

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN
MENGUNAKAN METODE BERMAIN *FLASH CARD SUBACA* DI PAUD AL-
ANISA BENTIRING KOTA BENGKULU**

Rika Partikasari, Novi Ade Suryani

& Ranny Fitria Imran

rkpar85@gmail.com

novi.adesuryani@gmail.com

&

rannyimran@gmail.com

Abstract

This study aims to improve the ability to read the beginning of students by using the SUBACA Flash Card method for children in group B PAUD AL-ANISA Bentiring, Bengkulu City. This type of research is Classroom Action Research using two cycles, where each cycle is carried out in three meetings. Methods of collecting data in the form of observation and documentation. The results showed that there was an increase in reading the beginning of the child in each cycle with the average percentage of success in Cycle I was 47% and in the second cycle was 82.8%. It can be concluded that the method of playing SUBACA Flash Card is quite effective to be used to improve the ability to read the beginning in the children of group B PAUD AL-ANISA Bentiring, Bengkulu City.

Keywords: start reading, playing method, subacca flash card

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa dengan menggunakan metode bermain *Flash Card SUBACA* pada anak kelompok B PAUD AL-ANISA Bentiring Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan dua siklus, dimana tiap siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Metode pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan membaca permulaan anak pada tiap siklusnya dengan rata-rata prosentase keberhasilan pada Siklus I sebesar 47 % dan pada siklus II sebesar 82,8%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa metode bermain *Flash Card SUBACA* cukup efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B PAUD AL-ANISA Bentiring Kota Bengkulu.

Kata kunci : membaca permulaan, metode bermain, flash card subacca

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya memiliki tujuan untuk mengembangkan berbagai kemampuan dasar peserta didik yang terkait dalam berbagai aspek perkembangan berupa nilai agama dan moral, sosial emosional, fisik motorik, kognitif, seni dan bahasa. Pada kegiatan pembelajarannya diharapkan mampu memberikan rangsangan dan motivasi sehingga potensi peserta didik dapat berkembang secara optimal.

Kemampuan bahasa merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dikembangkan secara optimal pada anak usia dini. Peningkatan kemampuan bahasa bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mendengar, berkomunikasi (baik secara lisan maupun tulisan), menambah perbendaharaan kata anak dan melatih kemampuan membaca dan menulis awal dengan simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis.

Suatu bentuk upaya untuk membantu anak usia dini agar tumbuh dan berkembang sesuai tingkat perkembangannya perlu diberikan stimulasi yang tepat dan aman khususnya dalam membaca permulaan. Beragam stimulasi dapat diberikan dalam membaca permulaan kepada anak melalui bermain. Bermain merupakan sarana belajar yang efektif untuk menumbuhkan pola pikir kritis dan kreatif pada anak. Tugas orang tua dan pendidik adalah sebagai penyedia sarana berupa jenis permainan yang sesuai dengan usia anak. Agar perkembangan anak optimal, maka diperlukan suatu Alat Permainan Edukatif (APE) yang menyenangkan guna mendukung perkembangan tersebut. Bagi anak usia dini bermain merupakan dunianya, pendekatan bermain sambil belajar dan didukung dengan media berupa APE yang menyenangkan merupakan cara terbaik menuju kemampuan baca tulis pada anak usia dini.

Salah satu media berupa APE yang dapat dijadikan sebagai sarana belajar dengan metode bermain adalah *flash card* atau kartu SUBACA. Media ini berupa kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata dan kalimat. Gambar-gambar pada kartu tersebut dikelompokkan dengan berbagai seri, antara lain seri hewan, buah-buahan, pakaian, bentuk-bentuk angka, dan sebagainya. Hal ini berarti dapat mempermudah pendidik menyesuaikan dengan tema yang akan dipelajari anak di kelas.

