

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Alat Permainan Edukatif

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan. Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial, dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak-anak akan berkata-kata (komunikasi), belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak, serta suara. Fungsi utama bermain adalah merangsang perkembangan sensoris-motorik, perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan moral, dan bermain sebagai terapi.¹

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan juga juga memberi rangsangan atau respons positif terhadap indra permainannya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spiritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama, dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan

¹ Yupi Supartini, *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*, (Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC, 2002), 125.

karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab, watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya.²

Istilah alat permainan edukatif memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan ialah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Adapun kata edukatif mempunyai arti nilai-nilai pendidikan. Maka jika dipadukan alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Dalam istilah yang lebih sederhana alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktivitas bermain.³

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan di bawah pimpinan guru. Menurut Meyke mengatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Selanjutnya, Depdiknas Dirjen PAUD menjelaskan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Menurut Tedjasaputra, alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

² Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), 29.

³ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan*, (Jakarta: KENCANA, 2017), 56.

Pendapat serupa juga dikatakan oleh Kamtini dan Tanjung, bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak sekaligus mampu mengembangkan berbagai potensi anak dan dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas.⁴

Menurut Seotjing mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai alat yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk pengembangan aspek fisik, bahasa, kognitif, dan sosial anak.⁵

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah berbagai macam alat atau benda yang dapat digunakan untuk bermain yang mana alat atau benda tersebut mengandung nilai pendidikan yang dapat menstimulasi minat dan bakat anak.

Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, alat permainan edukatif memiliki peranan cukup penting. Karena melalui alat permainan edukatif ini kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan lancar, menarik, kreatif, dan menyenangkan, sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, dengan alat permainan edukatif ini anak belajar tapi terasa bermain. Maksudnya meskipun aktivitas yang dilakukan anak adalah bermain, namun dalam bermain itu sesungguhnya anak telah belajar.⁶

2. Pentingnya Alat Permainan Edukatif

Bermainnya anak merupakan proses belajarnya anak. Dengan bermain anak dapat belajar banyak hal yang belum diketahui

⁴ Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: KALIMEDIA, 2016), 128.

⁵ Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 128.

⁶ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan*, 61.

sebelumnya, baik menyangkut kognitif, bahasa, maupun sosial emosional.

Menurut Adang Ismail beberapa hal yang menjadikan alasan mengapa alat permainan edukatif penting bagi anak usia dini adalah:⁷

- a. Permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman terhadap totalitas kediriannya atau mengembangkan kepribadian anak.
- b. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak.
- c. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak untuk menciptakan hal-hal baru.
- d. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak.
- e. Permainan edukatif dapat mempertajam perasaan anak.
- f. Permainan edukatif dapat memperkuat rasa percaya diri anak.
- g. Permainan edukatif merangsang imajinasi anak.
- h. Permainan edukatif dapat melatih kemampuan berbahasa anak.
- i. Permainan edukatif dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak.
- j. Permainan edukatif dapat membentuk moralitas anak.
- k. Permainan edukatif dapat melatih keterampilan anak.
- l. Permainan edukatif dapat mengembangkan sosialisasi anak.
- m. Permainan edukatif dapat membentuk spiritualitas anak.

3. Karakteristik Alat Permainan Edukatif

Penting bagi seorang guru dan orang tua untuk bisa memilih dan memilah alat permainan

⁷ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan*, 61-62.

yang mendidik bagi anak. Kamtini dan Tanjung menjelaskan bahwa alat permainan edukatif yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya memenuhi persyaratan sebagai berikut:⁸

- a. Alat permainan yang disiapkan sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan sarana tersebut.
 - b. Dapat memberi pengertian atau penjelasan suatu konsep tertentu.
 - c. Dapat mendorong kreatifitas anak serta memberi kesempatan kepada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
 - d. Alat permainan harus memenuhi unsur kebenaran ukuran, ketelitian, dan kejelasan. Hal ini perlu diperhatikan untuk menghindari kesalahan konsep atau pengertian tentang sesuatu yang akan dijelaskan.
 - e. Alat permainan harus aman, tidak membahayakan bagi anak.
 - f. Dapat digunakan secara individual, kelompok, atau klasikal.
 - g. Alat permainan hendaknya menarik, menyenangkan dan tidak membosankan.
 - h. Alat permainan harus mudah digunakan oleh guru maupun anak.
- 4. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif Sesuai dengan Kebutuhan Bermain Anak**

Prinsip penggunaan alat permainan edukatif harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Jika tidak demikian maka penyediaan alat permainan edukatif hanya akan sia-sia atau bahkan akan mempersulit perkembangan berpikir anak. Memperhatikan tahapan kemampuan berpikir anak, maka penggunaan alat permainan

⁸ Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 129-130.

edukatif dimulai dari yang bersifat sensori motorik-simbolik-pembangunan.⁹

- a. Alat permainan edukatif (APE) yang bersifat sensori motorik

Alat permainan edukatif (APE) yang bersifat sensori motorik adalah seluruh alat permainan yang dapat menstimulasi alat indera dan motorik anak. Alat permainan edukatif ini jumlahnya terbatas, mulai dari yang paling sederhana seperti angin yang menstimulasi kulit bayi yang mengakibatkan bayi menggeliat sampai benda-benda yang dapat dipegang, dicium, ditendang dan sebagainya.

Upaya guru harus menyediakan kesempatan agar anak dapat berhubungan dengan bermacam-macam bahan dan alat permainan baik di dalam maupun di luar ruangan. Anak diberi kesempatan untuk bergerak secara bebas, bermain di halaman atau di lantai atau di tempat yang memungkinkan. Lingkungan baik di dalam maupun diluar ruangan harus menyediakan kesempatan agar anak berhubungan dengan banyak tekstur dan berbagai jenis bahan bermain yang berbeda agar mendukung setiap kebutuhan perkembangan anak.

- b. Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat simbolik

Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat simbolik adalah sejumlah alat permainan yang dapat digunakan untuk mendukung kemampuan anak dalam memproyeksi dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali masa lalu. Penggunaan alat permainan edukatif ini

⁹ Een Y. Haenilah, *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta: media akademi, 2015), 102-105.

difasilitasi melalui bermain peran atau roleplay, pura-pura, make-believe, fantasi, imajinasi, atau main drama.

- c. Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat pembangunan

Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat pembangunan adalah sejumlah alat permainan yang memfasilitasi anak untuk menunjukkan kemampuannya dalam menghadirkan pikirannya menjadi sebuah karya nyata. Ketika anak menghadirkan dunia mereka melalui permainan ini, sesungguhnya mereka berada pada posisi tengah yaitu antara main dan kecerdasan merefleksikan (menampilkan kembali).

