

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK  
KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN TANGGA LITERASI  
DI RA (RAUDHATUL ATHFAL) AL-BARAAKAH  
SARIHARJO NGAGLIK  
SLEMAN**

ARTIKEL JURNAL SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Menempuh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Tri Windarti  
NIM 12111247013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JANUARI 2015**

## PERSETUJUAN

Artikel Jurnal Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN TANGGA LITERASI DI RA (Raudhatul Athfal) AL-BARAAKAH SARIHARJO, NGAGLIK, SLEMAN” yang disusun oleh Tri Windarti, NIM 12111247013 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.

Yogyakarta, Januari 2015

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Suparno, M. Pd.  
NIP 19580807 198601 1 001



Martha Christianti, M. Pd.  
NIP 19820523 200604 2 001



# **PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN TANGGA LITERSI DI RA (RAUDHATUL ATHFAL) AL-BARAAKAH SARIHARJO NGAGLIK SLEMAN**

## ***THE IMPROVEMENT OF EARLY CHILDREN'S READING SKILL IN GROUP B OF RA (RAUDHATUL ATHFAL) AL-BARAAKAH SARIHARJO NGAGLIK SLEMAN THROUGH LITERACY LADDER GAME***

Oleh : Tri Windarti, ppsd/pg-paud  
windarti.tri87@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak melalui permainan tangga literasi di RA (Raudhatul Athfal) AL-Baraakah Sariharjo Ngaglik Sleman. Subyek pada penelitian ini adalah anak kelompok B2 RA Al-Baraakah Sariharjo Ngaglik Sleman yang berjumlah 20 anak. Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dikembangkan oleh peneliti. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dokumentasi dan wawancara. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi menggunakan (*check list*). Teknik analisis data dilakukan secara deskripsi kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak dapat meningkat setelah dilakukan tindakan. Kemampuan membaca permulaan dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca gambar, menyebutkan huruf-huruf, dan menghubungkan gambar dengan kata. Langkah-langkah yang ditempuh dalam permainan tangga literasi sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak adalah: 1) Guru mendemonstrasikan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan tangga literasi dan memberikan contoh serta aturan permainan; 2) Guru bersama anak membuat kesepakatan dalam pembelajaran menggunakan permainan tangga literasi; 3) Permainan dilakukan secara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-4 anak; 4) Permainan tangga literasi diberikan kepada anak secara kontiyu dalam kegiatan pembelajaran membaca; 5) Selama bermain guru memberikan penguatan dan motivasi pada anak; 6) Pemberian penguatan yang konsisten setelah kegiatan bermain berupa *stiker* bintang. Peningkatan terjadi pada setiap pertemuan dari kondisi awal, Siklus I dan Siklus II. Pada kondisi awal kemampuan membaca permulaan pada anak sebesar 37,55%, mengalami peningkatan pada Siklus I sebesar 10,36% menjadi 47,91%. Pada Siklus II mengalami peningkatan sebesar 31,67% menjadi 79,58%.

Kata kunci: *kemampuan membaca permulaan, permainan tangga literasi.*

### **Abstract**

This study aims to improve early children's reading skill through literacy ladder game in RA AL-Baraakah, Sariharjo, Ngaglik, Sleman. The subjects of this research are 20 children in group B2 of RA Al-Baraakah. This study is a collaborative action research developed by the researcher. The data were collected through observation documentation and interview, and the instrument for the observation employed was check list. Analytical techniques descriptive data carried out qualitatively. The result of the study shows that the early reading skill of the children increases after the implementation of the game. The early reading skill can be seen through the ability to identify the pictures, mention the letters, and connect the pictures and the letters. The steps that can be conducted to improve the reading skill of the children were: 1) The teacher demonstrates the learning activities using literacy ladder game; 2) The teacher and the children make an agreement in the learning process using literacy ladder game; 3) The game is performed in groups, and each group consists of 3-4 children; 4) The ladder game is continuously given to the students in every reading activity; 5) While playing the game, the teacher encourages and motivates the children; 6) The teacher gives a consistent reinforcement star stickers to the students after the game activity. The improvement happened in each meeting from the beginning of Cycle I and Cycle II. At the beginning, the early children's reading skill was 37.55%, and it increased 10.36% in Cycle I into 47.91%. In Cycle II, it increased 31.67% into 79.58%.

