



**MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SIMBOL
PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN
BOWLING HURUF DI KELOMPOK A
PAUD KEMALA BHAYANGKARI 26
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

**Oleh
Rini Yunita Sari
NPM. A1I010002**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
BENGKULU
2014**



**MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SIMBOL
PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN
BOWLING HURUF DI KELOMPOK A
PAUD KEMALA BHAYANGKARI 26
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 Pada
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Oleh
Rini Yunita Sari
NPM. A1I010002**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
BENGKULU
2014**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini::

Nama : Rini Yunita Sari

Jenis Kelamin : Perempuan

NPM : A11010002

Pekerjaan : Mahasiswi

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : KIP UNIB

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri, serta bebas dari segala bentuk plagiat atau tindakan yang melanggar etika keilmuan dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang telah dipublikasikan atau ditulis orang lain atau telah dipergunakan dan diterima sebagai prasyarat penyelesaian studi pada universitas atau institute lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang telah dinyatakan dalam teks.

Demikian, jika kemudian hari ternyata pernyataan saya ini tidak benar semua akibat yang ditimbulkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri dan saya bersedia menrim sanksi sesuai hukum yang berlaku.

Bengkulu, Juni 2014
Yang Membuat Pernyataan



MOTTO DAN PERSEMBAHAN MOTTO

MOTTO :

Kemauan adalah tongkat keberhasilan, kesabaran adalah buah ketabahan, pengalaman adalah kemajuan, dan air mata adalah siraman dalam meniti kebahagiaan, keberhasilanku adalah jika dapat membuat kedua orang tuaku tersenyum dan bangga.

PERSEMBAHAN:

Alhamdulillah puji syukur selalu terucapkan kepada Alloh SWT, sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dan ku persembahkan untuk:

- 1. Ayahandaku tercinta (Sudirman) yang selalu membanting tulang tanpa lelah, aku ingin melihatmu bangga tersenyum bahagia.*
- 2. Ibundaku tersayang (Kamsiah) Figur idolaku yang berjuang banting tulang siang dan malam tak kenal lelah, izinkan anakmu mewujudkan salah satu impianmu dengan goresan kecil ini. Senyum kalian tenaga untuk ku dan menjadi penghapus saat air mata ku jatuh dan berkata aku bisa!! Terima kasih atas keringatmu yang rela engkau cucurkan setiap saat demi pendidikan ku, semoga Allah membalas semua kebaikan ayah dan ibuku berikan kepada ku.*
- 3. Dang (Ricki Mardiansyah) dan adeku (Rahmat Tri Oktavian) terima kasih untuk doa dan dukungannya selama ini.*
- 4. Teman-temanku tersayang (Wah sari, adex tari, inga tari, indah, dodo chica, ayux diana, madya, ferlin, sholika) terima kasih atas motivasi, bantuan dan dukungannya*
- 5. Anak kosan pondokan sabar menanti, bersama (Popi, meti, riana, sofi, ayux prima, ayux easy, ayux novi, sinta, titin, ani, gusti, losti, helna, ratih, echa nurul, putri, miming) terimakasih untuk segala masukan dan motivasinya kepadaku selama ini.*
- 6. Teman-teman KKN di desa Pelajau yang gokil abies,(Fitri, Rina, ayux atha, Nofra, Nofa, Kak jaka, josep) terima kasih atas dukungannya.*
- 7. Teman-teman seperjuanganku PAUD angkatan 2010, terus semangat aku yakin kita pasti bisa menggapai kesuksesan yang kita inginkan.*
- 8. Dosen-dosen ku tercinta dan mbak yosi tersayang yang telah mempermudah semua dalam urusan di prodi.*
- 9. Kesuksesan masa depan dan Almamaterku*

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SIMBOL
PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN
BOWLING HURUF DI KELOMPOK A
PAUD KEMALA BHAYANGKARI 26
KOTA BENGKULU**

Rini Yunita Sari
A1I010002

Mahasiswa PG-PAUD FKIP Universitas Bengkulu

ABSTRAK

Rumusan masalah penelitian tindakan kelas ini adalah apakah melalui permainan bowling huruf dapat meningkatkan keterampilan membaca simbol pada anak usia dini di kelompok A PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca simbol melalui permainan bowling huruf. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak kelompok A di PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2013/2014 yaitu sebanyak 15 orang anak, yang terdiri dari 4 orang anak laki-laki dan 11 orang anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi. Data hasil penelitian akan diolah menggunakan rumus rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan 2 siklus dan setiap siklus dilakukan tiga kali pertemuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui permainan bowling huruf dapat meningkatkan keterampilan membaca simbol pada anak. Terbukti dengan hasil pengamatan yang dilakukan telah mencapai indikator keberhasilan baik. Direkomendasikan kepada guru bahwa dalam menerapkan permainan bowling huruf sebaiknya permainan disesuaikan dengan tahapan perkembangan dan kebutuhan anak.

Kata kunci: Keterampilan Membaca Simbol, Permainan Bowling Huruf

**INCREASING READING SYMBOL SKILL FOR
CHILDREN EARLY AGE BY ALPHABET BOWLING
GAME IN GROUP A PAUD KEMALA
BHAYANGKARI 26
BENGKULU CITY**

**Rini Yunita Sari
A1I010002**

University Student of PG-PAUD FKIP Bengkulu University

ABSTRACT

Problem formula of the classroom action research is research is does alphabet bowling game can increase reading symbols skill for children early age in group A PAUD Kemala Bhayangkari 26 Bengkulu city. The purpose of the classroom action research is increasing the reading symbol skills trough alphabet bowling game. The subject of the research is Group A in PAUD Kemala Bhayangkari 26 Bengkulu city academic year 2013/2014 who consist of 15 children, 4 boys and 11 girls. technique of Collecting is done by data documentation and observation. The result of research data will be process by average formula and percentage of completing of study. The research is done with 2 cycles and every cycle is done 3 meetings. The result of the research showed that the alphabet bowling games could increase the reading symbol skill in children. That was proven by the result of observation which have done had achieve the good successful indicator. teacher who want to apply the alphabet bowling game are recommended to match the game with the steps of requiremant and growth of children.

Key words: Reading symbols skills, Alphabet Bowling Game.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Meningkatkan Keterampilan Membaca Simbol Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Huruf di Kelompok A Pendidikan Anak Usia Dini Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Bengkulu.

Selama menyelesaikan skripsil ini, peneliti telah banyak menerima bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala hormat dan kerendahan hati penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Rambat Nursasongko, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Bengkulu yang telah mengeluarkan izin penelitian.
2. Dr. Manap Soemantri, M.Pd., selaku ketua jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Bengkulu yang telah memberikan persetujuan penelitian.
3. Drs. H. M. Nasirun, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu dan pembimbing akademik sekaligus sebagai dosen pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan, masukan, arahan, motivasi, dan koreksi selama penelitian dan penyusunan skripsi ini.

4. Drs Delrefi D, M.Pd., selaku dosen pembimbing pendamping yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan koreksi selama penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Nina Kurniah, M.Pd., selaku peguji pertama seminar proposal yang telah memberikan banyak masukan, bimbingan, dan koreksi sehingga penelitian dan penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar.
6. Dra. Sri Saparahayuningsih, M.Pd., selaku penguji pertama sidang skripsi dan penguji kedua seminar proposal yang telah memberikan banyak masukan, bimbingan, dan koreksi sehingga penelitian dan penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar.
7. Drs. H. Norman Syam, M.Pd., selaku penguji sidang skripsi yang telah memberikan banyak masukan dan perbaikan sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar.
8. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Bengkulu yang banyak memberi bekal pengetahuan kepada penulis selama proses perkuliahan.
9. Yuliana, S.Pd. AUD., selaku Kepala PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan telah memberikan informasi data yang mendukung untuk penulisan skripsi ini.
10. Novi Anita Sari, S.Pd. AUD., selaku teman sejawat yang telah memberikan bantuan, masukan dan kerja samanya dalam proses penelitian sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.

