

# MENSTIMULASI KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI MELALUI *FISHING GAME*

Umi Faizah dan Ernawati

STPI Bina Insan Mulia Yogyakarta, Indonesi



**Abstract:** *STIMULATE EARLY CHILDHOOD READING SKILL THROUGH FISHING GAME. This study aims to improve the reading skills of early childhood reading skills through stimulating activities with fishing game. It used classroom action research design. Before the action, reading ability of students is still very low and they tend to be passive in learning activities. Most children scored below 2, for a range of values 1-4 means that the child has not developed the ability to read. It is known in before, then further action is taken by using the media game, namely the fishing game. The result is the ability of children in group B in RA Masyitoh Gerjen to read increased. In the first cycle results obtained 18.18%, cycle II 30.76% and cycle III 84.61%. It can be concluded that Fishing Game improve the ability of students group B RA Masyitoh Gerjen Seyegan Sleman, Yogyakarta.*

**Keywords:** *Fishing Game, Stimulation Reading Ability for Children*

## A. Pendahuluan

Membaca merupakan keterampilan yang dituntut oleh banyak orang tua agar dikuasai anak sedini mungkin, namun dalam keterampilan membaca ini sendiri memiliki tahapan yang harus dilalui anak seiring perkembangan usianya. Kemampuan membaca ditentukan oleh perkembangan bahasa sedangkan kemampuan menulis ditentukan oleh perkembangan motoriknya. Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik umumnya memiliki kemampuan dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan, serta tindakan interaktif dengan lingkungannya (Depdiknas, 2007: 3)

Pendidikan anak usia dini (PAUD) menurut Undang-undang Nomor

20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 butir 14, pendidikan anak usia dini didefinisikan sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2011: 3)

Usia anak pra sekolah adalah 0-6 tahun dimana diusia ini merupakan masa paling penting untuk meletakkan dasar kemampuan anak untuk kehidupan selanjutnya. Sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 Ayat 3 menyatakan bahwa “Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal, yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, social, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni untuk kesiapan anak memasuki Sekolah Dasar”.

Berdasarkan UU RI di atas diketahui bahwa berbagai potensi harus dikembangkan, salah satunya adalah potensi berbahasa. Beberapa ahli bidang pendidikan dan psikologi memandang perkembangan anak usia dini merupakan periode yang sangat penting dan perlu mendapat penanganan sedini mungkin.

Dalam bukunya “Manajemen paud” oleh E. Mulyasa, Montessori mengemukakan bahwa usia dini merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode ketika suatu fungsi tertentu perlu dirangsang dan diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya (Mulyasa, 2012: 22). Khususnya dalam bidang pengembangan kecerdasan Linguistiknya atau berbahasa pada anak untuk berbicara pada periode ini tidak terlewat maka anak akan mengalami hambatan dalam perkembangan kemampuan berbahasa pada periode berikutnya. Dalam bukunya “Perkembangan Peserta Didik”, yang dikemukakan oleh Vygotsky, ia percaya bahwa banyak pembelajaran terjadi ketika anak-anak bermain. Dan ia percaya bahwa bahasa dan perkembangan saling mempengaruhi satu sama lain. Ketika anak-anak bermain, mereka secara konstan menggunakan bahasa mereka mendiskusikan peran dan benda, arah atau tujuan serta saling mengoreksi (Izzaty, 2008: 36). Kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu mendengarkan, berkomunikasi, memiliki perbendaharaan kata dan symbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca. Jadi bagian dari bahasa adalah membaca.

Kemampuan membaca sangat penting bagi anak-anak untuk belajar ditingkat yang lebih tinggi. Namun tingkat kesiapan anak dan minat tetap harus diperhatikan, akan tetapi beberapa ahli mengatakan bahwa anak pra sekolah itu akan merasa tertekan bila diajari membaca, karena belum siap menerima pengajaran yang diberikan. Ironisnya kemampuan membaca sering digunakan sebagai ukuran keberhasilan pendidikan anak usia dini.