5. Penggunaan Alat Permainan Edukatif Sesuai dengan Tahapan Berpikir Anak

Pengalaman dibangun dari tingkat konkrit menuju ke tingkat abstrak. Pada tingkat kongkrit seseorang belajar dari pengalaman nyata sebagai mediana. Pengalaman ini harus dilakukan langsung oleh anak melalui berbagai aktivitas yang pada akhirnya akan membentuk pemahaman baik konsep, prinsip, norma, maupun keterampilan. Kemudian meningkatkan pada pengalaman yang lebih tinggi menuju ke puncak kerucut yaitu dalam bentuk pengalaman belajar yang bersifat abstrak.

Kerucut pengalaman membentangkan pengalaman konkrit sampai abstrak yang dilalui anak sesuai dengan tahapan perkembangannya.¹⁰

- a. Pengalaman langsung

Pengalaman langsung adalah pengalaman atau kegiatan tahap awal pembelajaran bagi anak usia dini. Pada tahap ini anak melakukan aktivitas secara langsung, dia menggunakan

¹⁰ Een Y. Haenilah, *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*, 106-107.

seluruh sensori dan motoriknya dalam merespon lingkungannya. Berdasarkan pengalaman langsung inilah anak membentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikapnya.

- b. Pengalaman tiruan
Pengalaman ini diperoleh melalui kontak dengan benda-benda atau kejadian-kejadian tiruan. Pengalaman tiruan disiapkan karena berbagai hal, misalkan karena sesuatu benda yang harus dijadikan alat untuk merangsang anak keberadaannya sulit dijangkau karena jauh, atau ukurannya terlalu besar, atau akan membahayakan jika digunakan langsung oleh anak.
- c. Pengalaman dramatisasi
Pengalaman yang diperoleh melalui bermain peran, main pura-pura atau roleplay. Pengalaman dramatisasi sangat penting untuk mengungkapkan kembali pengalaman anak yang pernah dilaluinya, atau menyalurkan angan-angannya, atau menikmati suatu peristiwa melalui adegan pura-pura.
- d. Demonstrasi atau percontohan
Pengalaman yang diperoleh melalui rangkaian kegiatan proses percobaan atau peragaan cara kerja sesuatu. Pengalaman ini akan semakin memperjelas pemahaman anak tentang suatu proses secara rinci (detail).
- e. Darmawisata (*field trip*)
Darmawisata (*field trip*) berbentuk kegiatan yang membawa anak-anak untuk melihat atau menikmati objek di luar kelas dengan tujuan untuk memperkaya pengalaman anak.
- f. Pameran
Pameran bertujuan untuk memperjukkan hasil pekerjaan anak-anak, perkembangan dan kemajuan kelas atau sekolah. Pameran dapat

meningkatkan semangat anak untuk belajar karena produk yang dibuatnya dapat dipertunjukkan ke khalayak umum.

g. Televisi

Televise merupakan suatu media untuk menyampaikan misi pendidikan kepada anak. Ketika suatu program dikemas melalui media ini, maka anak akan mendapatkan pengalaman yang lebih menarik karena mereka bukan hanya dapat kesan secara auditif tetapi juga sekaligus secara visual.

h. Gambar hidup

Gambar hidup berisi rangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar dengan kecepatan teratur seperti mekarnya sebuah bunga, berubahnya telur menjadi anak ayam, berubahnya ulat menjadi kepompong dan akhirnya menjadi kupu-kupu.

i. Rekaman

Rekaman merupakan kemasan suatu cerita atau narasi yang dapat diperdagangkan setiap saat, diulang-ulang dan dimana saja.

j. Lambang visual/gambar/grafis

Lambang visual atau gambar atau grafis adalah ilustrasi sebuah benda atau kejadian yang diwujudkan dalam bentuk dua dimensi, contohnya gambar atau foto binatang, buah-buahan, sayuran, kendaraan, atau kejadian lalu lintas, keadaan di pasar dan sebagainya.

k. Lambang kata

Lambang kata adalah narasi yang dikemas dalam bentuk buku atau bahan bacaan lainnya seperti Koran dan majalah.

6. Fungsi Alat Permainan Edukatif

Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga

kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Fungsi-fungsi tersebut adalah :¹¹

- a. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak. Sebagaimana yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa kegiatan bermain itu ada yang menggunakan alat, ada pula yang tidak menggunakan alat. Khusus dalam permainan yang menggunakan alat, dengan penggunaan alat-alat permainan tersebut anak-anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan belajar tersebut.
- b. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif. Dalam suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui. Kondisi tersebut sangat mendukung anak dalam mengembangkan rasa percaya diri mereka dalam melakukan kegiatan. Alat permainan edukatif memiliki fungsi yang sangat strategis sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan anak dalam melakukan kegiatan-kegiatannya sehingga rasa percaya diri dan citra diri berkembang secara wajar. Pada kegiatan anak memainkan suatu alat permainan dengan tingkat kesulitan tertentu misalnya menyusun balok-balok menjadi suatu bentuk bangunan tertentu, pada saat tersebut ada sesuatu proses yang dilalui anak sehingga anak mengalami

¹¹ Badru Zaman, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, 8-10.

suatu kepuasan setelah melampaui suatu tahap kesulitan tertentu yang terdapat dalam alat permainan tersebut. Proses-proses seperti itu akan dapat mengembangkan rasa percaya secara wajar dimana anak merasakan bahwa tiada suatu kesulitan yang tidak ditemukan penyelesaiannya.

- c. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengembangan pada anak usia dini. Alat permainan edukatif dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek pengembangan tersebut. Sebagai contoh pengembangan alat permainan dalam bentuk boneka tangan akan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak karena ada dialog dari tokoh-tokoh yang diperankan boneka tersebut, anak memperoleh pengetahuan tentang berbagai hal yang disampaikan melalui tokoh-tokoh boneka tersebut, dan pada saat yang sama anak-anak memperoleh pelajaran berharga mengenai karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh para tokoh yang disimbolkan oleh boneka-boneka tersebut.
- d. Memberikan kesempatan anak untuk bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya. Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar misalnya dengan teman-temannya. Ada alat-alat permainan yang dapat digunakan bersama-sama antara satu anak dengan anak yang lain misalnya anak-anak menggunakan botol suara secara bersama-sama dengan suara yang berbeda sehingga

dihasilkan suatu irama yang merdu hasil karya anak-anak. Untuk menghasilkan suatu irama yang merdu dengan perbedaan botol-botol suara tersebut perlu kerjasama, komunikasi dan harmonisasi antar anak sehingga dihasilkan suara yang merdu.