Berdasarkan pengamatan awal yang peneliti lakukan, ditemukan suatu permasalahan pada PAUD AL-ANISA Bentiring Kota Bengkulu yaitu dalam membaca permulaan. Dimana masih rendahnya tingkat penguasaan anak terhadap pengenalan kata dan kalimat. Hal ini juga dikarenakan dalam proses pembelajarannya masih menggunakan buku lembar kerja siswa dan papan tulis sebagai media. Belum banyak

variasi dan inovasi yang dilakukan oleh pendidik disana sehingga belajar membaca permulaan dilakukan hanya dengan metode dan media yang masih sederhana dan kurang menarik minat siswanya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti merasa perlu mencari upaya kreatif agar dapat membantu proses pembelajaran dalam penguasaan membaca permulaan menjadi lebih menarik dan menyenangkan melalui media *flash card SUBACA* yang disajikan dengan metode bermain. Hal ini juga didukung dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kadek Surtini dkk (2016), dimana menurut penelitian yang mereka lakukan bahwa penggunaan *flash card SUBACA* bisa memberikan peningkatan menjadi 82,55% keberhasilan.

Maka penulis mengambil judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Bermain Flash Card SUBACA di PAUD AL-ANISA Bentiring Kota Bengkulu”

TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian Kemampuan

Kemampuan yang dimiliki anak usia dini berbeda-beda dalam segala hal. Baik itu kemampuan dalam perkembangan Nilai agama dan moral, Fisik Motorik, Sosial Emosional, Kognitif, Bahasa dan Juga Seni. Salah satu prinsip perkembangan menyatakan bahwa perkembangan merupakan hasil proses kematangan dan belajar. kematangan menentukan siap atau tidaknya seseorang untuk belajar, karena betapapun banyaknya rangsangan yang diterima anak, mereka tidak dapat belajar dan menghasilkan perubahan perilaku sampai mereka dinyatakan siap menurut taraf perkembangannya.

Menurut Utami Munandar (1999) kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan atau latihan Artinya seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya atau potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan kemampuan merupakan daya, kesanggupan atau kecakapan untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan atau latihan untuk menguasai sesuatu yang sedang dihadapi.

2. Kemampuan membaca permulaan

Pada anak usia dini bahasa merupakan alat komunikasi yang utama dalam mengungkapkan keinginannya serta kebutuhannya kepada orang lain. Pembelajaran bahasa untuk Anak Usia Dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis (simbolis). Sebelum proses belajar membaca, maka dasar-dasar kemampuan membaca serta kesiapan membaca perlu dikuasai anak terlebih dahulu (Aulia, 2011). Hal ini dilakukan agar kita mengetahui apakah anak sudah siap dalam proses tersebut.

Perkembangan bahasa sangat penting terjadi pada anak. Menurut Ganeshi dalam Susanto (2011) Anak yang berhasil membaca disekolah telah memiliki bahasa tulisan sebagai bagian yang dominan dari kehidupan mereka sehari-hari. Bahasa merupakan sarana yang paling penting bagi seorang anak dalam mengungkapkan perasaan, gagasan, ide, serta pendapat kepada orang lain. Pada anak usia TK bahasa merupakan alat komunikasi yang utama dalam mengungkapkan keinginannya serta kebutuhannya kepada orang lain.

Menurut Ahmad Susanto (2011) membaca permulaan ialah membaca yang diajarkan secara terprogram pada anak prasekolah. Membaca sudah dapat diajarkan pada anak prasekolah usia 3-6 tahun. Anak Usia Dini memiliki potensi yang terpendam untuk menjadi pembaca yang baik. Tahap perkembangan yang memungkinkan mereka mengerti simbol-simbol dalam bahasa memberi kesempatan untuk cepat belajar dan mengasah ketajaman bafikir. Selain itu anak-anak sebagai pembaca permulaan umumnya memiliki kesadaran fonemis (kesadaran tentang bunyi-bunyi huruf yang berbeda) yang cukup baik dan sangat berguna dalam proses membaca.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan kemampuan membaca permulaan adalah suatu aktifitas membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah usia 3-6 tahun yang menumpukkan perhatian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan serta kegiatan-kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran.