Sebenarnya, mengenalkan dan menstimulasi kemampuan membaca sejak dini sangat penting untuk dilakukan, akan tetapi bentuk kegiatannya harus diperkaya dengan berbagai media yang menyenangkan, karena dengan aktivitas yang menyenangkan dapat memperluas pengetahuan berpikir anak, menumbuhkan minat, rasa ingin tahu yang kuat. Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil pengamatan dari beberapa anak. Bila dilihat dari sisi kemampuan dan perkembangan anak itu berbeda-beda. Ada anak yang masih belum mengenal huruf atau belum memahami huruf. Hal ini dilihat dari anak tersebut bila diajak untuk membaca ternyata masih harus dituntun atau menirukan. Dan ada juga anak yang sangat pendiam, sehingga anak tersebut kurang mampu untuk berkomunikasi dan interaksi dengan orang lain. Suaranya lirih, hanya berbisik, kurang jelas dan bahkan sampai minder.

Hal demikian masih dialami oleh anak-anak RA Masyitoh Gerjen Seyegan Sleman. Kenyataan tersebut dapat disebabkan oleh pembelajaran yang terjadi di kelas. Diantaranya media yang digunakan saat pembelajaran kurang menarik, sehingga anak kurang begitu berminat dan tidak mau memperhatikan guru. Atau boleh jadi dari metode yang digunakan saat pembelajaran sangat monoton dan membuat anak-anak bosan. Misalkan lebih banyak menggunakan buku belajar membaca, papan tulis. Permainan sebagai salah satu metode yang menyenangkan bagi anak-anak jarang digunakan.

Berdasarkan uraian teoretik di atas dan kaitannya dengan penelitian ini adalah perlu adanya metode yang dapat membantu para peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca. Dalam hal ini metode yang digunakan peneliti untuk meningkatkan kemampuan membaca anak yaitu metode permainan *Fishing Game*. Permainan *Fishing Game* merupakan media sederhana yang terbuat dari beberapa kumpulan bahan seperti bambu/kayu, pita/tali, magnet, sponati, paperclip. *Fishing game* prinsip permainannya seperti halnya fungsi pancing dan ikan. *Fishing game* digunakan untuk permainan seperti membaca gambar atau bentuk gambar, mencocokkan antara gambar dengan tulisan atau sebaliknya.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka tulisan ini diberi judul: "Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak Usia Dini melalui *Fishing Game*". Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) bagaimana penerapan permainan *fishing game*?; 2) bagaimana keefektifan *fishing game* dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini, serta 3) bagaimana peningkatan kemampuan membaca anak usia dini pada kelompok B di RA Masyitoh Gerjen Seyegan Sleman Yogyakarta setelah diterapkan *fishing game*?

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dirancang dalam beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan kegiatan, yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi dan evaluasi, dan (4) refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelompok B, RA Masyitoh Gerjen Seyegan Sleman Yogyakarta, tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 13 anak.

Sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian ini, maka data yang dikumpulkan adalah informasi tentang kemampuan membaca peserta didik. Tindakan dianggap efektif apabila seluruh peserta didik mendapatkan nilai minimal bintang 3 (\*\*\*). Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi dan rubrik penilaian, wawancara, tes.

Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Namun dalam penelitian ini juga menggunakan data kuantitatif yang dijadikan sebagai acuan dalam pengumpulan data. Alat yang digunakan untuk observasi hasil peningkatan kemampuan membaca:

- \*\*\*\* : kemampuan anak berkembang sangat baik (76%-100%)
- \*\*\* : kemampuan anak berkembang sesuai harapan (51%-75%)
- \*\* : kemampuan anak mulai berkembang (26%-50%)
- \* : kemampuan anak belum berkembang (0%-25%)

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan patokan standar keberhasilan dan dikatakan berhasil apabila telah mencapai standar persentase 76% dari anak yang hadir dan dapat meningkatkan kemampuan membaca. Data analisis ini dapat dihitung dengan menggunakan statistic sederhana yaitu:

$$P = F/N \times 100 \%$$

Ket:

P= angka prosentase

F= frekuensi yang sedang dicari prosentasenya

N= number of cues (jumlah frekuensi banyaknya individu).