11. Keluarga besar PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu yang telah banyak memberikan bantuan selama penelitian sehingga penelitian dapat berjalan dengan baik dan lancar.
12. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dan memberikan perbaikan pada masa mendatang. Akhirnya peneliti juga berharap semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Bengkulu, Juni 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACK	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Ruang Lingkup Penelitian	8

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Dekripsi Teoritik.....	9
1. Keterampilan Membaca.....	9
a. Pengertian Keterampilan Membaca	9
b. Proses Membaca	11
c. Perkembangan Keterampilan Membaca	14
d. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Membaca Anak	19
2. Membaca Simbol.....	20
a. Pengertian Membaca Simbol.....	20
b. Indikator Membaca Simbol	22
3. Permainan Bowling Huruf.....	24
a. Pengertian Permainan	24
b. Jenis-jenis Permainan	25
c. Permainan Bowling Huruf.....	26
d. Langkah-langkah Permainan Bowling Huruf.....	27
4. Penerapan Permainan Bowling Huruf Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Simbol	28
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	30
C. Paradigma Penelitian	31

BAB III. METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
1. Tempat Penelitian.....	33
2. Waktu Penelitian	33
C. Subjek Penelitian.....	33
D. Prosedur Penelitian.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Intrumen Penilaian ...	39
1. Teknik Pengumpulan Data.....	39
2. Pengembangan Instrumen Penilaian	41
F. Teknik Analisis Data.....	41
G. Peran Peneliti	43
H. Indikator Keberhasilan Tindakan	43
I. Pertanggung jawaban penelitian	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	45
1. Siklus I	45
2. Siklus II.....	78
B. Pembahasan Hasil Penelitian	116

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan	120
B. Saran.....	121

DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN.....	125

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2	Kategori Skor Hasil Observasi Aktivitas Guru	40
Tabel 3.3	Kategori Skor Hasil Observasi Tiap Siklus	42
Tabel 4.1	Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Secara Klasikal Siklus I Pertemuan I	50
Tabel 4.2	Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Secara Individual Siklus I Pertemuan 1	51
Tabel 4.3	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I pertemuan 1.....	52
Tabel 4.4	Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Secara Klasikal Siklus I Pertemuan II.....	59
Tabel 4.5	Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Secara Individual Siklus 1 Pertemuan II.....	60
Tabel 4.6	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I pertemuan 1.....	61
Tabel 4.7	Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Secara Klasikal Siklus I Pertemuan III	67
Tabel 4.8	Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Secara Individual Siklus 1 Pertemuan III.....	68
Tabel 4.9	Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan III.....	69
Tabel 4.10	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Terhadap Keterampilan Membaca Simbol Melalui Permainan Bowling Huruf Secara Klasikal Pada Siklus I.....	71
Tabel 4.11	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Terhadap Keterampilan Membaca Simbol Melalui Permainan Bowling Huruf Secara Individual Pada Siklus I.....	72
Tabel 4.12	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Terhadap Keterampilan Membaca Simbol Melalui Permainan Bowling Huruf Pada Siklus I.....	73
Tabel 4.13	Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Secara Klasikal Siklus II Pertemuan I.....	84
Tabel 4.14	Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Secara Individual Siklus II Pertemuan 1	85
Tabel 4.15	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1	86
Tabel 4.16	Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Secara Klasikal Siklus II Pertemuan II	91
Tabel 4.17	Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Secara Individual Siklus II Pertemuan II	92
Tabel 4.18	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II pertemuan II.....	93
Tabel 4.19	Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Secara Klasikal Siklus II Pertemuan III	98
Tabel 4.20	Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Secara Individual Siklus II Pertemuan III.....	99
Tabel 4.21	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan III.....	100

Tabel 4.22	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Terhadap Keterampilan Membaca Simbol Melalui Permainan Bowling Huruf Secara Klasikal Pada Siklus II.....	102
Tabel 4.23	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Terhadap Keterampilan Membaca Simbol Melalui Permainan Bowling Huruf Secara Individual Pada Siklus II.....	104
Tabel 4.24	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Terhadap Keterampilan Membaca Simbol Melalui Permainan Bowling Huruf Pada Siklus II.....	105
Tabel 4.25	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Terhadap Keterampilan Membaca Simbol Melalui Permainan Bowling Huruf Secara Klasikal Pada Siklus I dan Siklus II.....	108
Tabel 4.26	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Terhadap Keterampilan Membaca Simbol Melalui Permainan Bowling Huruf Secara Individual Pada Siklus I dan Siklus II.....	109
Tabel 4.27	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Terhadap Keterampilan Membaca Simbol Melalui Permainan Bowling Huruf Pada Siklus I dan Siklus II.....	110

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Paradigma Penelitian.....	31
Gambar 3.1 Alur Pelaksanaan Tindakan Dalam PTK	34

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	Jadwal Rencana Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas..... 127
Lampiran 2	Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas 128
Lampiran 3	Daftar Nama Anak Kelompok A PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu 130
Lampiran 4	Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) 131
Lampiran 5	Rencana Kegiatan Harian (RKH) 140
Lampiran 6	Kriteria Penilaian Observasi Anak 159
Lampiran 7	Hasil Observasi Keterampilan Membaca Simbol..... 161
Lampiran 8	Kriteria Penilaian Observasi Guru..... 180
Lampiran 9	Analisis Penilaian Observasi Guru 192
Lampiran 10	Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran..... 193
Lampiran 11	Surat Kesediaan Menjadi Teman Sejawat 203
Lampiran 12	Surat Izin Penelitian dari Universitas Bengkulu 204
Lampiran 13	Surat Izin Penelitian Dari Pemerintah Provinsi Bengkulu 205
Lampiran 14	Surat Izin Penelitian Dari Pemerintah Kota Bengkulu 206
Lampiran 15	Surat Keterangan Selesai Penelitian..... 209
Lampiran 16	Riwayat Hidup 210

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2010:12) BAB 1, Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut Rahman (2005:14) pendidikan anak usia dini adalah upaya yang terencana dan sistematis yang dilakukan oleh satuan pendidikan atau pengasuh anak usia 0-8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal. Pendidikan yang dilakukan pada anak usia dini pada hakikatnya adalah upaya memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai kehidupan yang dianut. Perkembangan anak usia dini yang dimaksud merupakan peningkatan kesadaran dan kemampuan anak untuk mengenal dirinya dan berinteraksi dengan lingkungannya seiring dengan pertumbuhan fisik yang dialaminya.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tanggal 17 September 2009 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan menyatakan bahwa tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Menurut Hartati (2005:17) pembelajaran pada masa *golden age* merupakan wahana untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak guna mencapai tahapan sesuai dengan tugas perkembangannya. Aspek-aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial-emosional. Kelima aspek perkembangan tersebut harus distimulasi dengan baik karena kelima aspek perkembangan tersebut sangatlah penting. Salah satunya aspek pengembangan kemampuan dasar anak yaitu bahasa. Salah satu komponen berbahasa adalah membaca.

Montessori dalam Hainstock (2005:103) mempersiapkan anak untuk belajar di usia 3-5 tahun anak lebih mudah belajar menulis, dan di usia 4-5 tahun anak lebih mudah membaca dan mengerti angka. Menurut Fatoni (2009:13) juga mendukung pernyataan ini, menurutnya waktu terbaik untuk belajar membaca kira-kira bersamaan waktunya dengan anak belajar bicara, dan masa peka belajar anak terjadi pada rentang usia 3 hingga 5 tahun. Maka dapat disimpulkan bahwa pengajaran membaca (baik itu sebatas pengenalan huruf atau suku kata) sejak usia Taman Kanak-Kanak atau bahkan sejak usia 3 tahun bukanlah sesuatu yang aneh atau tidak boleh dilakukan, karena yang terpenting adalah pengawasan materi serta metode yang digunakan.

Keterampilan akan berguna dalam merencanakan dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak melalui kegiatan bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Seorang guru TK seharusnya selalu bersedia bermain dengan anak dan tidak menganggap aktifitas bermain sebagai hal yang sia-sia. Guru juga dituntut untuk bersungguh-sungguh mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak melalui kegiatan sosial yaitu guru dapat mengarahkan anak untuk bekerjasama dengan temannya, anak dapat melakukan kegiatan tersebut dengan tidak terpaksa sedangkan guru memberikan motivasi kepada anak (<http://edukasi.kompasiana.com/2014/2/24/makna-kemampuandalamprofesikeguruan.html>).

Menurut Susanto (2011:84) membaca adalah menerjemahkan simbol (huruf) ke dalam suara yang dikombinasi dengan kata-kata. Keterampilan membaca ini menjadi dasar yang harus dimiliki anak sebelum di ajarkan. keterampilan membaca mempunyai kompetensi dasar yaitu anak mampu membaca gambar, menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar, membaca gambar yang dimiliki kata/kalimat sederhana, mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis. Keterampilan membaca memegang peranan penting dalam kehidupan manusia umumnya dan anak khususnya. Agar tujuan pengembangan bahasa pada aspek keterampilan membaca dapat tercapai secara optimal diperlukan upaya serta strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di PAUD.