3. Tujuan Membaca Permulaan

Tujuan pengajaran membaca adalah agar anak dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan benar dan tepat, dalam mengajarkan membaca hendaknya memberikan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan kesiapan membaca yaitu: mengenalkan anak pada huruf-huruf dalam abjad sebagai tanda suara atau tanda bunyi,

melatih keterampilan anak untuk mengubah huruf-huruf dalam kata menjadi suara dan pengetahuan huruf-huruf dalam abjad dan keterampilan menyuarakan wajib untuk dapat dipraktikkan dalam waktu singkat ketika anak belajar membaca lanjut.

4. Tahap-tahap Membaca Permulaan

Kemampuan membaca anak akan jelas perbedaannya sesuai dengan usia dan tahapan pencapaiannya. Membaca merupakan proses yang kompleks. Proses ini melibatkan sejumlah kegiatan fisik dan mental. Menurut Glen dalam Susanto (2011) mengatakan bahwa. Mengajar membaca harus dimulai dengan mengeja, dimulai dengan pengenalan huruf kemudian mengenal suku kata, barulah mengenal kata dan akhirnya kalimat. Belajar membaca dan menulis merupakan hal yang sangat sulit bagi anak karena anak harus belajar huruf dan bunyi. Menurut Abdurrahman (2012) membagi lima tahapan dalam membaca, yaitu :

a. Kesiapan membaca.

Kesiapan membaca memiliki arti sebagai mental anak yang sudah siap untuk belajar membaca. Pada umumnya anak sudah memiliki kesiapan membaca pada usia 6 tahun, akan tetapi beberapa penelitian menunjukkan bahwa kesiapan membaca sudah terjadi pada masa anak duduk di usia dini. Pada tahap ini anak mulai memusatkan perhatiannya pada satu atau dua aspek dari suatu kata, seperti huruf pertama yang ada pada suatu kata dan gambarnya.

Anak juga mungkin akan menyadari bahwa huruf pertama tersebut sama dengan namanya. Anak yang bernama Toni mungkin saja membaca tulisan “Tani” menjadi “Toni” dengan menyadari hal ini bahwa huruf dapat dirangkai menjadi kata maka anak akan menyenangkan bermain dengan huruf dan bunyi huruf, pada tahap ini bimbingan dari orang-orang disekitar anak sangat diperlukan, seperti bantuan dalam mencari huruf, menyebutkan bunyinya atau menyebutkan bunyinya kemudian mencari hurufnya. Selanjutnya merangkai huruf dan menyebutkan kata yang dirangkai oleh huruf tersebut, kegiatan-kegiatan semacam ini dapat mudah dilakukan dengan menggunakan media seperti kartu Alfabet, buku cerita sederhana, dan gambar-gambar yang relevan.

b. Membaca permulaan.

Pada tahap membaca permulaan ini dimulai sejak anak masuk kelas satu Sekolah Dasar, yaitu pada saat berusia sekitar enam tahun. Akan tetapi ada anak yang sudah melakukannya di Taman Kanak-Kanak dan paling lambat pada waktu anak

duduk di kelas dua sekolah dasar. Pada tahap ini, anak mulai mempelajari kosa kata dan dalam waktu yang bersamaan anak belajar membaca dan menuliskan kosa kata tersebut.

c. Keterampilan membaca cepat.

Pada tahap keterampilan membaca cepat atau membaca lancar terjadi pada saat anak duduk di kelas tiga SD. Anak sudah menguasai atau memahami keterampilan membaca memerlukan pemahaman simbol dengan bunyi. Anak juga sudah mampu membaca 100-140 kata per menit dengan kesalahan sedikit.

d. Membaca luas.

Pada tahap membaca luas terjadi pada anak ada di bangku kelas empat sampai lima SD. Anak sudah gemar dan menikmati kegiatan membaca. Anak akan membaca berbagai variasi buku bacaan seperti majalah maupun buku cerita dengan penuh motivasi untuk memudahkan mereka dalam membaca. Pada tahap ini guru maupun orang tua harus memperkaya kosa kata anak, menganalisis struktur kalimat atau mereviu berbagai sumber bacaan.

e. Membaca yang sesungguhnya.