Keyword: *early reading skill, literacy ladder game.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Indonesia mengalami perkembangan dengan pesat, hal tersebut dapat dilihat dari, banyaknya sekolah-sekolah PAUD yang berkembang di beberapa daerah. Anak Usia Dini berada pada rentang usia 0-6 tahun yang mengalami perkembangan dan pertumbuhan sangat fundamental, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat bagi perkembangan selanjutnya. Pendidikan Anak Usia Dini tidak terlepas dari kegiatan membaca dan berhitung yang digunakan untuk bekal untuk anak, dalam memasuki pendidikan tingkat selanjutnya.

Lingkup perkembangan bahasa anak usia dini yang tercantum dalam Permendiknas Standar Pendidikan Anak Usia Dini No. 58 Tahun 2009 meliputi kegiatan menerima bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Dari ketiga lingkup perkembangan tersebut, perkembangan yang akan distimulasi dalam pembelajaran yaitu keaksaraan, yang erat kaitannya dengan kegiatan membaca pada anak. Kegiatan membaca dapat dilakukan dengan menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri (Depdiknas, 2009).

Berdasarkan observasi di RA Al-Baraakah kelompok B2, kemampuan membaca sejumlah 10 anak belum mencapai tingkat perkembangan. Beberapa anak masih sulit

melengkapi huruf-huruf pada kata yang bergambar, suasana kelas yang kurang kondusif saat pembelajaran, guru cenderung menggunakan LKA dalam memberikan tugas pada anak, sehingga membuat anak bosan dalam mengikuti pembelajaran membaca.

Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, dan metakognitif karena proses membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulisan (huruf) ke dalam kata-kata lisan (Samsu Somadaya, 2011: 6). Menurut Spodek dan Saracho dalam Samsu Somadaya (2011: 7), membaca awal pada anak prasekolah adalah sebuah proses memperoleh makna dari barang cetak. Menurutnya, ada dua cara yang dilakukan oleh pembaca dalam memperoleh makna dari barang cetak tersebut, yaitu cara langsung dengan menghubungkan ciri penanda visual dari tulisan dengan makna, dan cara tidak langsung, dengan mengidentifikasi bunyi dalam kata dan menghubungkan dengan makna.

Berdasarkan hasil diskusi dan wawancara dengan guru kelas peneliti menggunakan permainan tangga literasi untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak. Permainan adalah setiap aktivitas antara pemain, yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu (Arief S. Sardiman dkk, 1986: 75).

Dalam penelitian ini, peneliti, menggunakan permainan tangga literasi yaitu permainan modifikasi dari ular tangga. Arief S.

Sardiman, dkk (2006: 79) mengatakan bahwa permainan bersifat luwes artinya permainan dapat digunakan untuk tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan, maupun tujuan dalam pembelajaran. Permainan tangga literasi adalah permainan yang menggunakan papan berukuran 33 x 49 cm untuk anak-anak, dimainkan oleh 3-4 anak, berbentuk kotak-kotak secara berurutan yang berisikan (gambar, huruf, kata, kalimat dan kartu kata), diawali dengan kotak mulai dan diakhiri dengan selesai. Kegiatan membaca menggunakan permainan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak terutama membaca. Selain itu kegiatan bermain dalam permainan dapat bertujuan untuk melatih anak menaati peraturan, membawa anak ke alam masyarakat, memberikan kegembiraan dan sebagainya (Andang Ismail 2005: 18).

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kolaboratif yaitu penelitian yang dilakukan kerjasama antara guru kelas dengan peneliti.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan RA Al-Baraakah Jln Damai Mudal Sariharjo Ngaglik Sleman pada bulan Agustus-September 2014.