Hal ini menunjukkan pentingnya meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak termasuk membaca simbol sejak usia dini mengingat pada saat tersebut otak anak berada pada masa-masa memiliki potensi yang tidak terbatas untuk dikembangkan. Membaca simbol adalah membaca yang berawal dari pengenalan huruf menuju pemahaman tulisan dan makna dari apa yang dibaca. Pembelajaran membaca simbol yang sangat konvensional menyebabkan anak bosan dan tidak termotivasi dengan kegiatan membaca simbol. Oleh karena itu diperlukan permainan yang bervariasi dalam membaca simbol pada anak.

Menurut Muliawan (2009:16) bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan potensi yang ada pada anak. Bermain juga salah satu pendekatan pembelajaran di PAUD. Hal ini sesuai dengan prinsip belajar Taman Kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Permainan (play) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Maka dari itu, Untuk meminimalisir permasalahan tersebut, peneliti akan mengaplikasikan permainan bowling huruf dalam peningkatan keterampilan bahasa anak khususnya dalam keterampilan membaca simbol.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama melakukan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) pada semester 1, kelompok A di PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu yang berjumlah 15 Orang (11 Perempuan dan 4 Laki-laki) menunjukkan bahwa tingkat keterampilan membaca anak yang masih terlihat kurang dalam membaca simbol, cara pengucapannya juga

kurang jelas, dan anak kurang bisa membedakan bentuk huruf sehingga sulit menanamkan konsep kata pada anak. Tidak berkembangnya keterampilan membaca simbol anak disebabkan karena pembelajaran yang selama ini diterapkan oleh guru kurang menarik. Guru hanya menggunakan poster huruf yang tidak bergambar dan juga sering mengajarkan anak tentang huruf dengan menuliskan di papan tulis, sehingga tidak bisa membangkitkan motivasi anak untuk belajar secara aktif dan kreatif.

Salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca simbol pada anak usia dini yaitu: melakukan perbaikan dalam pembelajaran keterampilan membaca simbol dengan menggunakan permainan bowling huruf. Dalam proses membaca permainan mempunyai arti yang sangat penting, karena dalam kegiatan membaca materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan permainan bowling huruf sebagai perantara. Sehingga kerumitan bahan atau materi yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan permainan bowling huruf. Peneliti berharap melalui permainan bowling huruf sebagai alat bantu untuk bisa memberikan rangsangan agar anak lebih tertarik dan memusatkan perhatian selama proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keterampilan membaca simbol pada anak.

Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan keterampilan membaca simbol pada anak usia dini melalui permainan bowling huruf di kelompok A PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka secara umum rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah melalui permainan bowling huruf dapat meningkatkan keterampilan membaca simbol pada anak usia dini di kelompok A PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu?”

Secara lebih khusus permasalahan yang akan diteliti yaitu :

1. Apakah melalui permainan bowling huruf dapat meningkatkan keterampilan anak dalam menyebutkan huruf dengan simbol yang melambangkanya?
2. Apakah melalui permainan bowling huruf dapat meningkatkan keterampilan anak dalam menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkanya.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas maka tujuan umum Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini yaitu “untuk meningkatkan keterampilan membaca simbol melalui permainan bowling huruf pada anak usia dini di kelompok A PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu.

Secara lebih khusus tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan keterampilan anak dalam menyebutkan huruf dengan simbol yang melambangkanya melalui permainan bowling huruf.

2. Untuk meningkatkan keterampilan anak dalam menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkanya melalui permainan bowling huruf.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti sendiri, dapat memperdalam pengetahuan tentang permainan bowling huruf untuk meningkatkan keterampilan membaca simbol anak dalam proses pembelajaran, untuk mengembangkan ide-ide dan karya inovatif peneliti serta menambah wawasan dan pengetahuan melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam meningkatkan keterampilan berbahasa anak.
2. Bagi guru, yaitu sebagai pedoman dan bahan evaluasi sekaligus sebagai masukan agar dapat mengembangkan keterampilan anak dalam membaca simbol melalui permainan bowling huruf, permainan bowling huruf dapat diterapkan sebagai salah satu bentuk pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan membaca simbol dan menjadikan proses belajar lebih menarik.
3. Bagi sekolah, yaitu untuk memberikan landasan bagi kebijakan yang akan diambil sekolah guna meningkatkan mutu hasil belajar anak, sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan kualitas pada pembelajaran berbahasa anak.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Chall dalam Dhieni, dkk. (2007:5.5) menyebutkan bahwa ada lima tahapan dalam perkembangan membaca anak yaitu tahap dasar (0) mulai menguasai prasyarat membaca, tahap 1 tahun pertama sekolah, tahap 2 selanjutnya di kelas dua dan tiga, tahap 3 *“learning to read”* menuju *“reading to learn”*, dan tahap 4 dimulai pada saat sekolah tinggi.

Mengingat keterbatasan peneliti dalam hal pengetahuan dan waktu maka dalam penelitian ini peneliti hanya mengembangkan tahap dasar yaitu tahapan ketika anak mulai menguasai prasyarat membaca, dapat membedakan huruf dalam alphabet, dapat “membaca” beberapa kata yang menjadi simbol-simbol populer yang sering mereka saksikan di televisi atau media lainnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Dekripsi Teoritik

1. Keterampilan Membaca

a. Pengertian Keterampilan Membaca

Menurut Tarigan (2008:1) keterampilan adalah suatu bentuk kemampuan untuk menggunakan akal, pikiran, ide dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan. Menurut Dalman (2013:153) keterampilan membaca merupakan jenis berbahasa ragam tulis yang bersifat reseptif yang berkaitan erat dengan 3 jenis keterampilan berbahasa lainnya. Dengan menguasai keterampilan membaca, seseorang dapat menggali sebanyak-banyaknya informasi yang diinginkan dari bacaan tersebut. Oleh sebab itu, kemampuan seseorang dalam memahami isi bacaan sangat berkaitan erat dengan cara atau teknik seseorang dalam membaca.

Dhieni, dkk. (2007:5.5) mengemukakan bahwa membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Sedangkan Kridalaksana dalam Dhieni dkk, (2007:5.5) mengemukakan bahwa membaca adalah keterampilan mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk urutan lambang-lambang grafis dan perubahannya menjadi wicara bermakna dalam bentuk pemahaman

diam-diam atau pengujaran keras-keras. Menurut Tarigan (2008:7) membaca dikatakan sebagai penguasaan keterampilan-keterampilan khusus karena membaca merupakan sekumpulan tujuan atau keterampilan yang ditentukan secara tepat. Masalah pengkodean, kosa kata, pemahaman bacaan, merupakan tujuan dan keterampilan membaca. Aktivitas biasanya dimulai dengan kajian beberapa kata dari bacaan, membaca sebuah cerita, diselingi pertanyaan-pertanyaan tentang detil dan kesimpulan dari bacaan, dan makna kata berdasarkan konteks.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai oleh pemakai bahasa. Dengan menguasai keterampilan membaca, seseorang dapat belajar dalam mengenal dan memahami simbol verbal suatu tulisan, kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf secara alfabet dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan, pengenalan terhadap aksara serta tanda-tanda baca seperti kemampuan mengenal bentuk yang berupa gambar, lengkungan, garis. Oleh sebab itu, keterampilan seseorang dalam memahami isi bacaan sangat berkaitan erat dengan cara atau teknik seseorang dalam membaca. Cara seorang anak dalam membaca suatu bacaan yang dibutuhkan anak-anak untuk mengarungi dunia pengetahuan.

b. Proses Membaca

Menurut Aulia (2011:29) belajar membaca merupakan proses yang dimulai sejak dini bahkan sejak lahir. Dorongan untuk belajar mengalir secara alami dalam bentuk rasa ingin tahu yang kuat tentang dunia sekitar dan dari keinginan untuk memahami diri dan lingkungannya sendiri. Pada usia prasekolah proses belajar didukung dengan tumbuhnya kesiapan untuk memahami bahasa dan minat terhadap kekuatan kata-kata.