Pada tahap membaca yang sesungguhnya akan terjadi pada anak yang sudah duduk di SD dan berkelanjutan hingga dewasa. Mereka tidak membaca untuk belajar membaca akan tetapi membaca sebagai pemahaman anak mengetahui, mempelajari bidang studi tertentu. Kemahiran membaca setiap anak akan sesuai pada latihan membaca sebelumnya.

Karakteristik mengajarkan baca tulis menurut Tadkiroatun Musfiroh (2009) dikategorikan kedalam enam tahapan :

a) Tahapan Diferensiasi

Pada tahap ini, anak memperhatikan tulisan dan membedakannya dengan gambar. Anak dapat menyebutkan gambar sebagai gambar dan tulisan sebagai tulisan.

b) Tahapan membaca pura-pura

Pada tahap ini, anak membaca tulisan tanpa memperdulikan informasi visual yang ada. Anak benar-benar menentukan sendiri kata-kata yang ingin diucapkan tanpa memperdulikan tulisan yang ada, belum ada korespondensi antara apa yang diucapkan (dibaca) anak dengan bahan bacaan.

c) Tahapan membaca gambar.

Anak memperhatikan gambar tanda-tanda visual seperti gambar tetapi belum menguasai simbol. Anak membaca dengan melihat gambar, membaca label dengan memperhatikan barang dan gambar atau informasi visual lain dalam bentuk satu kalimat atau lebih.

d) Tahapan membaca acak

Pada tahap ini anak membaca acak dan anak sudah memperhatikan simbol.

e) Tahapan lepas landas

Anak dapat membaca dengan mengeja kata-kata, dan anak dapat menggabungkan huruf menjadi suku kata.

f) Tahapan Independen

Pada tahap ini anak memahami apa yang dibaca. Sudah ada lagu kalimat (koma, titik) dan nada yang cepat. Anak sudah menguasai komponen tanda baca, dan makna teks juga sudah diperoleh.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca akan berbeda-beda pada setiap anak dan berkembang sesuai dengan stimulus yang diberikan. Akan tetapi ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan membaca pada anak (Farida Rahim, 2008), seperti;

a. Faktor fisiologis

Faktor fisiologis meliputi kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Menurut beberapa ahli, keterbatasan neurologis seperti cacat otak dan kurang matangan secara fisik merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan peserta didik tidak berhasil dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman mereka. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar, khususnya belajar membaca.

b. Faktor intelektual

Terdapat hubungan positif antara kecerdasan yang diindikasikan oleh IQ dengan rata-rata peningkatan remedial membaca tetapi tidak semua anak yang mempunyai kemampuan intelegensi tinggi menjadi pembaca yang baik. Secara umum, intelegensi anak tidak sepenuhnya mempengaruhi berhasil atau tidaknya anak dalam membaca permulaan. Faktor metode mengajar guru, prosedur, dan kemampuan guru juga turut mempengaruhi kemampuan membaca permulaan anak.

c. Faktor lingkungan

Lingkungan yang meliputi latar belakang dan pengalaman peserta didik mempengaruhi kemampuan membacanya. Peserta didik tidak akan menemukan kendala yang berarti dalam membaca jika mereka tumbuh dan berkembang di dalam rumah tangga yang harmonis, rumah yang penuh dengan cinta kasih, memahami anak-anaknya, dan mempersiapkan mereka dengan rasa harga diri yang tinggi.

d. Faktor sosial ekonomi anak

Status sosial ekonomi anak mempengaruhi kemampuan verbal anak. Hal ini dikarenakan jika peserta didik tinggal dengan keluarga yang berada dalam taraf sosial ekonomi yang tinggi kemampuan verbal mereka juga akan tinggi. Hal ini didukung dengan fasilitas yang diberikan oleh orang tuanya yang berada pada taraf sosial ekonomi tinggi. Lain halnya peserta didik yang tinggal di keluarga yang sosial ekonomi rendah. Orang tua mereka tidak dapat memenuhi kebutuhan anaknya dan anaknya cenderung kurang percaya diri.

e. Faktor psikologis

Faktor lain yang juga dapat mempengaruhi kemajuan dan kemampuan membaca anak adalah faktor psikologis. Faktor psikologis meliputi motivasi, minat, dan kematangan sosial emosional, serta penyesuaian diri.