### **Target/Subjek Penelitian**

Target dalam penelitian ini adalah anak kelompok B2 di RA Al-Baraakah Sariharjo, Ngaglik, Sleman, yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

### **Prosedur Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian yang

Peningkatan Kemampuan Membaca.....(Tri Windarti) 1 dikembangkan sendiri oleh peneliti. Langkah-langkah yang dilakukan sebelum dilakukan penelitian sebagai berikut:

#### **1. Perencanaan**

Peneliti melakukan observasi tentang kondisi awal kemampuan membaca pada anak, melakukan pengamatan saat pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas, selanjutnya diskusi dengan guru kelas dalam menyusun RKH yang akan dilakukan saat penelitian pada siklus I.

#### **2. Pelaksanaan**

Pelaksanaan tindakan yaitu menerapkan RKH yang telah disusun serta melakukan observasi sebagai sarana pengumpulan data dalam waktu bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran.

#### **3. Observasi**

Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan KBM dari proses kegiatan pembelajaran sampai hasil yang dicapai pada pelaksanaan tindakan.

#### **4. Refleksi**

Refleksi dilakukan bersama kolaborator untuk mengevaluasi kelebihan dan kelemahan penerapan tindakan untuk merencanakan siklus berikutnya apabila belum memenuhi indikator keberhasilan.

## **Data Instrumen dan Teknik Pengumpulan**

### **Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam membaca dengan menggunakan lembar instrumen observasi. Dokumentasi diperoleh pada saat pembelajaran berlangsung berupa foto-foto dan video anak saat kegiatan membaca dengan menggunakan permainan tangga literasi.

Pada tabel 1 berikutnya adalah kisi-kisi instrumen kemampuan membaca permulaan.

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Membaca Permulaan**

Variabel	Sub Variabel	Aspek Penilaian
Kemampuan membaca permulaan melalui permainan tangga literasi	Kemampuan membaca	1. Membaca gambar 2. Menyebutkan huruf-huruf 3. Mengenal kata

Pada Tabel 2 di bawah ini adalah rubrik penilaian kemampuan membaca gambar melalui permainan tangga literasi.

**Tabel 2. Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Gambar Melalui Permainan Tangga Literasi.**

Kemampuan yang diamati	Skor	Kriteria	Deskripsi
Membaca gambar	4	Sangat baik	Anak mampu membaca semua gambar 1-20 dengan mandiri dan lancar.
	3	Baik	Anak mampu membaca gambar 11-15 gambar dengan bimbingan
	2	Cukup	Anak belum mampu membaca gambar 6-10 gambar
	1	Kurang	Anak tidak mampu membaca minimal 5 gambar

Pada Tabel 3 berikut ini adalah rubrik penilaian kemampuan menyebutkan huruf-huruf melalui permainan tangga literasi.

**Tabel 3. Rubrik Penilaian Kemampuan Menyebutkan Huruf-huruf Melalui Permainan Tangga literasi**

Kemampuan yang diamati	Skor	Kriteria	Deskripsi
Kemampuan menyebutkan huruf-huruf	4	Sangat baik	Anak mampu menyebutkan semua huruf-huruf 1-20 dengan mandiri dan lancar.
	3	Baik	Anak mampu menyebutkan huruf-huruf 11-15 huruf dengan bimbingan
	2	Cukup	Anak belum mampu menyebutkan huruf-huruf 6-10 huruf
	1	Kurang	Anak tidak mampu menyebutkan huruf-huruf minimal 5 huruf

Pada Tabel 4. berikut ini adalah rubrik penilaian kemampuan menghubungkan *puzzle* gambar dengan kata dengan lembar observasi.