Pada masa kanak-kanak, huruf dan kata-kata merupakan suatu yang abstrak bagi anak-anak, maka dari itu orang tua harus bisa membuatnya menjadi nyata dengan langkah yang sangat sederhana dengan mengasosiasikan pada hal-hal yang mudah diingat oleh anak. Untuk langkah pertama dalam pengenalan huruf orang tua dan guru bisa memfokuskan pada huruf awal suatu kata yang sudah di kenal dan “proses belajar membaca” harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan.

Burns, dkk. dalam Rahim (2008:12) mengungkapkan bahwa membaca merupakan proses yang melibatkan sejumlah kegiatan fisik dan mental. Proses membaca terdiri dari aspek, yaitu sensori, perseptual, urutan pengalaman, pikiran, pembelajaran, asosiasi, sikap, dan gagasan.

a. Proses membaca dimulai dengan sensori visual yang diperoleh melalui pengungkapan simbol-simbol grafis melalui indra

penglihatannya. Anak-anak belajar membedakan secara visual di antara simbol-simbol grafis (huruf atau kata) yang digunakan untuk merepresentasikan bahasa lisan.

- b. Tindakan perseptual yaitu aktivitas mengenal suatu kata sampai pada suatu makna berdasarkan pengalaman yang lalu. Kegiatan persepsi melibatkan kesan sensori yang masuk ke otak. Ketika seorang membaca, otak menerima gambaran kata-kata, kemudian mengungkapkannya dari halaman cetak berdasarkan pengalaman pembaca sebelumnya dengan objek, gagasan, atau emosi yang dipresentasikan oleh suatu kelas. Pembaca mengenali rangkaian simbol-simbol tertulis, baik yang berupa kata, frasa, maupun kalimat. Kemudian pembaca memberi makna dengan menginterpretasikan teks yang dibacanya. Pembaca satu dengan lainnya dalam mempersepsi suatu teks mungkin saja tidak sama. Walaupun membaca teks yang sama, mungkin mereka memberikan makna yang berbeda.
- c. Aspek urutan dalam proses membaca merupakan kegiatan mengikuti rangkaian tulisan yang tersusun secara linier, yang umumnya tampil pada satu halaman dari kiri ke kanan atau dari atas ke bawah.
- d. Membaca merupakan proses berpikir. Untuk dapat memahami bacaan, pembaca terlebih dahulu harus memahami kata-kata dan

kalimat yang dihadapinya melalui proses asosiasi dan eksperimental.

- e. Pembelajaran dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang kemungkinan mereka bisa meningkatkan keterampilan berpikir anak.
- f. Asosiasi yaitu mengenal hubungan antara simbol dengan bunyi bahasa dan makna dalam membaca. Anak-anak belajar menghubungkan simbol-simbol grafis dengan bunyi bahasa dan makna.
- g. Aspek afektif merupakan proses membaca yang berkenaan dengan kegiatan memusatkan perhatian, membangkitkan kegembiraan membaca (sesuai dengan minat anak), dan menumbuhkan motivasi membaca ketika sedang membaca.
- h. Aspek pemberian gagasan dimulai dengan penggunaan sensori dan perseptual dengan latar belakang pengalaman dan tanggapan afektif serta membangun makna teks yang dibaca anak secara pribadi.

Selain proses di atas, Budihasti dalam Hawadi (2001:37) juga menyebutkan beberapa komponen membaca, yaitu sebagai berikut:

- a. Pengenalan kata-kata

Pengenalan kata ditekankan pada pengenalan persamaan antara apa yang diucapkan dan apa yang ditulis sebagai simbol.

b. Pengertian

Selain mengenali simbol dan dapat mengucapkan, dalam membaca yang terpenting adalah mengerti apa yang dibaca.

c. Reaksi

Diharapkan ada reaksi terhadap hal yang dibaca.

d. Penggabung

Asimilasi ide-ide yang dihadapkan dari mereka dengan pengalaman membaca dimasa lalu.

c. Perkembangan Keterampilan Membaca

Sehubungan dengan tahap perkembangan keterampilan membaca anak, maka perlu diketahui dan dipahami cara untuk menstimulasi potensi-potensi anak sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya. Hal ini perlu mendapat perhatian khusus agar potensi yang dimiliki anak dapat dikembangkan secara optimal. Karena para ahli syaraf mengatakan bahwa jika gejala-gejala. Munculnya ke arah positif maka potensi-potensi tersebut akan menjadi potensi yang tersembunyi (Dhieni, dkk. 2007:1.3). Dengan demikian, lingkungan belajar anak memegang peranan yang penting. Lingkungan belajar yang ada harus menciptakan kegiatan-kegiatan yang mampu mengembangkan potensi yang ada pada anak.

Menurut Chall dalam Aulia (2011:31) bahwa belajar membaca mencakup pemerolehan kecakapan yang dibangun pada keterampilan sebelumnya. Untuk mencapai hal ini ada lima tahapan

dalam perkembangan kemampuan membaca, dimulai dari keterampilan *pre-reading* hingga ke kemampuan membaca yang sangat tinggi pada orang dewasa:

1. Tahap dasar (0) *pre-reading* dan *pseudo-reading* (usia 6 tahun ke bawah), tahap ini ditandai ketika anak mulai menguasai prasyarat membaca (syarat awal anak sebelum membaca) dan setelah masuk sekolah anak dapat belajar membedakan huruf dalam alphabet. Kemudian pada saat lain anak sudah dapat “membaca” beberapa kata, seperti “pepsi”, “McDonalds”, dan Pizza Hut.” Kemampuan mereka untuk mengenali simbol-simbol populer ini karena seringkali melihat di televisi atau pun di sisi jalan serta meja makan. Hal ini mengindikasikan bahwa mereka dapat membedakan antara pola huruf, meskipun belum dapat mengerti kata itu sendiri. Pengetahuan anak-anak tentang huruf dan kata saat ini secara umum lebih baik ketimbang beberapa generasi sebelumnya, hal ini dikarenakan pengaruh acara televisi anak seperti “Sesame Street.”
2. Tahap 1, membaca awal (*initial reading*) dan *decoding* (6-7 tahun) tahun pertama sekolah, anak belajar kecakapan merekam fonologi, kecakapan fonologi ini digunakan untuk menerjemahkan simbol-simbol ke dalam suara dan kata-kata.
3. Tahap 2, konfirmasi dan kelancaran (usia 7-8 tahun) di kelas dua dan tiga, dimana anak sudah belajar membaca dengan fasih. Di

akhir kelas tiga, kebanyakan anak sekolah sudah menguasai hubungan dari huruf ke suara dan dapat membaca sebagian besar kata dan kalimat sederhana yang diberikan.

4. Tahap 3, (usia 9-14 tahun) perubahan dari "*learning to read*" menuju "*reading to learn*" dimulai dari kelas 4 sampai kelas 8. Anak-anak pada tahap ini sudah bisa mendapatkan informasi dari materi tertulis, dan ini direfleksikan dalam kurikulum sekolah. Anak-anak di kelas ini diharapkan belajar dari buku yang mereka baca. Jika anak belum menguasai "*how to*" membaca ketika kelas empat, maka kemajuannya membaca untuk kelas selanjutnya bisa terhambat.
5. Tahap 4, kompleksitas (usia 14–17 tahun) dimulai pada saat sekolah tinggi, direfleksikan dengan kemampuan baca yang sangat fasih. Anak menjadi semakin dapat memahami beragam materi bacaan dan menarik kesimpulan dari apa yang mereka baca.

Sesuai dengan tahap-tahap tersebut, maka anak yang baru mulai belajar membaca memasuki tahap *initial reading* dan *fluency*. Pada tahap ini, yang perlu ditekankan adalah bagaimana anak mengenali dan membaca huruf, untuk kemudian memahami konten dari bacaan yang berkaitan dengan pengetahuan-pengetahuan yang telah sebelumnya mereka ketahui dan alami.

Menurut Aulia (2011:42-44) secara garis besar kesiapan anak dalam belajar membaca memiliki ciri-ciri seperti berikut:

- a. Anak memiliki ketertarikan terhadap buku dan aktivitas membaca

Hal ini tentu sangat relative, banyak anak yang baru memiliki ketertarikan terhadap buku pada usia dua tahun ke atas, tapi juga tidak sedikit anak yang memiliki ketertarikan terhadap buku pada usia yang sangat dini di bawah satu tahun.