7. Prinsip-prinsip Alat Permainan Edukatif

Dalam pemilihan alat permainan untuk anak usia dini harus hati-hati dan betul-betul memperhatikan nilai-nilai pendidikan. Alat permainan yang dapat mendidik anak dan merangsang perkembangannya sangat baik dan tepat untuk digunakan. Oleh karenanya, prioritas utama dalam pemilihan alat permainan ialah dilihat dari segi kebermanfaatannya bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.¹²

Menurut Adang Ismail ada beberapa prinsip alat permainan edukatif yang patut diperhatikan oleh setiap pendidik maupun orang tua, diantaranya :¹³

a. Prinsip produktivitas

Alat permainan edukatif harus dapat menghasilkan sesuatu yang baru, baik menyangkut pengetahuan maupun kreativitas anak. Karena sesungguhnya alat permainan edukatif merupakan media untuk menyalurkan rasa ingintahu anak yang sangat kuat. Untuk itu, prinsip produktivitas sangat diperlukan, supaya anak dapat membangun, mengembangkan dan memunculkan pengetahuan baru yang akan berguna bagi kehidupannya.

b. Prinsip aktivitas

¹² M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan*, 67.

¹³ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan*, 68-69.

Prinsip ini mengandung makna bahwa alat permainan edukatif diharapkan dapat menjadikan anak terlibat secara aktif dalam permainan. Di mana seluruh anggota tubuh anak dapat bergerak dengan maksimal, sehingga membantu perkembangan kinestetik anak.

c. Prinsip kreativitas

Kreativitas sangat penting bagi kehidupan anak. Oleh karenanya, kemampuan kreativitas anak harus dikembangkan dengan maksimal. Menyikapi alasan tersebut, maka pilihan alat permainan edukatif yang dapat membangun dan memunculkan sikap kreatif pada diri anak. Kreativitas anak akan muncul dan berkembang pada saat bermain.

d. Prinsip efektivitas (berhasil guna / dapat membawa hasil) dan efisiensi (bertepatan guna / tidak membuang-buang waktu tenaga, dan biaya).

Efektif artinya berhasil guna atau dapat membawa hasil yang positif. Adapun efisiensi ialah tepat guna tanpa membuang-buang waktu, tenaga, dan biaya. Dalam kaitannya dengan prinsip alat permainan edukatif, maka efektivitas dan efisien dapat dimaknai sebagai alat permainan edukatif yang dapat memberikan hasil yang positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak dengan waktu yang singkat, serta tidak menghabiskan banyak tenaga dan biaya. Untuk itu, yang terpenting alat permainan edukatif ialah dilihat dari segi manfaatnya, bukan bentuk maupun biayanya. Bentuknya sederhana dan biayanya murah, tetapi memiliki kegunaan yang lebih banyak, maka yang demikian jauh lebih baik.

daripada bentuknya rumit dan berbiaya mahal, namun kegunaannya sangat sedikit.

e. Prinsip mendidik dengan menyenangkan

Alat permainan edukatif dimaksudkan untuk sarana mendidik anak usia dini supaya dapat berlangsung dengan menyenangkan. Karena bermain bagi anak usia dini merupakan proses belajar. Dengan bermain sesungguhnya anak sedang belajar. Oleh karenanya, alat permainan edukatif harus memuat nilai-nilai pendidikan yang mampu mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak.

8. Tujuan Alat Permainan Edukatif

Banyak tujuan yang bisa didapatkan dari alat permainan edukatif, khususnya bagi pendidikan anak usia dini. Adapun tujuan-tujuan yang dimaksud dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu:¹⁴

a. Tujuan untuk anak

Bagi anak-anak alat permainan edukatif sangat penting dan bermanfaat bagi tumbuh kembang mereka. Tidak hanya menyangkut fisik melainkan juga psikis. Dengan menggunakan alat permainan edukatif, semua itu bisa dikembangkan dengan mudah. Berikut beberapa tujuan alat permainan edukatif bagi anak-anak.

1) Untuk memudahkan anak belajar.

Salah satu tujuan utama dari alat permainan edukatif ialah dalam rangka memberikan kemudahan anak dalam belajar. Artinya, alat permainan yang dimainkan oleh anak dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan alat permainan edukatif, anak dapat bermain

¹⁴ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan*, 57-61.

dan sekaligus mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki.

2) Untuk melatih konsentrasi anak.

Konsentrasi seorang anak dapat dilatih dan dikembangkan melalui berbagai cara. Salah satu cara yang paling efektif ialah melalui kegiatan bermain. Untuk dapat bermain yang dapat melatih konsentrasi tentu dibutuhkan sebuah alat permainan edukatif, seperti puzzle, ular tangga, ayunan, dan jungkitan. Alat permainan edukatif tersebut apabila dimainkan secara tidak langsung dapat melatih konsentrasi anak, sebab dalam memainkannya membutuhkan konsentrasi dan ketenangan, supaya terhindar dari kesalahan yang membahayakan dan mendapatkan hasil yang maksimal.

3) Untuk media kreativitas dan imajinasi anak.

Bagi anak usia dini alat permainan edukatif dapat dijadikan sebagai media mengembangkan kreativitas dan daya imajinasinya, hal ini dikarenakan dengan alat permainan edukatif anak dapat mencoba-coba dan memainkannya dengan berbagai cara sesuai yang dikehendaknya. Dalam kondisi seperti itu, anak akan mengeluarkan berbagai kreativitas dan imajinasinya sesuai permainannya menjadi lebih menarik dan dapat memuaskan perasaannya. Dari proses mencoba-coba alat permainan edukatif inilah, sesungguhnya anak belajar bekreativitas dan berimajinasi.

4) Untuk menghilangkan kejenuhan anak.

Suatu kegiatan pembelajaran apabila dilakukan secara terus-menerus dan monoton, pasti akan menjenuhkan bagi anak-anak. Untuk dapat menghilangkan kejenuhan tersebut, salah satu caranya ialah dengan mengajak anak bermain dengan alat permainan edukatif. Dengan alat permainan ini, meskipun anak fokus dalam bermain, akan tetapi anak tetap tidak melupakan belajar. Dengan kata lain, anak dapat belajar melalui kegiatan bermain yang dilakukan. Namun yang terpenting adalah anak menjadi lebih senang dan bergairah kembali, sehingga dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih baik.

- 5) Untuk menambah ingatan anak.
Segala sesuatu yang menarik bagi anak akan selalu diingat dan dikenang oleh anak-anak. Sesuatu yang menarik ini biasanya dapat berupa alat permainan edukatif. Dalam hal ini, alat permainan edukatif dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mengingat materi atau tema pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan alat permainan edukatif anak menjadi lebih mudah mengingat kembali pengalaman yang pernah didapatkannya.
- 6) Untuk bahan percobaan anak.
Salah satu cara anak belajar ialah dengan mencoba-coba hal baru. Kegiatan coba-coba anak biasa dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif yang didapatkan. Misalnya anak membongkar-bongkar mobil-mobilan, menyusun dan menumpuk-numpuk balok, bermain lego, dan bahkan melempar-lempar alat permainannya. Semua itu, dilakukan dalam

rangka memecahkan masalah dari rasa ingin tahunya yang cukup kuat. Jadi dapat dipahami bahwa alat permainan edukatif ini dapat dijadikan sebagai media percobaan anak.

b. Tujuan untuk pendidik

Adapun bagi pendidik anak usia dini, alat permainan edukatif mempunyai tujuan sebagai berikut:

1) Untuk mempermudah menyampaikan materi.