6. Metode Pengajaran Membaca Permulaan

Metode merupakan cara yang dipakai seorang guru untuk menyampaikan materi kepada siswanya. Pemilihan metode pembelajaran pada dasarnya perlu disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai oleh peserta didik. Seorang guru tidak hanya memberikan materi ataupun penilaian saja namun seorang guru perlu memberikan metode yang sistematis untuk memulai pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh kepada hasil dari proses pembelajaran peserta didiknya. Abdurrahman (2012) mengemukakan metode pengajaran membaca bagi anak pada umumnya, antara lain:

a. Metode membaca dasar.

Metode membaca dasar pada umumnya menggunakan pendekatan elektrik yang menggabungkan berbagai prosedur untuk mengajarkan kesiapan perbendaharaan kata, mengenal kata, pemahaman, dan kesenangan membaca. Metode ini umumnya dilengkapi rangkaian buku yang disusun dari taraf sederhana hingga taraf yang lebih sukar sesuai dengan kemampuan anak-anak.

b. Metode *Fonik*

Metode yang menekankan pada pengenalan kata melalui proses mendengarkan bunyi huruf. Pada mulanya anak diajak mengenal bunyi-bunyi huruf, kemudian mensintesiskannya menjadi suku kata dan kata. Bunyi huruf dikenalkan dengan mengaitkannya dengan kata benda, misalnya huruf “a” dengan gambar “ayam”. Dengan demikian, metode ini lebih bersifat sintesis dari pada analitis.

c. Metode *linguistic*

Metode *linguistic* yaitu metode yang berdasarkan atas pandangan bahwa membaca adalah proses memecahkan kode atau sandi yang berbentuk tulisan menjadi bunyi yang sesuai dengan percakapan. Anak diberikan suatu bentuk kata yang terdiri dari konsonan-vokal atau konsonan-vokal-konsonan seperti “bapak” atau “lampu” kemudian anak diajak memecahkan kode tulisan itu menjadi bunyi percakapan. Dengan demikian metode ini lebih bersifat analitik dari pada sintetik.

d. Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik)

Metode SAS adalah metode yang pada dasarnya merupakan perpaduan antara metode *fonik dan linguistik*. Perbedaannya adalah jika didalam metode linguistik kode tulisan yang dipecahkan berupa kata, didalam SAS berupa kalimat pendek yang utuh. Metode ini berdasarkan asumsi bahwa pengamatan anak mulai dari keseluruhan (*gestal*) dan kemudian ke bagian-bagian.

e. Metode alfabetik

Adalah metode yang menggunakan dua langkah, yaitu memperkenalkan kepada anak berbagai huruf alfabetik dan kemudian merangkaikan huruf-huruf tersebut menjadi suku kata, kata, dan kalimat.

f. Metode pengalaman membaca

Adalah metode yang terintegrasi pada perkembangan anak dalam keterampilan mendengarkan, bercakap-cakap, dan menulis dan bahan bacaan yang digunakan didasarkan pada pengalaman anak.

Menurut Tzu dalam Ahmad Susanto (2011) mengatakan pengertian membaca adalah menerjemahkan simbol (huruf) kedalam suara yang dikombinasi dengan kata-kata. Bahan-bahan untuk membaca permulaan harus sesuai dengan bahasa dan pengalaman anak. Belajar bahasa dan membaca bagi anak terjadi ketika anak memilih, mengamati, berfikir, berkata, bermain, membaca, mendengarkan orang lain dan dengan orang dewasa yang memahami bagaimana mendorong kegiatan tersebut.