- b. Anak sudah memiliki kemampuan memahami

Ciri anak memiliki kemampuan memahami antara lain: anak mulai memahami kategorisasi objek, sekalipun masih dilihat dari ciri tunggalnya dan anak mampu mengungkapkan inti dari suatu cerita yang telah dibacakan untuknya. Kemampuan memahami dibutuhkan karena dalam membaca seorang anak awalnya harus mampu memahami apa itu huruf, apa itu kata dan kalimat. Kemudian, anak harus mampu memahami arti dari apa yang dibacanya.

- c. Anak memiliki kesiapan berbahasa

Kesiapan berbahasa ini dapat dilihat dari segi: anak sudah berbicara jelas dan dapat dimengerti oleh orang lain, mampu membuat kalimat seperti rata-rata anak seusianya yaitu membuat kalimat yang terdiri dari 5 sampai 8 kata, memiliki perbendaharaan kata sesuai dengan rata-rata teman seusianya.

Anak yang sudah memiliki banyak kosa kata dan faham artinya akan lebih mudah dalam belajar membaca, sebab awal dari kemampuan membaca adalah memahami makna dari suatu kata. Sederhananya akan lebih mudah bagi anak untuk belajar bahwa susunan huruf k-u-r-s-i berbunyi kursi, bila tahu apa itu kursi.

d. Anak memiliki konsep persepsi

Anak mampu membedakan ukuran baik itu bentuk ataupun warna. Ini harus dimiliki anak sebelum diajarkan membaca, karena dalam pelajaran membaca anak harus mampu membedakan bentuk-bentuk huruf dan membedakan mana huruf kecil dan huruf besar, anak memiliki kemampuan mengingat apa yang ia lihat, karena belajar membaca meliputi mengingat huruf, anak mampu membedakan bunyi dan mengingat bunyi karena membaca meliputi membedakan bunyi dan mengingat perbedaan bunyi tersebut, jika anak tidak memiliki pengetahuan kanan dan kiri, maka anak akan mengalami kesulitan mengenali huruf, ia akan tertukar mengenali b dan d atau p dan q dan lain sebagainya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan dalam membaca yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu pada tahap dasar karena pada tahap ini masih banyak anak yang sering terbalik dalam membaca huruf atau kata. Anak-anak yang memiliki kesiapan harus dilatih membaca dulu baru kemudian mulai dilatih untuk terampil dalam membaca yang akan membantu anak untuk

memiliki kemampuan baca yang lebih baik di awal sekolah maupun di kemudian hari. Sebagai orang tua jangan hanya mementingkan anak bisa membaca tapi juga bagaimana membuat anak kita gemar membaca. Karena jika anak kita gemar membaca, ia akan memperoleh pengetahuan yang luas. Oleh karena itu orang tua dan guru perlu memperhatikan hal-hal tersebut agar kelak anak dapat membaca dengan baik dan lancar sesuai tahap perkembangannya serta diperlukan strategi pengembangan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan pengembangannya harus tetap berpijak pada prinsip-prinsip dasar yang hakiki.

d. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Membaca Anak

Keterampilan membaca sama halnya dengan keterampilan menulis yaitu suatu kegiatan yang kompleks, artinya banyak segi dan banyak faktor yang mempengaruhinya. Anderson dalam Dhieni dkk. (2007:5.18) mengemukakan faktor motivasi, lingkungan, keluarga, dan guru sebagai faktor yang sangat berpengaruh. Pendapat yang serupa juga dikemukakan oleh Tampubolon dalam Dhieni dkk. (2007:5.19) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan membaca dan menulis terbagi atas dua bagian, yaitu faktor endogen dan eksogen. Faktor endogen adalah faktor yang berkembang baik secara biologis, maupun psikologis, dan linguistik yang timbul dari diri anak. Sedangkan faktor eksogen adalah faktor lingkungan. Kedua faktor ini saling terkait dan mempengaruhi secara bersamaan.

2. Membaca Simbol

a. Pengertian Membaca Simbol

Menurut Bromley dalam Dhieni dkk. (2007:5.5) mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Menurut Djadjasudarma (1993:22) simbol atau lambang adalah tanda dalam bentuk huruf-huruf apa yang tertulis, seperti dilarang masuk, disebut lambang atau simbol. Lambang atau simbol tidak bersifat universal. Seseorang baru bisa memahami suatu lambang kalau ia menguasai bahasa dari lambang atau simbol yang digunakan. Menurut Prawirasumantri dkk, (1998:23) Lambang atau simbol merupakan tanda yang bersifat konvensional yang dihasilkan manusia melalui alat ucapannya.

Menurut Papalia (2010:325) fungsi simbolis (*symbolic function*) kemampuan untuk menggunakan simbol, atau representasi mental-kata, angka, atau gambar tempat seseorang melekatkan makna. Memiliki simbol untuk sesuatu dapat membantu anak-anak mengingat dan memikirkan diri mereka sendiri tanpa kehadiran wujud fisik. Anak-anak prasekolah menunjukkan fungsi simbolis melalui imitasi tertunda, bermain sandiwara, dan bahasa.

Menurut Aulia (2011:80) membaca simbol adalah bentuk membaca yang paling sederhana dan sangat gampang untuk dilakukan. membaca simbol dapat dilakukan dengan banyak cara salah satunya mungkin anak membutuhkan exposure yang tinggi pada buku bergambar. Misalnya ketika anak melihat tanda "P" yang di silang dipinggir jalan berarti itu dilarang parkir atau simbol lainnya juga seperti binatang piaraan, ayam misalnya, dan menajam ke dalam bagian kata ayam, yakni "kata ayam itu dimulai dengan huruf A".

Menurut Prawirasumantri dkk. (1998:23) hubungan antara lambang dengan acuan bersifat arbiter atau manasuka sehingga sebuah acuan yang sama bisa saja diberi lambang atau simbol yang berbeda-beda. Dalam aktivitas membaca, sebenarnya anak akan dibawa kepada sederetan gambar dari symbol bahasa (huruf atau kata). Menurut teori ini tidak ada hubungan langsung antara lambang dengan acuan. Misalnya gambar apel disimbolkan apel atau apple, gambar tikus disimbolkan tikus, mouse, beurit, dan gambar lemari disimbolkan lemari, cupboard, lomari. Dengan demikian, ketika kita menyebut kata apel, tikus, atau lemari dalam benak kita terbayang apa yang disebut apel, tikus, atau lemari. Bahkan sebelum kita menyebutkan kata-kata tersebut, sebenarnya sudah ada desakan jiwa dalam diri kita untuk mengatakan kata-kata tersebut. Desakan itu bekerja sama dengan pusat syaraf di dalam otak. Dalam otak kita

sendiri telah bersemayam konsep kata apel, tikus, atau lemari. Karena ada desakan untuk mengatakan apel, tikus, atau lemari, maka konsep kata apel, tikus, atau lemari siap untuk dituturkan. Proses pengonsepan kata apel, tikus, atau lemari sulit dijelaskan. Palmer menyebutkan keadaan ini dengan istilah hantu dalam mesin atau *ghost in the machine*, sesuatu yang aneh tetapi bergerak secara otomatis. Dikatakan demikian karena proses tersebut berlangsung cepat dan otomatis.

b. Indikator Membaca Simbol

Menurut Aulia (2011:36) Membaca simbol memiliki kegiatan yang harus menitikberatkan pada pemahaman simbol atau huruf yang dilakukan untuk menekankan pengenalan sistem simbol bunyi sedini mungkin. Cara ini bisa dilakukan dengan cara memperkenalkan nama alphabet 26 huruf (a-z) dan bunyinya. Proses ini dimulai dari huruf yang paling sederhana dan paling tinggi intensitas penggunaannya, seperti huruf-huruf vocal, dari pengenalan huruf huruf dalam abjad sebagai tanda suara atau tanda bunyi kemudian berkembang menjadi penggabungan huruf menjadi suku kata atau kata.