Setiap pendidik pasti membutuhkan media untuk menyampaikan sebuah materi atau tema pembelajaran. Media yang tepat untuk media pembelajaran anak usia dini ialah alat permainan edukatif. Karena pada umumnya anak-anak sangat menyukai permainan. Apabila menggunakan alat permainan edukatif dalam pembelajaran, sudah pasti anak akan dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Oleh karena itu, pendidik dapat menjadikan alat permainan edukatif sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

2) Untuk melatih kreatifitas pendidik.

Selain sebagai media pembelajaran yang mempermudah pendidik dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak-anak, alat permainan edukatif juga dapat berguna untuk melatih kreativitas pendidik yang bersangkutan. Kreativitas pendidik ini dapat terlatih manakala ia membuat dan mengembangkan alat permainan edukatif bagi anak-anak. Selain itu, kreativitas pendidik juga terbentuk pada saat menemukan dan memunculkan ide, serta mengenalkan alat permainan edukatif yang

akan dimainkan oleh anak-anak. Hanya pendidik yang kreatiflah yang dapat menyiapkan alat permainan edukatif bagi anak usia dini.

- 3) Untuk mengatasi keterbatasan waktu, tempat, maupun bahasa.

Dalam pelaksanaan pembelajaran anak usia dini, pendidik biasanya mengalami kendala dalam pengaturan waktu, tempat, dan bahasa. Untuk dapat mengatasi persoalan tersebut salah satu caranya ialah dengan menggunakan alat permainan edukatif. Dengan alat permainan edukatif anak dapat belajar banyak hal, meskipun dalam waktu yang singkat dan tempat yang sederhana. Selain itu, dengan alat permainan ini anak juga dapat mengembangkan kemampuan bahasanya dengan baik melalui interaksi pada saat bermain menggunakan alat permainan. Maka dari itu, persoalan waktu, tempat, maupun komunikasi dalam pembelajaran anak dapat diselesaikan oleh pendidik dengan menggunakan alat permainan edukatif.

- 4) Untuk membangkitkan motivasi belajar anak

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa alat permainan edukatif salah satu tujuannya ialah untuk menghilangkan kejenuhan pada diri anak. Berkaitan dengan hal tersebut, maka alat permainan edukatif secara tidak langsung dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membangkitkan motivasi belajar anak. Caranya yaitu dengan menjadikan alat permainan edukatif sebagai media dalam penyampaian materi. Hal ini dimaksudkan untuk membuat anak

merasa senang dan nyaman, sehingga mampu membangkitkan motivasi belajarnya.

- 5) Untuk media penilaian anak
Tujuan terakhir alat permainan edukatif bagi pendidik ialah untuk media penilaian perkembangan anak. Penilaian dilakukan oleh pendidik pada saat anak menggunakan alat permainan edukatif tersebut. Dari proses bermain itulah, akan dapat diketahui tingkat perkembangan anak. Apakah anak mulai berkembang, sudah berkembang, atau sangat berkembang. Jadi alat permainan edukatif mempunyai peranan penting untuk mengetahui ketercapaian perkembangan anak usia dini.

9. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Dengan bermain banyak aspek kecerdasan yang terasah dari anak. Hanya sayangnya, orang tua kadang tidak suka jika anaknya terlalu banyak bermain. Mereka menganggap bermain tidak banyak manfaatnya, bahkan kadang-kadang orang tua komplain dengan pihak sekolah ketika mereka mengetahui bahwa di sekolah anak-anak hanya bermain, yang seharusnya diajarkan tentang membaca, menulis dan berhitung. Padahal sesungguhnya masa prasekolah adalah masa bermain, maka tepat jika pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dilakukan dengan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.¹⁵

Bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian sangat penting dari proses tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan

¹⁵ Abdul Khobir, *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*, Forum Tarbiyah Vol. 7, No. 2, Desember 2009, 197.

bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi, maupun lingkungan fisik atau alam, yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan sebagainya. Dalam permainan anak mencurahkan perhatian, perasaan dan pikiran pada proses bermain serta sifat dan bentuk alat permainannya. Dengan demikian anak-anak akan belajar mengenali dan menjajaki lingkungannya.¹⁶

Adapun manfaat alat permainan edukatif (APE) adalah sebagai berikut:¹⁷

a. Alat permainan edukatif untuk pengembangan fisik motorik

Anak usia dini terutama adalah anak yang selalu aktif. Karenanya, sebagian besar alat bermain diperuntukkan bagi pengembangan koordinasi gerakan otot kasar. Penyediaan peralatan untuk melatih gerakan otot kasar, misalnya kegiatan naik turun tangga, meluncur, akrobatik, memanjat, berayun, dengan papan keseimbangan dan sebagainya.

b. Alat permainan edukatif untuk pengembangan kognitif

Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain diantaranya, kemampuan mengenai sesuatu, mengingat barang, menghitung jumlah dan memberi penilaian. Kegiatan bermain dilakukan dengan mengamati, seperti melihat bentuk, warna dan ukuran. Sedangkan kegiatan

¹⁶ Abdul Khobir, *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*, 199.

¹⁷ Sumiyati, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Cakrawala Institute, 2014), 96-98.

mendengar dilakukan dengan mendengar bunyi, suara dan nada. Bahan dan peralatan yang dibutuhkan untuk mengembangkan aspek kognitif di antaranya papan pasak kecil, papan pasak berjenjang, papan tongkat, warna, menara gelang bujur sangkar, balok ukur, papan hitung dan lainnya.

- c. Alat permainan edukatif untuk pengembangan kreatifitas

Ciri-ciri anak kreatif adalah kelenturan, kepekaan, penggunaan daya imajinasi, ketersediaan mengambil resiko dan menjadikan diri sendiri sebagai sumber dan pengalaman. Alat permainan edukatif semacam tanah liat, cat, krayon, kertas, balok-balok, air, dan pasir dapat mendorong anak untuk mencoba cara-cara baru dan dengan sendirinya akan meningkatkan kreatifitas anak.