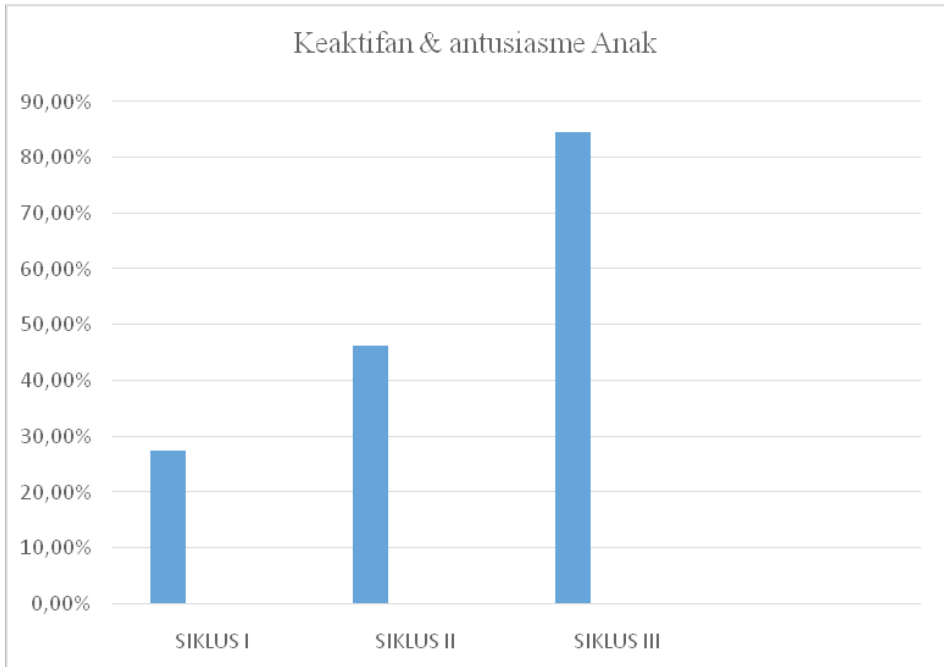
## B. Pembahasan

*Fishing game* merupakan media sederhana yang terdiri dari beberapa kumpulan bahan sederhana seperti bambu/kayu, pita/tali, magnet, paperclip, kartu kata dan kartu gambar. Media ini sederhana sekali membuatnya yaitu: 1) ikat magnet pada tali kemudian ikatkan tali pada ujung kayu (sebagai pancing) 2) pasang paperclip pada kartu kata dan kartu gambar. *Fishing game* prinsip permainannya seperti halnya fungsi pancing dan ikan. *Fishing game* digunakan untuk permainan seperti membaca gambar atau bentuk gambar, mencocokkan antara gambar dengan tulisan atau sebaliknya.

Berdasarkan pelaksanaan tindakan kelas yang telah dilakukan di RA Masyitoh Gerjen, Seyegan, Sleman dari siklus I sampai siklus III, diperoleh hasil sebagai berikut:

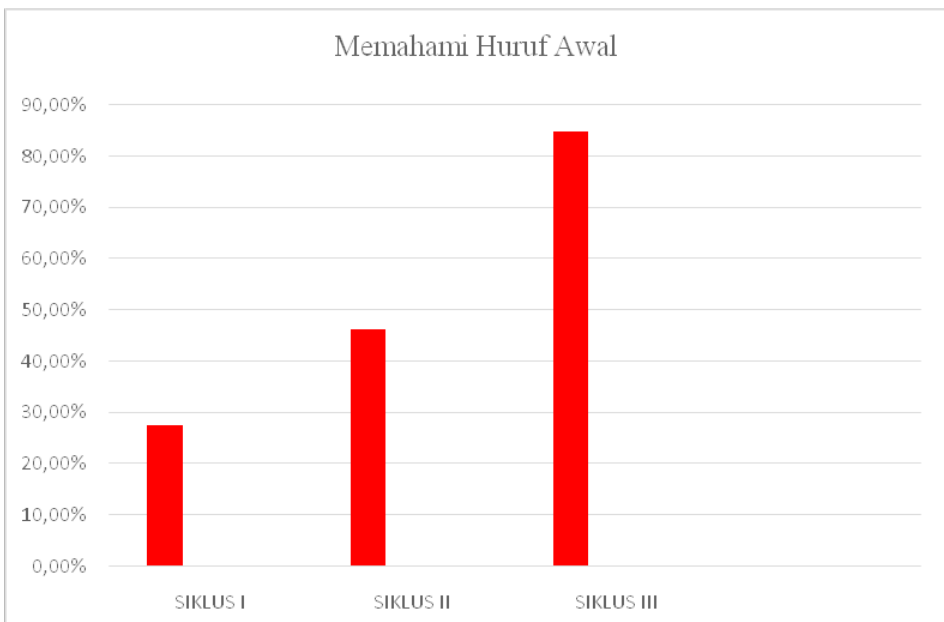
1. Penerapan permainan fishing game untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia di RA Masyitoh Gerjen yaitu cara menggunakannya hampir sama dengan prinsip memancing. (1) Menggunakan kayu (stick drum) berfungsi sebagai pancing, (2) menggunakan kartu gambar atau kata berfungsi sebagai benda yang dipancing (3) media *fishing game* dibuat sesuai tema. Cara memainkan *fishing game* yaitu dengan memancing kartu kata dan gambar yang tertata di atas meja dengan media pancing magnet caranya yaitu memilih kartu-kartu yang sesuai dengan yang disebutkan. Kemudian menyebutkan kartu gambar dan membaca kata yang dipancing, termasuk huruf awalnya, menyebutkan masing-masing huruf pada kata, dan menyebutkan gambarnya. Ditunjukkan kepada teman-teman untuk dibaca bersama dan untuk mengetahui apakah hasil dari yang dipancing sudah benar dan sesuai. Untuk metode boleh variasi bisa dengan kuis, berlomba, bernyanyi, menempelkan pada papan dan lain-lain.
2. Pelaksanaan stimulasi kemampuan membaca anak usia dini dengan media *fishing game* efektif dan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di RA Masyitoh Gerjen, Margomulyo, Seyegan, Sleman. Hal ini terbukti dengan melakukan tiga siklus yang masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun hasil setiap siklusnya adalah pada siklus I keaktifan dan antusiasme anak mencapai 27,27%, siklus II mencapai 46,15%, dan pada siklus III mencapai 84,61%.

Grafik 1. Keaktifan dan antusiasme anak



Untuk aspek kemampuan memahami huruf awal pada siklus I mencapai 27,27%, siklus II 46,15%, dan pada siklus III 84,61%.

Grafik 2. Kemampuan Memahami Huruf awal



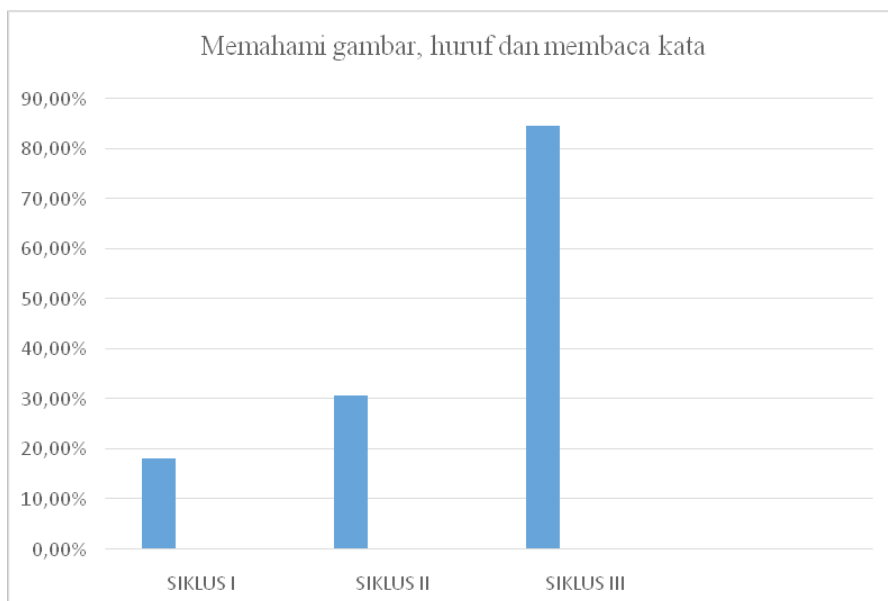
Sedangkan untuk aspek kemampuan anak dalam memilih gambar dan kata yang sesuai pada siklus I mencapai 27,27%, siklus II mencapai 46,15% dan pada siklus III mencapai 84,61%.