Menurut Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 (2009:9) tentang standar tingkat capaian perkembangan anak, perkembangan bahasa anak lingkup perkembangan bahasa anak adalah sebagai berikut: (1) menerima bahasa, (2) mengungkapkan bahasa, (3) keaksaraan. Tingkat pencapaian perkembangan keaksaraan pada

kelompok A usia 4-5 tahun, yaitu: mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya, membuat coretan yang bermakna, meniru huruf. Sedangkan tingkat pencapaian perkembangan yang menjadi acuan dalam penelitian ini yaitu mengenalkan simbol-simbol kepada anak dengan indikator sebagai berikut:

1. Menyebutkan huruf dengan simbol yang melambangkanya
2. Menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkanya

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca merupakan salah satu kunci yang sangat penting dibutuhkan dan dikembangkan dalam kesiapan membaca pada anak. Membaca simbol pada pembelajaran membaca bagi anak sangat penting berawal dari pengenalan huruf menuju pemahaman tulisan dan makna dari apa yang dibaca. Sebelum mampu membaca simbol anak juga harus mengenal simbol-simbol verbal suatu tulisan. Dalam hubungannya dengan permasalahan yang penulis bahas tidak mencakup secara keseluruhan semua indikator dan tahap membaca namun terbatas hanya pada tahap dasar dengan indikator menyebutkan huruf, dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya.

3. Permainan Bowling Huruf

a. Pengertian Permainan

Menurut Muliawan (2009:18) Permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Piaget melihat permainan sebagai suatu metode yang meningkatkan perkembangan bahasa anak. Istilah permainan, menurut pengertiannya, adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut “main”. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa di hukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya.

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

b. Jenis-jenis Permainan

Menurut Papalia (2010:385) macam-macam permainan anak dapat dibedakan menjadi lima macam yaitu:

a. Permainan fungsi

Permainan dengan menggunakan gerakan-gerakan tubuh atau anggota tubuh.

b. Permainan konstruktif

Membuat suatu permainan, contohnya membuat kereta.

c. Permainan reseptif

Sambil mendengarkan cerita atau membaca buku cerita anak berfantasi dan menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya aktif.

d. Permainan peranan

Dalam permainan ini akan bermain peran, sebagai contoh berperan sebagai guru.

e. Permainan sukses

Yang diutamakan dalam permainan ini adalah prestasi sehingga diperlukan keberanian.

Dari beberapa jenis permainan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan jenis permainan fungsi karena disini anak bermain dengan menggunakan gerakan-gerakan tubuh atau anggota tubuh. Anak bermain dengan sendiri-sendiri yang dilakukan secara bergantian di mana dalam

permainan ini anak bermain melalui permainan bowling huruf. Permainan ini dilakukan supaya anak merasa senang karena pembelajarannya dilakukan dengan bermain dan anak terlibat aktif dalam kegiatan tersebut sehingga anak tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

c. Permainan Bowling Huruf

Bowling adalah cabang olahraga yang berupa permainan yang cara bermainnya dengan menggelindingkan bola khusus untuk merobohkan sejumlah gada/pin yang berderet, kemudian dapat tertata secara otomatis (<http://www.bahtera.org/2003/12/10/kateglo=dictionari&action=view&phrase=bowling>).

Bowling (bola gelinding) adalah olah raga di dalam ruangan yang dilakukan dengan cara menggelindingkan bola khusus pada sebuah jalur untuk merobohkan pin (gada) yang berderet-deret (dalam ensiklopedia, 2005:93).

Permainan Bowling merupakan salah satu olahraga tua yang dimaksud dengan olah raga tua yaitu olahraga yang paling terkenal tertua di dunia. Permainan ini dikenal sekitar 7000 tahun yang silam dengan pembuktian para ahli yang menemukan dalam kuburan-kuburan tua Mesir Kuno. Permainan lempar melempar juga ditemui pada jaman Romawi, Phunicia dan Karthago namun bukti-bukti belumlah tersedia. Akan tetapi yang pasti pada tahun 1950 sebelum

Masehi ketika Julius Caesar berkuasa, rakyat di daerah Alpine, Italia gandrung memainkan apa yang disebut “Bocce” (<http://anggawardani94.wordpress.com/2013/12/10/sejarahbowling>).

Dari uraian uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bowling huruf adalah suatu permainan melempar bola dengan jarak kurang lebih 18,3 meter akan tetapi dalam permainan bowling huruf pada anak yang digunakan yaitu dengan jarak dekat. Permainan bowling huruf dengan jarak yang jauh menjadikan anak akan merasa kesulitan karena dalam pelemparan anak tidak sampai.

d. Langkah-langkah Permainan Bowling Huruf

Permainan bowling huruf adalah suatu permainan yang bervariasi. Cara memainkannya yaitu dengan menggelindingkan bola plastik dengan menggunakan tangan merobohkan jumlah pin yang ada. Dengan adanya model permainan bowling huruf ini di harapkan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dan tidak membosankan dengan adanya permainan ini dalam meningkatkan keterampilan membaca simbol pada anak di kelompok A PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu lebih menyenangkan dan anak lebih cepat bisa, karena permainan ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuan keterampilan membaca simbol pada anak.

Adapun langkah-langkah pembelajaran melalui permainan bowling huruf adalah sebagai berikut: Permainan bowling huruf ini terdiri dari dua orang pemain yang dilakukan secara bergantian.

- 1) Menyiapkan bahan-bahan atau alat yang digunakan. Menyiapkan media pembelajaran dan bowling dengan simbol huruf-huruf alfabet yang melambangkannya, dan menyiapkan bowling dengan tulisan sederhana yang sudah ada di bowling yang telah disediakan oleh guru di depan kelas.
- 2) Kemudian anak maju 2 orang ke depan kelas dengan memegang bola bowling yang telah diberikan oleh guru. Anak mulai bermain dengan lemparan pertama bola digelindingkan dengan tangan kanan apabila bola menyentuh pin bowling maka pin bowling yang tersentuh bola akan jatuh dan anak akan menyebutkan huruf, dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya.
- 3) Kemudian untuk lemparan kedua sama halnya dengan lemparan pertama anak juga harus menjatuhkan pin bowling lalu menyebutkan huruf, dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya.

4. Penerapan Permainan Bowling Huruf dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Simbol

Permainan bowling huruf dalam proses pembelajaran bertujuan agar anak lebih termotivasi untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi. Kembali kepada arti penting permainan bowling huruf dalam proses

belajar mengajar yang dapat mengantarkan kepada tujuan pendidikan, maka berikut ini akan diuraikan berbagai peranan permainan bowling huruf dalam proses belajar-mengajar. Bowling huruf ini adalah metode bagi anak-anak untuk belajar membaca dengan cara yang menyenangkan.

Penggunaan permainan bowling huruf dapat mengurangi verbalitas karena permainan bowling huruf dapat mendorong anak untuk aktif berperan dalam proses belajar mengajar, sehingga informasi yang diterima oleh anak didik tidak hanya dari guru saja tetapi anak didik juga turut aktif mencari dan mendapatkan informasi pembelajaran membaca simbol guna memperdalam pemahaman terhadap materi pembelajaran. Permainan bowling huruf juga mampu memperbaiki variasi dalam proses belajar mengajar serta dapat memperlancar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan mempermudah tugas mengajar guru.

Pada penelitian ini anak diajak melakukan permainan bowling huruf yang dibimbing oleh guru secara langsung dengan melakukan kegiatan seperti menyebutkan huruf, dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya yang telah disediakan oleh guru. Pada penerapan permainan bowling huruf ini, peneliti akan mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan yang akan dilakukan. Permainan yang akan dilakukan yaitu permainan bowling huruf. Kegiatan ini disesuaikan dengan tema yang akan digunakan yaitu: tema pekerjaan dengan subtema macam-macam pekerjaan dan air, api, udara dengan subtema manfaat air.

Metode ini berpijak pada konsep *emergent literacy* bukan *reading readiness* yang lebih holistik dan sadar akan kemajemukan kecerdasan manusia, terutama pada masa pertumbuhan dan perkembangan. Melalui permainan ini, diharapkan dapat membantu guru mengatasi penyampaian pesan yang abstrak kepada pengertian yang kongkret dan lebih jelas, merangsang anak agar lebih cepat mengenal huruf-huruf, membuat minat anak semakin kuat menguasai huruf serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Dalam permainan ini selain membaca simbol lebih cepat anak juga dapat bereksplorasi menggunakan bowling huruf tersebut, sehingga akan merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak.