- d. Alat permainan edukatif untuk pengembangan bahasa

Bahan dan peralatan yang dapat digunakan untuk pengembangan keterampilan bahasa adalah segala sesuatu yang dapat mengembangkan gambaran mental tentang apa yang didengar seperti suara angin, suara mobil, dan suara-suara lain yang bisa langsung didengar anak. Dalam kaitannya dengan pengembangan bahasa ekspresif, meliputi benda-benda yang ada di sekitar anak, baik benda, kata kerja maupun kata sifat atau keadaan. Sedang kaitannya dengan penguasaan cara berkomunikasi dengan orang lain, yang dapat dilakukan antara lain dengan bermain sosiodrama atau dengan bermain peran. Alat permainan edukatif untuk kemampuan berbahasa dapat dilihat dari apa yang telah dikembangkan oleh Peabody. Alat permainan

edukatif yang dikembangkan oleh kakak beradik Elizabeth Peabody yang terdiri atas dua boneka tangan yang berfungsi sebagai tokoh mediator. Boneka ini dilengkapi dengan papan magnet, gambar-gambar, piringan hitam yang berisi lagu dan tema cerita serta kantong pintar sebagai pelengkap. Karya ini memberikan program pengetahuan dasar yang mengacu pada aspek pengembangan bahasa, yaitu kosakata yang dekat dengan anak.

- e. Alat permainan edukatif untuk pengembangan sosial

Bahan dan peralatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial adalah bukucerita, buku bergambar, bahan teka-teki, kuda-kudaan dan telepon mainan. Peralatan tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun bersama-sama untuk memperoleh pengalaman bahwa anak dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan anak yang lain, dengan teman-teman disekolah maupun dilingkungan mereka.

- f. Alat permainan edukatif untuk pengembangan emosional

Bahan dan peralatan yang dapat mengembangkan keterampilan emosi anak antara lain tanah liat dan lumpur, balok-balok, hewan piaraan, bermain drama, dan buku cerita yang menggambarkan perwatakan dan situasi perasaan tertentu yang sedang dialami atau dirasakan oleh anak. Oleh karena itu, tema-tema yang dipilih dan diramu haruslah relevan dengan pengetahuan dan budaya anak setempat, atau lingkungan di mana anak tinggal.

B. Alat Permainan Edukatif *Fun Book*

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Singer mengemukakan bahwa bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak.

Kegiatan belajar untuk anak usia dini sangat erat kaitannya dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu bagian yang integral dari suatu proses pendidikan di sekolah. Secara harfiah media berarti perantara / pengantar / wahana / penyalur pesan / informasi belajar. Pengertian secara harfiah ini menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang disampaikan oleh sumber atau penyalurnya yaitu guru pada sasaran atau penerima pesan yakni siswa kanak-kanak yang sedang melakukan pendidikan. Sedangkan tujuan penggunaan media pembelajaran adalah suatu proses pembelajaran pendidikan antara seorang pendidik dengan peserta didik yang berlangsung dengan baik.¹⁸

Media pembelajaran sangat penting karena dalam mengajarkan anak akan sesuatu anak harus konkrit atau nyata. Media yang digunakan tidak asal-asalan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangannya. Media Alat Permainan Edukatif (APE) bisa menjadi media bermain bagi anak, salah satunya adalah *Fun Book*. Alat permainan edukatif *Fun Book* adalah sejenis alat permainan edukatif kartu kata bergambar yang berisikan gambar dan kata-kata berbentuk seperti sebuah buku yang dibuat sedemikian rupa yang termasuk dalam jenis media visual, yaitu menurut Nurbiana Dhieni merupakan penerima pesan

¹⁸ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 46.

(anak) akan menerima informasi melalui indra penglihatannya karena pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

Menurut Jaruki kartu gambar adalah kartu yang berisikan kata-kata dan terdapat gambar. Kartu gambar adalah sekumpulan gambar terpisah yang memuat satuan-satuan gambar serta mewakili serentetan cerita. Menurut Arsyad kartu kata bergambar adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar.¹⁹ Pamadhi mengatakan kartu gambar merupakan media untuk berkomunikasi dengan orang lain. Kartu gambar berfungsi sebagai stimulasi munculnya ide, pikiran, maupun gagasan baru. Gagasan ini selanjutnya mendorong anak untuk berbuat, mengikuti pola berpikir seperti gambar atau justru muncul ide baru dan menggugah rasa.²⁰ Kartu kata bergambar dapat digunakan untuk latihan mengeja lancar. Kartu yang berisi gambar-gambar dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosa kata. Penggunaan media gambar dan kartu sangat cocok dengan karakteristik anak usia dini yang masih anak-anak, Aulia mengatakan bahwa gambar memiliki kekuatan besar dalam merespon otak anak.

Media kartu kata bergambar merupakan media visual yang tidak diproyeksikan. Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan media kartu bergambar menurut Susilana dan Cepi diantaranya:²¹

1. Praktis

¹⁹ Jurnal PIAUD Agapedia, Vol.1 No. 1 Juni 2017, page 20-29.

²⁰ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2016), 214.

²¹ Jurnal PIAUD Agapedia, page 20-29.

Dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media kartu kata bergambar sangat praktis, tidak menggunakan listrik.

2. Mudah diingat
Karakteristik kartu kata bergambar adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu disajikan. Sajian pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat esan-pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali suatu konsep.
3. Menyenangkan
Media kartu bergambar dalam penggunaannya bisa melalui permainan.

Sedangkan kelemahan media kartu kata bergambar yaitu anak hanya dapat mengetahui dan memahami kata dan gambar yang ada pada media kartu kata bergambar, dengan kata lain pengetahuan anak terbatas pada kartu kata bergambar yang disajikan.

Pengertian di atas disimpulkan bahwa alat permainan edukatif *Fun Book* adalah media visual yang digunakan untuk pembelajaran membaca anak yang berisikan kata-kata dan gambar untuk merangsang pikiran anak dalam mengenal hubungan gambar dengan tulisan untuk meningkatkan minat membaca permulaan pada anak.

C. Membaca Permulaan Anak Usia Dini

1. Kemampuan Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai anak dengan baik. Kemampuan berbahasa anak dalam teori behavioristic yang dikemukakan oleh Skinner menekankan pada perolehan bahasa diperoleh dari stimulus yang diberikan oleh orang tua. Sedangkan menurut Noam Chomsky dalam teori Nativistik pemerolehan kemampuan bahasa anak tidak hanya

diperoleh dari lingkungan akan tetapi dari faktor genetik juga dan bisa dikatakan kemampuan berbahasa anak terbentuk sejak lahir. Dan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, Vygotsky, Gardner menyatakan bahwa perkembangan bahasa anak terbentuk dari interaksi anak dengan orang lain. Dan anak akan belajar optimal apabila diberikan kegiatan.²²

Dari ketiga teori diatas dapat diartikan bahwasannya pemerolehan bahasa anak diperoleh dari stimulus orangtua, faktor genetik yang ada dalam diri individu dari lahir yang berupa kemampuan bahasa dan juga interaksi anak dengan orang lain khususnya orang dewasa disekitarnya. Jadi dalam keterampilan membaca yang merupakan salah satu komponen dari kemampuan bahasa, kemampuan berbahasa akan optimal apabila stimulus yang diberikan suasana belajar yang tepat maka kemampuan membaca permulaan anak akan optimal. Membaca menjadi penting untuk manusia karena semua proses belajar manusia didasarkan pada kemampuan membaca. Belajar membaca dimulai pada usia dini karena pada usia itu selain anak-anak berada pada masa keemasan, anak-anak juga senang untuk melakukan eksplorasi khususnya mengeksplorasi buku-buku yang ada disekitarnya.