**Tabel 4. Rubrik Penilaian Kemampuan Menghubungkan Gambar dengan Kata dengan Lembar Observasi.**

Kemampuan yang diamati	Skor	Kriteria	Deskripsi
Kemampuan menghubungkan gambar dengan kata	4	Sangat baik	Anak mampu menghubungkan gambar dengan kata 1-20 dengan mandiri dan lancar.
	3	Baik	Anak mampu menghubungkan gambar dengan kata 11-15 huruf dengan bimbingan
	2	Cukup	Anak belum mampu menghubungkan gambar dengan kata 6-10
	1	Kurang	Anak tidak mampu menghubungkan gambar dengan kata minimal 5 huruf

**Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk menggambarkan informasi tentang kemampuan anak yang sedang ditingkatkan dalam bentuk kalimat, sedangkan kuantitatif digunakan untuk menganalisis berupa angka. Pada penelitian ini peneliti menggunakan rumus penilaian menurut Anas Sujiono (2011: 43) sebagai berikut:

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

**Keterangan :**

- f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya
- N = *number of cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)
- P = angka persentase

sebanyak 3 kali pertemuan yaitu pada tanggal 15 September, 18 September dan 19 September 2014. Berdasarkan hasil tindakan di Siklus I data sebagai berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Data Kemampuan Membaca Pada Siklus I

No.	Kemampuan yang dinilai	Siklus I Per Pertemuan			Kriteria
		I	II	III	
1.	Membaca gambar	50%	50%	57,55%	cukup
2.	Menyebutkan Huruf -huruf	42,55%	36,25%	51,52%	cukup
3.	Menghubungkan gambar dengan kata	30%	31,25%	37,55%	kurang
<b>Hasil Rata-rata</b>		<b>40,83%</b>	<b>42,08%</b>	<b>48,75%</b>	<b>cukup</b>

Hasil Siklus I kemampuan membaca anak kelompok B Siklus I mengalami peningkatan. Dengan kriteria penilaian masih dalam kategori cukup, oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian kembali di Siklus II. Adapun kendala dalam siklus I antara lain:

1. Saat kegiatan menyebutkan huruf-huruf terdapat beberapa huruf yang cukup sulit dikenali anak, seperti huruf z, y, r, s sehingga dalam bermain dibutuhkan pendampingan guru.
2. Suasana kelas kurang kondusif, banyak anak mengobrol saat pembelajaran, Pembelajaran membaca menjadi terganggu.
3. Penjelasan materi dilakukan bersamaan untuk seluruh kegiatan, oleh karena itu banyak anak yang kurang memahami langkah-langkah kegiatan.
4. Pada saat kegiatan menghubungkan gambar dengan kata, banyak anak yang saling melihat pekerjaan satu sama lain.

Perbaikan yang dilakukan untuk mengatasi masalah pada siklus I yaitu antara lain:

1. Guru memberikan bimbingan, motivasi dan mengajarkan huruf-huruf yang dirasa sulit dikenali anak secara kontiyu dan konsisten.

## Indikator Keberhasilan

Penelitian ini akan dikatakan berhasil apabila kemampuan anak berada pada kriteria baik dengan persentase 75%.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Kondisi Awal

Hasil observasi kemampuan membaca pada kondisi awal memperoleh 37,55% yaitu pada indikator membaca gambar 46,25%, menyebutkan huruf-huruf 36,25% dan menghubungkan gambar dengan kata 30%. Dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa kemampuan membaca pada anak kelompok B2 RA Al-Baraakah belum berkembang optimal. Berdasarkan hal tersebut, maka dibutuhkan tindakan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dengan menggunakan permainan yaitu permainan tangga literasi.

Tabel 5. Rekapitulasi Data Hasil Kemampuan Memmbaca Anak Kelompok B2 Pada Kondisi Awal.

