³⁹

Menurut Sumantri keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan obyek yang kecil dan atau pengontrolan terhadap mesin misalnya mengetik, menjahit dan lain-lain.⁴⁰

Mahendra mendefinisikan kemampuan motorik halus adalah sebagai keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengendalikan otot-otot kecil untuk dapat melakukan keterampilan yang berhasil.⁴¹

4. Perkembangan Social Emosional

³⁸Elizabeth B. Hurlock, Psikologi Perkembangan. (Jakarta : Erlangga). Hal.112

³⁹Diah Utami Wikaningty, Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membentuk dengan Berbagai Media Pada Anak Kelompok A TK Aba pangeran sleman(online), http://eprints.uny.ac.id/13420/1/Diah%20Utami%20Wikaningtyas_1111247037.pdf di unduh pada tanggal 26 Januari, 2016

⁴⁰MS. Sumantri, *Model Pengembangan Ketrampilan Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2005), Hal.143

⁴¹*Ibid.*

Perkembangan social adalah tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas. Sementara perkembangan emosional adalah luapan perasaan ketika anak berinteraksi dengan orang lain. Dengan demikian, perkembangan social-emosional adalah kesepakatan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan.



E. Penelitian Relevan

1. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Eva Mirmiyanti yang berjudul "*Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Di Taman Kanak-Kanak Lubuk Basung*" menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan membaca permulaan dengan penerapan metode pohon pintar pada taman kanak-kanak lubuk basung. Hal ini terlihat pada peningkatan kemampuan membaca permulaan pada siklus 1 sebesar 67% pada kategori sedang menjadi sebesar 85% pada siklus II pada kategori tinggi.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Lilik Nurjannah yang berjudul "*Penggunaan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak TK Al-Azies Kelompok B Pabean Cintian Surabaya*" hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca anak melalui kegiatan bermain kartu kata pada kelompok B, pada siklus I sebesar 67% dengan kategori sedang dan pada siklus II meningkat menjadi 83% dengan kategori tinggi.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Endang Murti Ningrum yang berjudul "*Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Menjepit Kartu Kata Pada Anak Kelompok B Tk Aisyiyah X Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014*" hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada kemampuan membaca permulaan melalui kegiatan permainan menjepit kartu kata pada kelompok B, pada siklus I sebesar 52,8% dengan kategori sedang dan pada siklus II meningkat menjadi 81% dengan kategori tinggi. Berdasarkan analisis data dari penelitian di atas dinyatakan