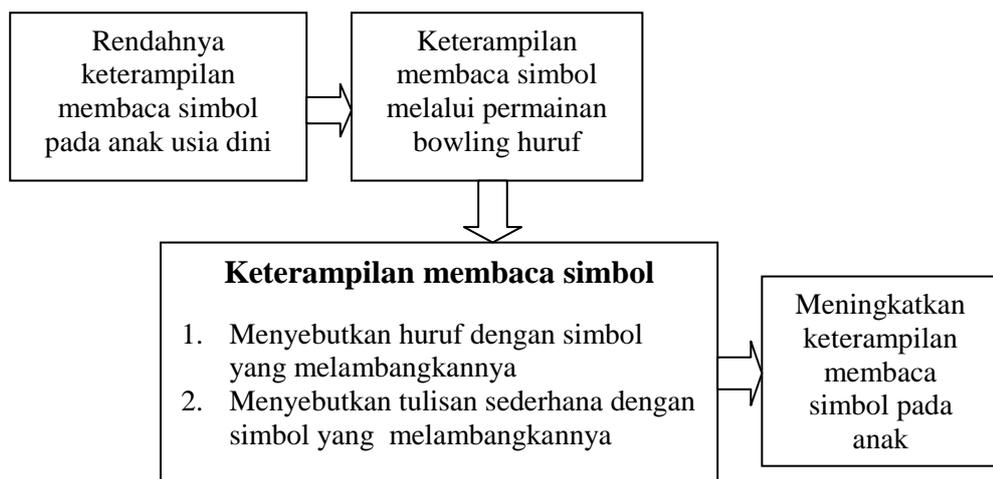
D. Hasil Penelitian yang Relevan

Pada dasarnya suatu penelitian yang akan dibuat dapat memperhatikan penelitian lain yang dapat dijadikan rujukan dalam mengadakan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang hampir sama yaitu: Hasil Penelitian Suminarningsih (2013) membuktikan bahwa peningkatan keterampilan berbahasa melalui pengenalan simbol-simbol huruf dengan media gambar di PAUD Kelut Kecamatan Sawahan Surabaya. Data ini menunjukkan bahwa Pengenalan simbol-simbol huruf dengan media gambar dapat meningkatkan keterampilan berbahasa anak pada kelompok A di PAUD Kelut Kecamatan Sawahan Surabaya.

Hasil Penelitian Mintari (2012) membuktikan bahwa melalui media gambar dapat meningkatkan pengenalan lambang huruf di PAUD KKG RA Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Data ini menunjukkan bahwa melalui media gambar dapat meningkatkan pengenalan lambang huruf pada kelompok A di PAUD KKG RA. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan bowling huruf. Media ini mudah digunakan, lebih sederhana, mudah dibuat dan bisa digunakan dimana saja. Biaya yang dibutuhkan dalam pembuatan permainan ini juga tidak besar sehingga dapat dijangkau oleh semua lingkungan. Oleh karena itu dapat dipastikan bahwa melalui penelitian menggunakan permainan bowling huruf ini dapat meningkatkan keterampilan membaca simbol pada anak.

E. Paradigma Penelitian

Bagan 2.1 Paradigma Penelitian



Berdasarkan bagan paradigma penelitian di atas maka, dapat digambarkan bahwa, pengembangan peningkatan keterampilan membaca simbol pada anak melalui permainan bowling huruf yang terdiri dari variabel yang diteliti.

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan membaca simbol pada anak usia dini melalui permainan bowling huruf di PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK (*Classroom Action Research*) memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. Menurut Suharsimi Arikunto (2008:3) bahwa “Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) merupakan suatu perencanaan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di Kelompok A PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu, jalan Prof. Dr. Hazairin SH, Kelurahan Pasar Baru, Kecamatan Teluk Segara, Kota Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada bulan Desember 2013-Juni 2014 (lampiran 1 dan lampiran 2).

C. Subjek Penelitian

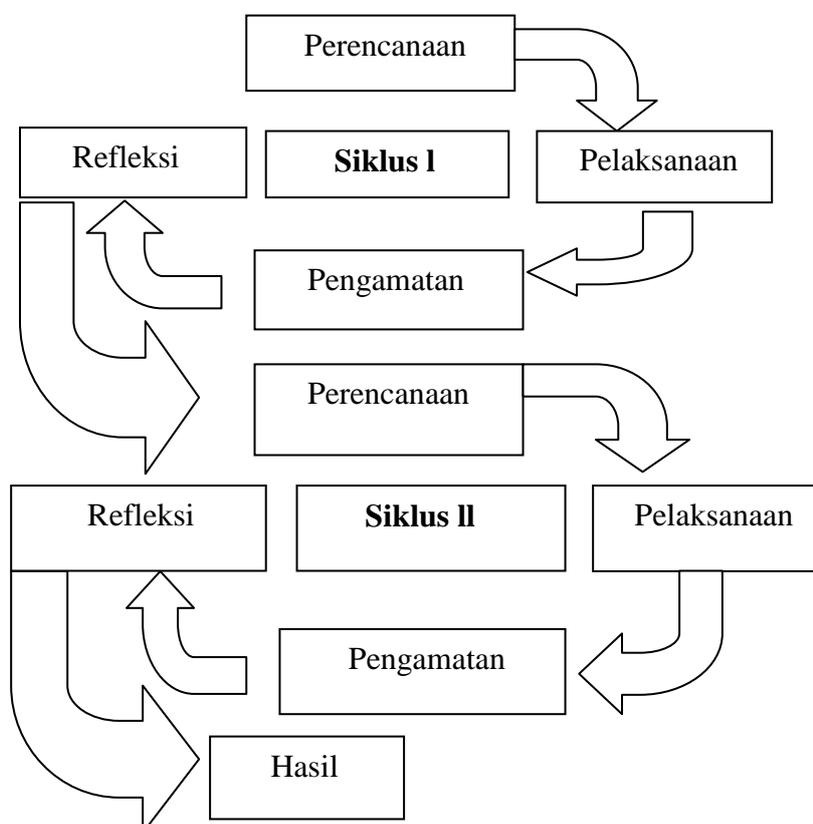
Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A PAUD Kemala Bhayangkari 26 Tahun Ajaran 2013/2014 yang berjumlah 15 orang anak terdiri dari 4 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

D. Prosedur Penelitian

Suharsimi Arikunto (2008:16) mengemukakan bahwa PTK ini dilaksanakan dengan 3 siklus, setiap siklus memiliki 4 tahap sebagai berikut :

a) perencanaan, b) pelaksanaan, c) pengamatan, d) refleksi. Adapun model PTK tersebut disajikan dalam bagan berikut ini :

Gambar 3.1
Alur Pelaksanaan Tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas



(Arikunto: 2011: 16)

1. Perencanaan

Tahapan perencanaan merupakan semua langkah tindakan mulai dari penyusunan Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan

Harian (RKH), memilih dan menentukan tema yang akan diajarkan, menyediakan media dan alat peraga untuk pembelajaran, menentukan metode atau teknik mengajar, mengalokasikan waktu, serta menyediakan lembar observasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya.

3. Observasi

Sementara kegiatan pembelajaran berlangsung pengamat mengamati pelaksanaan kegiatan bermain bowling huruf. Observasi bertujuan untuk mengumpulkan data tentang keterampilan membaca simbol melalui permainan bowling huruf. Data yang dikumpulkan bisa berupa data kualitatif dan kuantitatif yang diambil dari observasi. Data kuantitatif akan dianalisis menggunakan rumus nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Dalam melakukan observasi peneliti dibantu oleh teman sejawat atau kolabolator.

4. Refleksi

Setelah data observasi dianalisis, peneliti melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, peneliti berusaha untuk mengungkapkan tentang hal-hal yang sudah berjalan baik dan bagian mana yang belum. Hasil refleksi tersebut akan digunakan untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya. Pada

penelitian ini, peneliti akan menggunakan dua siklus. Dimana pada tiap siklus akan ada tiga kali pertemuan.

Siklus I

1) Tahap Perencanaan

Perencanaan penelitian merupakan langkah awal sebelum melakukan penelitian. Perencanaan tersebut adalah: (1) menyusun rencana kegiatan mingguan (RKM lampiran 4) sesuai dengan tema pekerjaan, (2) menyusun rencana kegiatan harian (RKH lampiran 5) sesuai dengan tema pekerjaan, (3) membuat atau menyediakan media pembelajaran yaitu bowling huruf, (4) merumuskan instrumen observasi dan penilaian.