No.	Kemampuan yang dinilai	Hasil Persentase pada Kondisi Awal	Kriteria
1.	Membaca gambar	46,25%	cukup
2.	Menyebutkan Huruf huruf	36,25%	cukup
3.	Menghubungkan gambar dengan kata	30%	kurang
<b>Hasil Rata-rata</b>		<b>37,55%</b>	<b>kurang</b>

#### 2. Siklus II

Pelaksanaan Siklus I diawali dengan merencanakan pelaksanaan pembelajaran antara peneliti dan kolaborator untuk menentukan kapan diadakannya penelitian dan penentuan tema/sub tema pembelajaran. Kemudian peneliti membuat RKH yang akan dilaksanakan pada saat penelitian. Peneliti menyiapkan media, instrumen berupa lembar observasi dan alat dokumentasi.

2. Guru memberikan peringatan dan membuat kesepakatan pada anak agar anak tidak mengobrol dengan teman yang lain saat pembelajaran terutama dalam kegiatan membaca permulaan.
3. Kegiatan dalam pembelajaran dijelaskan dengan detail, konkrit dan secara bertahap.
4. Guru aktif berkeliling di kelas untuk mengobservasi anak ketika menyelesaikan kegiatan menghubungkan gambar dengan kata. Kegiatan bertujuan agar anak tidak meniru pekerjaan teman lain.

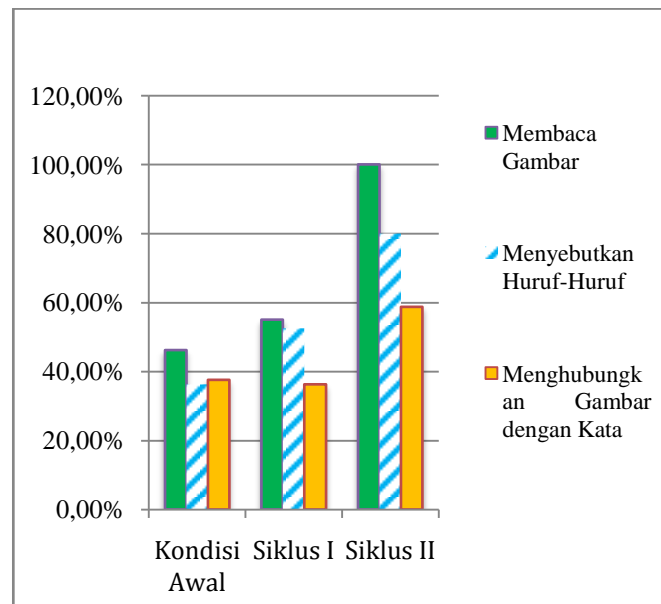
Pelaksanaan tindakan Siklus II yaitu tanggal 20 September, 22 September dan 25 September. Berikut ini hasil kemampuan membaca permulaan anak kelompok B2 Siklus II.

Tabel 7. Rekapitulasi Data Kemampuan Membaca Permulaan

No. Kemampuan yang dinilai	Siklus II Per Pertemuan			Kriteria
	I	II	III	
1. Membaca Gambar	75%	100%	100%	sanagat baik
2. Menyebutkan Huruf-huruf	75%	77,55%	80%	baik
3. Menghubungkan gambar dengan kata	43,75%	48,75%	58,75%	cukup
<b>Hasil Rata-rata</b>	<b>64,58%</b>	<b>75,41%</b>	<b>79,58%</b>	<b>baik</b>

Berdasarkan hasil observasi di atas dapat diketahui bahwa kemampuan membaca permulaan anak pada siklus II mengalami peningkatan lebih dari pencapaian indikator 75% yaitu 79,58%. Maka penelitian tidak perlu dilanjutkan lagi, karena hasil yang diharapkan sudah dapat dicapai.

Hasil Rekapitulasi data kemampuan membaca permulaan anak kelompok B2 dari pratindakan, Siklus I dan Siklus II akan disajikan dalam bentuk grafik berikutnya.