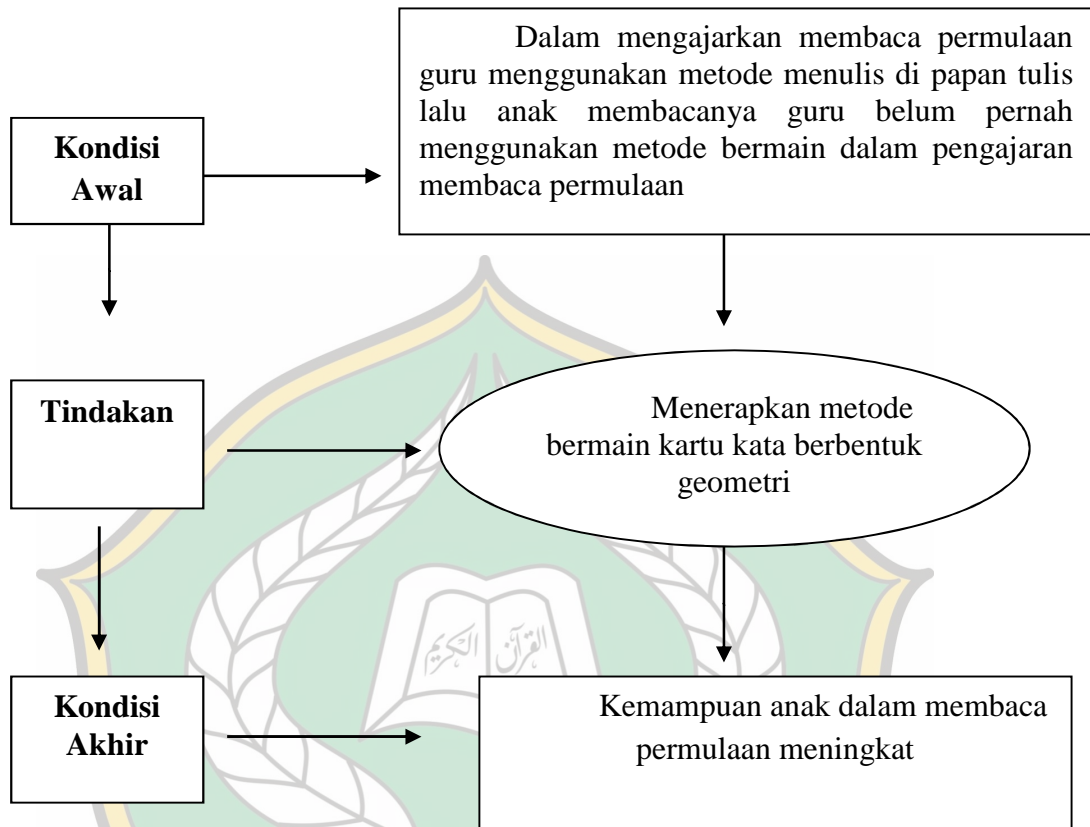
berhasil. hal ini menandakan bahwa penerapan metode permainan menjepit kartu kata terbukti karna dapat mencapai target.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah subjek dan objek yang diteliti berbeda, yaitu tempat dan tehnik bermain, karena pada peneliti ini akan membahas tentang membaca permulaan dengan metode bermain kartu kata geometri pada anak kelompok B RA Nurul Maghfirah, tehnik bermain pada penelitian ini akan lebih menarik, tehnik bermain yang akan dilakukan penulis pada penelitian ini adalah membuat kartu kata geometri yang berisi kata, kemudian kartu yang berisi kata tersebut dibagi dua, hingga belum membentuk menjadi kata yang utuh, serta belum menjadi bentuk geometri yang benar, lalu anak akan diminta untuk menggabung kartu kata tersebut agar menjadi utuh, lalu ketika utuh anak diminta membaca kata yang tertulis dan menyebutkan bentuk kartu tersebut.

Hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menjadi bahan yang amat berharga bagi peneliti, terutama untuk memberikan gambaran tentang upaya meningkatkan kemampuan membaca anak yang pernah dilakukan peneliti sebelumnya, begitu juga sumber-sumber lain yang membahas judul penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini, sehingga menjadi bahan yang sangat berguna bagi peneliti-peneliti selanjutnya.

F. Kerangka Pikir

Bagan kerangka pikir



Penjelasan dari skema di atas adalah :

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada kondisi awal, guru belum pernah memberikan kegiatan membaca permulaan dengan tehnik bermain, sehingga anak tidak tertarik dalam membaca dan mengakibatkan masih banyak anak yang belum bisa membaca permulaan atau mengeja, dengan melihat kondisi tersebut perlunya ada tindakan yang harus dilakukan, oleh sebab itu peneliti akan mencoba menerapkan metode bermain kartu kata berbentuk geometri dalam mengajarkan membaca permulaan, dengan harapan agar ada peningkatan dari anak didik dalam belajar membaca, sehingga guru dapat mengubah sistem pembelajarannya dengan lebih bervariasi lagi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas.¹

Penelitian adalah suatu kegiatan penyelidikan yang dilakukan menurut metode ilmiah atau teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui permainan kartu kata geometri pada anak kelompok B RA Nurul Maghfirah kecamatan Baruga.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Nurul Maghfirah Kelurahan Lepo-Lepo Kecamatan Baruga, Kota Kendari.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan ± 3 bulan sejak selesainya proposal yaitu tanggal 31 maret sampai dengan 15 Juni 2017

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah kelompok B RA Nurul Maghfirah dengan jumlah 15 anak, dengan rincian 10 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

¹Ekawarna, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Rosda Karya, 2009) hlm 5