Menurut Steinberg membaca dini adalah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Program ini menumpuk perhatian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran.

²² Muazar Habibi, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Depublish, 2018), 76.

Membaca menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati). Menurut definisi ini, membaca diartikan sebagai kegiatan untuk menelaah atau mengkaji isi dari tulisan, baik secara lisan maupun dalam hati untuk memperoleh informasi atau pemahaman tentang sesuatu yang terkandung dalam tulisan tersebut.²³

Membaca untuk anak usia dini berada pada tahap awal yang sering kita sebut dengan membaca permulaan. Kemampuan membaca permulaan anak merupakan potensi membaca anak pada tingkat awal, seperti membaca simbol dan gambar. Membaca untuk anak usia dini pada hakikatnya masih ada pada tahap pengenalan bacaan atau lambang tulisan.

Membaca pada hakikatnya sudah dapat diajarkan pada balita, namun menurut penelitian Glen lebih efektif diberikan pada usia empat tahun dari pada usia lima tahun. Bahkan menurutnya, usia tiga tahun lebih mudah dari pada empat tahun. Jelasnya, makin kecil makin mudah untuk belajar, namun tentu semakin kecil usianya, akan sangat menuntut kesabaran pada orang tua atau guru yang mengajarkannya. Selanjutnya Glen menjelaskan mengajar membaca harus dimulai dengan mengeja, dimulai dengan pengenalan huruf kemudian mengenal suku kata, barulah mengenal kata dan akhirnya kalimat.²⁴

Tzu mengatakan bahwa pengertian membaca adalah menerjemahkan simbol (huruf) ke dalam suara yang dikombinasi dengan kata-kata. Kata-kata disusun sehingga kita dapat belajar

²³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2011), 83.

²⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 83-84.

memahaminya dan kita dapat membaca catatan. Untuk dapat membaca dengan baik maka perlu disertai dengan kesiapan membaca. Menurut Tzu kesiapan membaca ini dapat diidentifikasi dari berbagai perilaku yang diperlihatkan anak, yaitu :²⁵

- a. Rasa ingin tahu tentang benda-benda di dalam lingkungan, manusia, proses, dan sebagainya.
- b. Mampu untuk menerjemahkan atau membaca gambar dengan mengidentifikasi dan menggambarkannya.
- c. Menyeluruh dalam pembelajaran.
- d. Melalui kemampuan berkomunikasi dengan bahasa percakapan khususnya dalam kalimat.
- e. Memiliki kemampuan untuk membedakan persamaan dan perbedaan dalam suara secara cukup baik untuk mencocokkan atau suara dengan lainnya.
- f. Keinginan untuk belajar membaca.
- g. Memiliki kematangan emosional yang cukup untuk dapat konsentrasi dan terus-menerus dalam suatu tugas.
- h. Memiliki percaya diri dan stabilitas emosi.

Adapun menurut Hartati membaca pada hakikatnya adalah kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna dari tulisan, walaupun dalam kegiatan ini terjadi pengenalan huruf-huruf. Membaca dikatakan sebagai kegiatan fisik karena pada saat membaca bagian-bagian tubuh khususnya mata membantu melakukan proses membaca. Membaca juga dapat dikatakan sebagai kegiatan mental karena pada saat membaca bagian-bagian pikiran khususnya persepsi dan ingatan terlibat di dalamnya.²⁶

²⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 84.

²⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 84.

Menurut Suryati proses kegiatan membaca dimulai dari penguasaan kode-kode bahasa, yang diikuti oleh penguasaan kosakata atau perbendaharaan kata, kemudian pemahaman kalimat, paragraph, dan sampai pada akhirnya pemahaman teks atau wacana. Seperti kemampuan lainnya belajar membaca membutuhkan waktu, kesabaran, dan kesiapan. Menurut Eliason, anak yang menyukai gambar atau huruf sejak awal perkembangannya akan mempunyai keinginan membaca lebih besar karena mereka tahu bahwa membaca, membuka pintu baru, membenahi informasi, dan menyenangkan.²⁷

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan bagi anak usia dini adalah suatu kegiatan belajar membaca dalam tahap awal yang melibatkan anak untuk melihat dan mengamati untuk mengenal huruf dan lambang tulisan dalam sebuah simbol atau gambar.

Tujuan membaca pada anak usia taman kanak-kanak menurut Brewer, adalah sebagai berikut: (1) *counting their language development*, (2) *giving them personal knowledge of the function of print, and* (3) *helping them about books and the importance of reading. The third goal can be divided further into several secondary purposes: to develop phonemic awareness, to learn about story structure, and to learn about the readers do.* Tujuan membaca menurut Brewer tersebut adalah tujuan yang merupakan persiapan membaca, karena pada saat ini belum terjadi kegiatan membaca yang sebenarnya, karena kegiatan ini baru bagian awal dari kegiatan membaca.²⁸

²⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 85.

²⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 87.

Gordon dan Brown menyarankan agar sekolah memberikan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan kesiapan membaca dan menulis, kegiatan tersebut yaitu :²⁹

- a. Mengembangkan kemampuan berbicara dan mendengarkan, melalui percakapan, mendeskripsikan bahasa, memberikan balikan, dan kegiatan mendengarkan percakapan yang berarti.
- b. Membantu anak mendengarkan fonem (suara bahasa) melalui kegiatan percakapan dalam permainan bahasa.
- c. Memberikan banyak kesempatan kepada anak untuk membuat hubungan antara bahasa lisan dan bahasa tulis.
- d. Memberikan penekanan dalam kegiatan membaca permulaan yang dilakukan oleh anak.
- e. Mengisi lingkungan anak dengan kata-kata tertulis, agar anak menjadi lebih mengerti arti bahasa tulis.
- f. Menggunakan bahasa yang jelas dan terang dalam pengajaran membaca.

2. Pentingnya Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca sangat penting dimiliki anak. Leonhardt dalam Dhieni menyatakan, ada beberapa alasan mengapa kita perlu menumbuhkan cinta membaca pada anak. Alasan-alasan tersebut sebagai berikut:³⁰

- a. Anak yang senang membaca akan membaca dengan baik, sebagian waktunya digunakan untuk membaca.
- b. Anak-anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan gagasan rumit secara lebih baik.

²⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 88.

³⁰ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2018), 128.

- c. Membaca akan memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal, dan membuat belajar lebih mudah.
- d. Kegemaran membaca akan memberikan beragam perspektif kepada anak.
- e. Membaca dapat membantu anak-anak untuk memiliki rasa kasih sayang.
- f. Anak-anak yang gemar membaca dihadapkan pada suatu dunia yang penuh kemungkinan dan kesempatan.
- g. Anak-anak yang gemar membaca akan mampu mengembangkan pola berpikir kreatif dalam diri mereka.

3. Hakikat Membaca Untuk Anak Usia Dini

Gray membedakan tiga kategori definisi membaca, yaitu kategori sempit, agak luas, dan luas. Pengertian membaca dalam kategori sempit, dikatakan bahwa membaca merupakan pengenalan bacaan atau lambang tertulis. Misalnya ketepatan pemahaman kata, waktu pengenalannya, kecepatan memahami kata dan frasa, dan gerakan mata antara baris-baris kalimat.

Kategori yang agak luas, selain pengenalan lambang, pengertian membaca mencakup pengenalan unsur-unsur makna secara tepat beserta pemahaman yang sesuai dengan pengertian membaca pada kategori pertama, yaitu kategori sempit, karena pembelajaran yang dilakukan baru pada tahap pengenalan membaca, pengenalan bacaan, atau lambang tulis.³¹

4. Prinsip-prinsip Pembelajaran Membaca Untuk Anak Usia Dini

Prinsip pembelajaran membaca yang dimaksud di sini ialah prinsip pembelajaran untuk

³¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 88.

menimbulkan kebiasaan dan minat membaca pada anak. Prinsip ini perlu diketahui, terutama bagi tingkat dasar, agar anak memperoleh pengalaman belajar yang baik dan menyenangkan dalam belajar membaca tingkat dasar.

Mallquist menyatakan bahwa pembelajaran membaca di taman kanak-kanak harus benar-benar dilaksanakan dengan sistematis, artinya sesuai dengan kebutuhan, minat, perkembangan, dan karakteristik anak. Proses pembelajaran, alat-alat permainan (media pembelajaran) yang digunakan, harus memerhatikan hal ini, dan lingkungan belajar harus kondusif. Hal ini sangat penting, sebab bila anak mengalami kegagalan pada periode ini, akan berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa anak, baik keterampilan eksplesif maupun reseptif.

Steinberg menyusun program membaca dini yang terdiri atas lima fase, yaitu: (1) fase mengenali perkataan (pembiasaan kata), (2) fase mengenal pasti perkataan, (3) mengenal pasti frasa dan kalimat, dan (4) menafsirkan teks, (5) teknik dan bahan pengajaran.³²

5. Perkembangan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini

Menurut Steinberg mengatakan bahwa, kemampuan membaca anak usia dini dapat dibagi atas empat tahap perkembangan, yaitu :³³

- a. Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan

Pada tahap ini, anak mulai belajar menggunakan buku dan menyadari bahwa buku ini penting, melihat dan membalik-balikan buku, dan kadang-kadang ia membawa buku kesukaannya.
- b. Tahap membaca gambar

³² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 88-90.

³³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 90-91.

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

c. Tahap pengenalan bacaan

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

d. Tahap membaca lancar

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

D. Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif “*Fun Book*” Untuk Meningkatkan Minat Membaca Permulaan Anak Usia Dini di RA Al Junaidiyah 01 Papringan Kaliwungu Kudus”, perlu dilakukan peninjauan terhadap penelitian-penelitian terdahulu. Dari penelitian terdahulu, peneliti tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul yang peneliti tulis. Namun peneliti mengangkat beberapa penelitian

sebagai bahan referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian ini. Berikut merupakan penelitian terdahulu dapat dilihat di Tabel 1.1.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Tatik Ariyati Vol. 8, Edisi 1.	Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Gambar ³⁴	Hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan di TK 'Aisyiyah 5 Rawalo Kecamatan Rawalo melalui penggunaan media gambar. Media kartu huruf yang diterapkan dalam pembelajaran memberikan warna lain dalam proses pembelajaran bahasa, terutama dalam peningkatan kemampuan

³⁴ Tatik Ariyati, “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Gambar”, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 8, Edisi 1, 2014.

			membaca permulaan anak, hal ini terbukti efektif dan berdampak positif bagi perkembangan kemampuan akademik di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 5 Rawalo dimana terdapat peningkatan yang signifikan.
	Perbedaan : penelitian yang dilakukan oleh Tatik Ariyati membahas mengenai Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Gambar. Penulis membahas mengenai Pemanfaatan APE “ <i>Fun Book</i> ” Untuk Meningkatkan Minat Membaca Permulaan Anak Usia Dini.		
2.	Partijem Vol. 6, Edisi 1.	Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Flannel Pintar Kelompok A TK Negeri Pembina Bantul ³⁵	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media flannel pintar mampu meningkatkan kemampuan

³⁵ Partijem, “*Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Flannel Pintar Kelompok A TK Negeri Pembina Bantul*”, Jurnal Pendidikan Anak, Volume 6, Edisi 1, 2017.

			<p>membaca permulaan anak kelompok A2 di TK Negeri Pembina. Peningkatan tersebut dapat dilihat dan dibuktikan dari adanya peningkatan persentase dari sebelum tindakan, setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dan setelah dilakukan tindakan pada Siklus II. Peningkatan dari pra tindakan ke Siklus I sebesar 50% dan dari Siklus I ke Siklus II mengalami peningkatan sebesar 91,6% (BSB).</p>
	<p>Perbedaan : penelitian yang dilakukan oleh Partijen membahas mengenai Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Flannel Pintar. Penulis membahas mengenai Pemanfaatan APE “<i>Fun Book</i>” Untuk Meningkatkan Minat Membaca Permulaan Anak Usia Dini.</p>		
3.	Alfin	Meningkatkan	Berdasarkan

	<p>Zainun Faiz</p> <p>No. 1, Vol. 4.</p>	<p>Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Kegiatan Mendongeng Variasi Media di KB PAUD³⁶</p>	<p>hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian tindakan yang dilakukan oleh peneliti dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan membaca permulaan melalui kegiatan mendongeng dengan media variasi dapat meningkat. Pada Siklus I kemampuan membaca permulaan indikator anak membaca huruf masih rendah, sehingga belum mencapai standart yang disepakati antara sekolah dan kolaborator, sehingga dilanjutkan pada Siklus II. Pada</p>
--	--	--	--

³⁶ Alfin Zainun Faiz, “Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Kegiatan Mendongeng Variasi Media di KB PAUD”, Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Volume 4, Nomor 1, 2017.