2) Pelaksanaan

Tahap ini dilakukan oleh guru dalam melaksanakan tindakan dalam pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Pembukaan (\pm 30 menit)

Pada kegiatan pembukaan kegiatan yang dilakukan adalah: (1) guru mengajak anak berbaris di depan kelas dengan rapi, (2) guru membimbing anak melakukan gerakan motorik kasar sambil menyanyikan lagu sesuai irama dan gerakan badan, (3) guru memberikan salam, menanyakan kabar, (4) berdo'a sebelum belajar; (5) bernyanyi, (7) mengenalkan hari, tanggal, bulan dan tahun, (8) berdiskusi tentang tema dan sub tema yang akan dibahas yaitu tema pekerjaan dan sub tema macam-macam pekerjaan, (9) guru

menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu permainan bowling huruf.

b. Kegiatan Inti (\pm 60 menit)

Selama kegiatan inti berlangsung, peneliti memfasilitasi, memotivasi, mengkoordinasi, mengobservasi, dan mengevaluasi anak dalam melakukan kegiatan agar anak terlibat aktif dalam proses belajar, baik secara fisik maupun mental melalui kegiatan membaca simbol dengan permainan bowling huruf. Sebelum kegiatan ini dimulai, guru terlebih dahulu menjelaskan secara rinci dan memberikan contoh di depan kelas tentang permainan bowling huruf. Setelah itu guru meminta anak untuk maju dua orang dan bergantian ke depan kelas untuk bermain bowling huruf. Apabila bola menyentuh pin bowling dan pin jatuh maka anak akan menyebutkan huruf yang ada pada pin bowling, dan menyebutkan tulisan sederhana sesuai dengan gambar yang ada pada pin bowling.

c. Istirahat/Makan (\pm 30 menit)

Waktu istirahat anak gunakan untuk bermain di luar kelas. Setelah itu anak disuruh mencuci tangan, membaca do'a sebelum makan, makan bersama kemudian membaca do'a sesudah makan.

d. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru mengajak anak-anak untuk berdiskusi serta melakukan evaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Guru melakukan tanya jawab dengan anak tentang permainan bowling huruf

yang telah dilakukan. Setelah itu guru menyampaikan kegiatan untuk esok harinya, pesan dan kesan, beryanyi, membaca do'a pulang, salam, dan pulang.

3) Observasi

Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan dalam rangka pengumpulan data. Kegiatan observasi dilakukan peneliti yang dibantu oleh kolaborator yaitu teman sejawat dan guru kelas, yaitu mengamati aktivitas dan proses belajar serta menilai keterampilan anak dalam membaca simbol sesuai dengan aspek-aspek keterampilan membaca simbol yang diteliti.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan setelah data hasil observasi dianalisis. Proses refleksi ini memegang peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan PTK. Data-data yang telah diproses digunakan untuk melihat kekurangan-kekurangan yang ada, mengkaji apa yang telah terjadi dan belum terjadi, mengapa terjadi demikian dan langkah apa saja yang perlu dilakukan untuk perbaikan. Hasil refleksi ini digunakan untuk menetapkan langkah selanjutnya atau merencanakan tindakan untuk siklus selanjutnya (siklus II).

Siklus II

Pelaksanaan siklus II dan seterusnya akan dilaksanakan sesuai dengan hasil perubahan pada bagian-bagian tertentu yang didasarkan pada refleksi siklus I dan juga sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah

disusun. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II dan siklus seterusnya sama seperti siklus I yaitu: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan tindakan; 3) observasi; 4) refleksi. Pelaksanaan disetiap siklus dilakukan untuk mengetahui keterampilan anak dalam meningkatkan keterampilan membaca simbol pada anak. Kegiatan refleksi dilakukan berdasarkan analisa terhadap data yang telah didapat selama pembelajaran dan observasi, kemudian direfleksikan untuk melihat kekurangan-kekurangan yang ada, mengkaji mengenai apa yang telah dan belum terjadi, mengapa terjadi demikian dan langkah apa saja yang perlu dilakukan untuk perbaikan.

E. Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen Penilaian

1. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian yang dilakukan pada anak kelompok A PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu dikumpulkan dengan dua teknik pengumpulan data. Data yang dikumpulkan adalah data yang bersifat kualitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrumen sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung dan alamiah untuk mendapatkan data dan informasi tentang perkembangan anak dalam berbagai situasi dan kegiatan yang dilakukan (pedoman penilaian di taman kanak-kanak, 2010:8).

Paizaluddin dan Ermalinda (2013:113) Observasi atau pengamatan adalah proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian.

1) Lembar observasi guru (lampiran 8)

Lembar observasi guru digunakan ketika guru melaksanakan proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengetahui atau melihat bagaimana aktivitas guru dalam menerapkan permainan bowling huruf untuk meningkatkan keterampilan membaca simbol pada anak.

Tabel 3.2 Kategori Skor Hasil Observasi Aktivitas Guru

Poin	Kriteria	Kisaran Skor
5	Sangat Baik	4,6-5
4	Baik	3,6-4,5
3	Cukup	2,6-3,5
2	Kurang	1,6-2,5
1	Sangat Kurang	0-1,5

2) Lembar observasi anak (lampiran 6)

Lembar observasi anak digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi terhadap anak bertujuan untuk mengetahui atau melihat bagaimana aktivitas atau kegiatan anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan hasil dari pengalaman subjektif yang dituangkan dalam bentuk tulisan. Pengalaman ini dapat berupa pemikiran, perasaan atau perilaku yang muncul dalam kaitannya

dengan pengalaman diri sendiri maupun orang lain. Dokumentasi yang mendukung penelitian ini adalah nama-nama anak yang dijadikan subjek penelitian, foto-foto selama proses pembelajaran berlangsung dan data-data pendukung lainnya yang berguna dalam penulisan skripsi ini.

2. Pengembangan Instrumen Penilaian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiono, 2010:119). Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi aktivitas guru (lampiran 8), lembar aktivitas anak (lampiran 6), portofolio, dan dokumentasi.

F. Teknik Analisis Data

Untuk melihat peningkatan hasil data observasi aktivitas guru dan anak, serta data observasi aktivitas anak secara klasikal dan perorangan dapat digunakan rumus sebagai berikut:

a. Nilai rata-rata

Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh anak yang kemudian dibagi dengan jumlah anak yang ada di kelas yang diteliti sehingga diperoleh nilai rata-rata menurut (Aqib dkk., 2009:204-205) dengan menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Lembar observasi pengelolaan pembelajaran pertemuan terbimbing:

\bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah Siswa

$$NR = \frac{P1+P2}{2}$$

Keterangan : P1 = Pengamat 1 P2 = Pengamat 2

(Daryanto, 2011: 191-192)

b. Ketuntasan Belajar

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Tingkat setiap indikator keterampilan membaca simbol

f = Anak yang tuntas belajar \geq B (4-5)

n = Jumlah anak

100% = Bilangan konstan.

(Aqib, dkk 2009: 204-205)

Tabel 3.3 Kategori Skor Hasil Observasi Tiap Siklus

Interval	Kriteria
80% -100%	Sangat baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Cukup
50% -59%	Kurang
Kurang dari 50%	Sangat kurang

(Arikunto, 2011: 75)

Analisis data dilakukan sebelum tahapan refleksi. Hasil analisis yang diperoleh akan digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perbaikan untuk siklus selanjutnya. Hasil analisis juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran, bahkan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan model pembelajaran yang tepat (Aqib,dkk. 2009:41).

G. Peran Peneliti

Dalam penelitian ini peneliti bekerjasama dengan pihak PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu, agar dapat melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan baik dan lancar. Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai guru dan observer. Peneliti berperan sebagai guru yaitu ketika peneliti memberikan arahan, bimbingan serta motivasi kepada anak-anak agar kegiatan dapat dilakukan dengan baik, sedangkan peneliti berperan sebagai observer yaitu ketika peneliti merancang penelitian dan melaksanakan penelitian. Selama melakukan penelitian peneliti dibantu oleh teman sejawat.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dikatakan berhasil apabila :

1. Lebih dari 75% anak dari jumlah 15 orang anak yang sudah mampu menyebutkan huruf dengan simbol yang melambangkanya.
2. Lebih dari 75% anak dari jumlah 15 orang anak yang sudah mampu menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkanya.

I. Pertanggung Jawaban Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini berjudul “Meningkatkan keterampilan membaca simbol pada anak usia dini melalui permainan bowling huruf di Kelompok A PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu. Peneliti bertanggung jawab sepenuhnya atas data yang didapat, apabila nantinya terdapat data yang tidak sesuai dengan kenyataan yang ada maka peneliti siap menerima konsekuensi sesuai dengan sanksi yang berlaku.