Gambar 1. Grafik Persentase Kemampuan Membaca Permulaan Pratindakan, Siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan data hasil penelitian yang di atas, dapat dikatakan kemampuan membaca permulaan anak berhasil karena rata-rata persentase sudah melebihi indikator keberhasilan yaitu lebih dari 75%. Langkah-langkah yang ditempuh dalam permainan tangga literasi sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak adalah; 1) guru mendemonstrasikan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan tangga literasi dan memberikan contoh serta aturan permainan; 2) guru bersama anak membuat kesepakatan dalam pembelajaran menggunakan permainan tangga literasi; 3) Anak bermain dalam kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-5 anak; 4) permainan tangga literasi diberikan kepada anak secara kontiyu dalam kegiatan pembelajaran membaca; 5) selama bermain guru memberikan penguatan dan motivasi pada anak; 6) Semua anak setelah bermain menggunakan tangga literasi diberi penghargaan *stiker* bintang.



Peningkatan Kemampuan Membaca.....(Tri Windarti) 1  
menyebutkan gambar, menyebutkan huruf-huruf dan mengenal kata. Hal tersebut sesuai dengan manfaat bermain dalam permainan yaitu dapat mengembangkan kemampuan bahasa pada anak, yang dapat dilakukan dengan cara mendengarkan aneka macam bunyi, mengucap suku kata/kata, mengenal gambar, memperluas kosa kata dan berbicara (Moeslicatoen, 1999: 33).

## Pembahasan

Hasil Penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan pada kemampuan membaca permulaan anak kelompok B RA Al-barakah. Peningkatan terjadi pada setiap pertemuan dalam siklus. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan persentase kemampuan membaca permulaan anak pada kondisi awal sebesar 37,55% mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 47,91%. Dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 79,58%.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, bahwa kemampuan membaca permulaan anak kelompok B Al-Barakah meningkat. Hasil peningkatan sangat signifikan pada siklus II yaitu mencapai 79,58% dengan kriteria baik. Penelitian ini berhasil, karena hasil yang diperoleh telah mencapai hasil di atas indikator keberhasilan yaitu 75%. Dalam penelitian ini menggunakan permainan modifikasi dari permainan ular tangga. Permainan tersebut adalah permainan tangga literasi. Permainan tangga literasi adalah permainan yang menggunakan papan berukuran 33 x 49 cm untuk anak-anak, dimainkan oleh 3-4 anak, berbentuk kotak-kotak secara berurutan yang berisikan (gambar, huruf, kata, kalimat dan kartu kata), diawali dengan kotak mulai dan diakhiri dengan selesai. Hal tersebut sesuai dengan teori Arief S. Sardiman, dkk (2006: 79) bahwa permainan bersifat luwes artinya permainan dapat digunakan untuk tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan, maupun tujuan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa kemampuan membaca permulaan anak dapat meningkat. Peningkatan dilakukan melalui permainan tangga literasi dengan cara

Berdasarkan teori *Behaviorisme* (Sofia Hartati, 2005: 23) belajar merupakan perubahan tingkah laku melalui stimulus dan respon. Artinya belajar merupakan perubahan kemampuan anak dengan adanya interaksi rangsangan dan respon. Kaitan dengan penelitian ini adalah stimulasi yang diberikan berupa kesepakatan belajar, pemberian *reward*, dan peringatan secara intensif pada anak saat pembelajaran, hasil respon berupa kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif dan tertib.

Kemampuan membaca permulaan anak dapat meningkat, karena adanya pemberian stimulasi kegiatan permainan tangga literasi secara kontiyu, pemberian *reward*, pujian dan motivasi pada anak. Hal tersebut sesuai dengan teori Sardiman (2006: 73) bahwa dalam kegiatan belajar dipengaruhi adanya stimulasi berupa pemberian motivasi pada anak. Motivasi yang diberikan dapat berupa penghargaan, *reward*, verbal, tingkah laku dan barang.