			<p>Siklus II ini semua indikator sudah mencapai target yang diinginkan, dan kemampuan membaca permulaan semua anak sudah meningkat. Kegiatan mendongeng dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak KB PAUD PKK Wonojoyo. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil sebelum dilakukan tindakan pra intervensi adalah rata-rata 58, Siklus I dengan rata-rata 77 dan Siklus II dengan rata-rata 90.</p>
	<p>Perbedaan : penelitian yang dilakukan oleh Alfin Zainun Faiz membahas mengenai Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Kegiatan Mendongeng Variasi Media di KB PAUD. Penulis membahas mengenai Pemanfaatan APE “<i>Fun Book</i>” Untuk</p>		

	Meningkatkan Minat Membaca Permulaan Anak Usia Dini.		
4.	Wira Syafti Okta Nova No. 1, Vol. 1.	Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kata di Pendidikan Anak Usia Dini Agam ³⁷	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan nilai rata-rata peningkatan kemampuan membaca anak usia dini pada kondisi awal untuk kategori Sangat Tinggi sebanyak 0%, kategori Tinggi sebanyak 25%, dan kategori Rendah 75%. Dengan adanya permainan bowling kata pada Siklus I sudah terjadi peningkatan kemampuan membaca pada anak tetapi belum optimal, dimana masih ada anak yang belum mampu membaca, hal ini

³⁷ Wira Syafti dan Okta Nova, “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kata di Pendidikan Anak Usia Dini Agam”, Jurnal Pesona PAUD, Volume 1, Nomor 1, 2012.

			<p>dapat dilihat dari nilai rata-rata kategori rendah pada pertemuan 1 Siklus I sebanyak 63%, pertemuan 2 Siklus I sebanyak 55%, pertemuan 3 Siklus I sebanyak 42%. Untuk mencapai hasil yang lebih optimal, maka dilakukan perbaikan pada Siklus II yaitu, pada pertemuan 1 nilai rata-rata kemampuan membaca anak kategori Sangat Tinggi sebanyak 60%, kategori Tinggi sebanyak 22% dan kategori Rendah sebanyak 18%. Pada pertemuan 2 nilai rata-rata kemampuan membaca anak kategori Sangat Tinggi sebanyak 68%, kategori Tinggi sebanyak 22% dan kategori</p>
--	--	--	--

			Rendah sebanyak 10%. Pada tiap siklusnya terjadi perbaikan kearah yang diharapkan sehingga telah mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal.
	Perbedaan : penelitian yang dilakukan oleh Wira Syafti Okta Nova membahas mengenai Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kata. Penulis membahas mengenai Pemanfaatan APE “ <i>Fun Book</i> ” Untuk Meningkatkan Minat Membaca Permulaan Anak Usia Dini.		
5.	Siti Aida, Anni Suprapti, M Nasirun Vol. 3 (2).	Meningkatkan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik dengan Menggunakan Media Audio Visual ³⁸	Berdasarkan hasil keterampilan membaca awal untuk meningkatkan keterampilan membaca awal dilakukan dengan menggunakan media audio visual dengan langkah-langkah sebagai berikut, hasil pembelajaran

³⁸ Siti Aida, dkk., “*Meningkatkan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik dengan Menggunakan Media Audio Visual*”, Jurnal Ilmiah Potensia, Volume 3 (2), 2018.

			<p>untuk meningkatkan keterampilan membaca awal anak usia dini dilakukan melalui metode SAS dengan menggunakan media audio visual dengan langkah-langkah berikut: guru mengenalkan kalimat utuh yang terdiri dari 3-4 kata, kata dipisah menjadi penggalan kata, penggalan kata dipisah menjadi huruf perhuruf dan penggalan kata dikembalikan lagi menjadi kalimat utuh. Keterampilan membaca awal anak meningkat melalui metode SAS dengan menggunakan media audio visual. Pada Siklus I mencapai rata-</p>
--	--	--	---

			rata 3,57 dan Siklus II rata-rata mencapai 4,26.
	Perbedaan : penelitian yang dilakukan oleh Siti Aida, Anni Suprapti, dan M. Nasirun membahas mengenai Meningkatkan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik dengan Menggunakan Media Audio Visual. Penulis membahas mengenai Pemanfaatan APE “ <i>Fun Book</i> ” Untuk Meningkatkan Minat Membaca Permulaan Anak Usia Dini.		

E. Kerangka Berpikir

Uma Sekaran dalam bukunya *Business Research* mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.³⁹ Kerangka berpikir merupakan komponen terpenting dalam penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif, karena pendekatan ini menguji konsep yang peneliti gunakan. Dalam penelitian ini, kerangka berpikir peneliti dibentuk dari konsep yang berhubungan dengan tema penelitian, yaitu Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif *Fun Book* Untuk Meningkatkan Minat Membaca Permulaan Anak Usia Dini.

Seperti yang kita ketahui salah satu kemampuan yang harus dikuasai anak dengan baik adalah kemampuan bahasanya. Dalam kegiatan belajar membaca permulaan anak usia dini harus disesuaikan dengan minat, karakter, kebutuhan dan tingkat perkembangan anak. Pembelajaran membaca pada anak

³⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 91.

harus diajarkan sedini mungkin dengan kegiatan belajar yang menyenangkan untuk mengoptimalkan kemampuan membaca permulaan anak. Maka dari itu, dengan adanya pemanfaatan alat permainan edukatif *Fun Book* ini diharapkan mampu membantu siswa untuk meningkatkan minat membaca dalam tahap awal.

Penerapan media yang tepat dalam pembelajaran membaca merupakan salah satu cara untuk membantu anak dalam memahami konsep huruf dan kata. Salah satu media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan yakni media alat permainan edukatif *Fun Book* yakni sejenis alat permainan edukatif kartu kata bergambar yang berisikan gambar dan kata-kata berbentuk seperti sebuah buku yang dibuat sedemikian rupa yang termasuk dalam jenis media visual, yaitu penerima pesan (anak) akan menerima informasi melalui indra penglihatannya karena pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Melalui penggunaan media alat permainan edukatif *Fun Book* ini diharapkan kemampuan membaca permulaan pada anak akan lebih meningkat. Anak-anak akan mempunyai semangat dan lebih aktif dalam belajar membaca karena anak dilibatkan langsung pada kegiatan membaca yaitu dalam memahami konsep huruf dalam sebuah kata dan hubungan gambar dengan tulisannya. Berdasarkan penjelasan diatas yang telah diungkapkan, maka dapat diketahui bahwa media alat permainan edukatif *Fun Book* dapat meningkatkan minat membaca permulaan anak usia dini di RA Al Junaidiyah 01 Papringan Kaliwungu Kudus. Berikut skema kerangka berpikir dapat dilihat di Gambar 1.2

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