Grafik 3. Kemampuan memilih Gambar dan kata yang sesuai



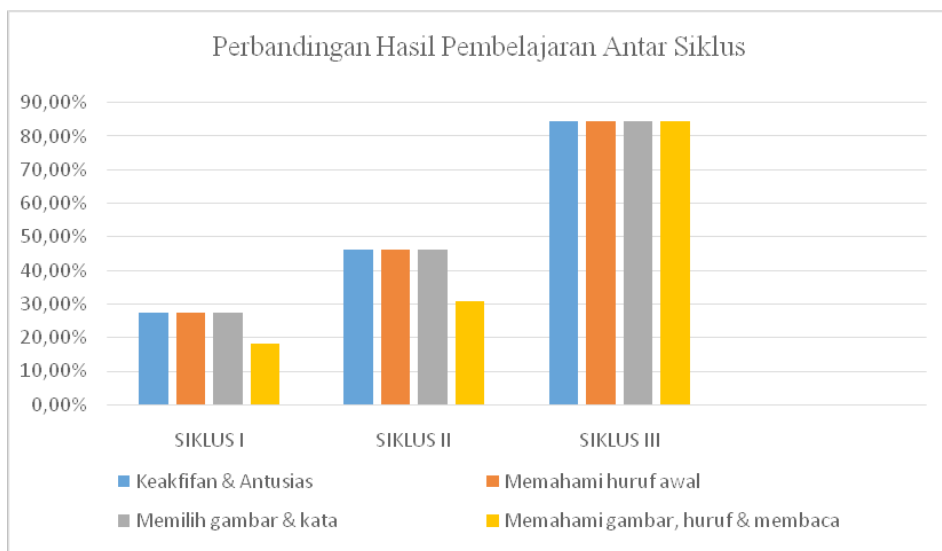
Berikutnya aspek kemampuan anak dalam memahami huruf, gambar, dan membaca kata adalah pada siklus I mencapai 18,18%, siklus II mencapai 30,76% dan pada siklus III memncapai 84,61%.

Grafik 4. Kemampuan Memahmi gambar, huruf, dan membaca kata



3. Peningkatan kemampuan membaca di RA Masyitoh Gerjen, Margomulyo, Seyegan, Sleman melalui media *fishing game* dari siklus I, II, dan III dapat dibuktikan dengan besarnya kenaikan keaktifan dan antusiasme anak sebesar 53,34%, kenaikan kemampuan untuk memahami huruf awal sebesar 53,34%, kenaikan kemampuan anak dalam memilih gambar dan kata yang sesuai 53,34% dan kenaikan anak dalam memahami gambar, huruf dan membaca kata sebesar 66,43%.

Grafik 5. Hasil Perbandingan Antar Siklus



### C. Simpulan

Berdasarkan analisis pelaksanaan tindakan kelas yang telah dilakukan di RA Masyitoh Gerjen, Seyegan, Sleman hasil observasi keaktifan dan antusiasme anak mencapai mencapai 84,61%. Untuk aspek kemampuan memahami huruf awal 84,61%. Sedangkan untuk aspek kemampuan anak dalam memilih gambar dan kata yang sesuai mencapai 84,61%. Berikutnya aspek kemampuan anak dalam memahami huruf, gambar, dan membaca kata adalah 84,61%.

Dari hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *fishing game* efektif dan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini pada kelompok B di RA Masyitoh Gerje Seyegan Sleman Yogyakarta.



## DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Persiapan Membaca dan Menulis Melalui Permainan di Taman Kanak-kanak*.

Departemen Agama RI. 2010. *Al Qur'an dan Terjemahan*. PT. Sygma Examedia Arkanleema.

Izzaty, Rita Eka dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Pres.

Moelong, Lexy J. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mulyasa, H.E. 2012. *"Manajemen PAUD"*. Bandung: PT Rosdakarya.

UU. Sisdiknas. No 20 Tahun 2003. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.