Dalam penelitian ini membuktikan bahwa anak akan lebih mudah memahami sesuatu yang diajarkan dengan melihat, menyentuh dan merasakan secara langsung dengan bendanya. Sesuai dengan teori Jean Piaget dalam Sofia Hartati (2005: 23) bahwa proses pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan anak. Anak usia 5-6 tahun berada

pada tahap pra operasional yaitu anak akan mudah memahami sesuatu dengan melihat benda nyata berupa gambaran metal, simbolis dan imitasi. Dan berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak senang meniru hal-hal yang ada disekitarnya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Muhammad Ramli (2005: 185) bahwa anak usia dini memiliki beberapa karakteristik, salah satunya senang meniru dari lingkungan melalui panca indera.

Berdasarkan uraian di atas manfaat permainan menurut Arief S. Sadiman (1986: 75) yaitu bahwa permainan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak. Dapat juga mengembangkan kemampuan bahasa pada anak melalui kegiatan mengucapkan suku/suku kata, berbicara dan berkomunikasi (Moeslicatoen, 1999: 33). Teori *Behaviorisme* dalam penelitian ini menyatakan bahwa stimulus berupa kesepakatan dalam belajar dan respon berupa perubahan tingkah laku dalam pembelajaran. Jean Piaget dalam Sofia Hartati (2005: 23) menyatakan penjelasan yang diberikan secara bertahap dan disertai dengan contoh akan mempermudah pemahaman anak. Menurut Sardiman (2006: 73), pemberian motivasi, bimbingan, dan *reward* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan pada anak. Sehingga kemampuan membaca anak di RA Al-Baraakah kelompok B2 dapat meningkat.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada kemampuan membaca anak kelompok B di RA (Raudhatul Athfal) Al-

Baraakah melalui permainan tangga literasi. Peningkatan kemampuan membaca permulaan anak dapat dilihat dari adanya peningkatan pada hasil observasi pada penelitian saat kondisi awal dan setelah dilakukan Siklus I dan Siklus II.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam permainan tangga literasi sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak yaitu: 1) Guru mendemonstrasikan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan tangga literasi dan memberikan contoh serta aturan permainan; 2) Guru bersama anak membuat kesepakatan dalam pembelajaran menggunakan permainan tangga literasi; 3) Anak bermain dalam kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-5 anak; 4) Permainan tangga literasi diberikan kepada anak secara kontinyu dalam kegiatan pembelajaran membaca; 5) Selama bermain guru memberikan penguatan dan motivasi pada anak; 6) Semua anak setelah bermain menggunakan tangga literasi diberi penghargaan *stiker* bintang. Peningkatan terjadi pada setiap pertemuan dari kondisi awal, siklus I dan siklus II. Pada kondisi awal kemampuan membaca permulaan pada anak sebesar 37,55%, mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 10,36% menjadi 47,91%. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 31,67% menjadi 79,58%.

### **Saran**

#### **1. Bagi Guru**

- a) Sebaiknya sebelum permainan ini diberikan pada anak, guru mendemostrasikan tentang cara dan aturan permainan tangga literasi.
- b) Dalam penelitian ini dirasa kurang cukup maksimal, karena jumlah guru yang terbatas dalam satu kelas. Sebaiknya saat

menggunakan permainan disesuaikan dengan rasio jumlah anak dengan guru yaitu 20: 2.

## 2. Bagi Sekolah dan Kepala Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memperbanyak jumlah permainan tangga literasi, untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi anak.

## DAFTAR PUSTAKA

Acep Yoni, dkk. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.

Anas Sudijono. (2006). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Andang Ismail. (2006). *Education Game*. Yogyakarta: Pilar Media.

Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Berbahasa Di Taman Kanak Kanak*. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan TK Dan SD.

Masitoh, dkk. (2005). *Pendekatan Belajar Di Taman Kanak-Kanak*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal pendidikan Tinggi Pembinaan Pendidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi: Jakarta

Maimunah Hasan. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: DIVA Press.

Mayke Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Moeslichaton. (1999). *Metode Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Muhammad Ramli. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Dan Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Samsu Somadayo. (2011). *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*, Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sardiman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagakerjaan.

Suhartono. (2005). *Perkembangan Bicara Anak Usia Dini*, Jakarta: Dinas Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Perguruan Tinggi. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.