7. Pengertian bermain

Bermain mengembangkan aspek perkembangan fisik motorik anak yaitu melalui permainan motorik kasar dan halus, kemampuan mengontrol anggota tubuh, belajar keseimbangan, kelincahan, koordinasi mata dan tangan dan lain sebagainya. Adapun dampak jika anak tumbuh dan berkembang dengan fisik motorik yang baik maka anak akan lebih percaya diri, memiliki rasa nyaman, dan memiliki konsep diri yang positif. Pengembangan aspek fisik motorik menjadi salah satu pembentuk aspek sosial emosional anak.

Melalui bermain, anak mempunyai rasa memiliki, merasa menjadi bagian atau diterima dalam kelompok, belajar untuk hidup dan bekerja sama dalam kelompok dengan segala perbedaan yang ada. Dengan bermain dalam kelompok anak juga akan belajar menyesuaikan tingkah lakunya dengan anak yang lain, belajar untuk menguasai egonya, belajar menahan diri, mampu mengatur emosi, dan belajar untuk berbagi dengan sesama. Dari sisi emosi, keinginan yang tak terucapkan juga semakin terbentuk ketika anak bermain imajinasi dan sosiodrama.

Aspek kognitif berkembang pada saat anak bermain yaitu anak mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasinya, mampu memunculkan kreativitas, mampu berfikir, melatih ingatan, mengembangkan perspektif, dan mengembangkan kemampuan berbahasa. Konsep abstrak yang membutuhkan kemampuan kognitif juga terbentuk melalui bermain sehingga anak mampu memahami dunia disekitarnya dengan baik.

Hal ini sejalan dengan Piaget dalam Slamet Suyanto (2005) menyatakan anak berada pada tahap perkembangan kognitif praoperasional 2-7 tahun. Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang lebih jelas. Ia mulai mengenali beberapa symbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Penguasaan bahasa anak pada tahap ini sudah sistematis, anak sudah mampu melakukan permainan simbolis, imitasi, serta mampu mengantisipasi keadaan yang akan terjadi pada waktu mendatang.

8. Tujuan bermain

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak. Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antara anak yang satu dengan anak lainnya (Catron dan Allen, dalam Yuliani Nurani Sujiono 1999).

9. *Flash Card* atau kartu kata

Media *Flash Card* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis visual yang memegang peran sangat penting untuk mempermudah anak mengingat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran pada prinsipnya membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga materi yang ingin disampaikan dapat lebih mudah dipahami anak. Dengan kata lain anak akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disajikan oleh guru apabila dibantu dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurut Hasnida (2015) menjelaskan bahwa media visual untuk melatih kemampuan mengenal huruf dan kata. Sebelum anak siap mulai belajar membaca, guru dapat membantu mereka untuk menyadari secara umum adanya huruf dan kata-kata yang tertulis dan kegunaannya dalam suatu situasi.

Sedangkan pengertian *Flash Card* menurut Azhar Arsyad (2011) mengemukakan bahwa *Flash Card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda symbol yang mengingatkan dan menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flash Card* biasanya berukuran 8x12cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. *Flash Card* berisi gambar-gambar benda, binatang dan sebagainya yang dapat digunakan untuk melatih siswa membaca dan memperkaya kosakata.

Ahmad Susanto (2011) mengemukakan bahwa *Flash Card* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata. Gambar-gambar pada *Flash Card* dikelompokkan antara lain seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk, angka dan sebagainya. Kartu ini dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat. Tujuan dari metode ini adalah untuk melatih otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sehingga perbendaharaan kata dapat bertambah dan meningkat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *Flash Card* merupakan kartu yang berisikan kata-kata atau gambar. Media *Flash Card* dapat digunakan untuk pengembangan perbendaharaan kata pada aspek perkembangan bahasa. Kartu ini dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat. Ukuran dari *Flash Card* disesuaikan dengan kebutuhan kelas, maksudnya ukuran media *Flash Card* untuk kelas sempit akan berbeda dengan ukuran media *Flash Card* pada kelas yang luas dan anak didiknya banyak.

10. Kelebihan *Flashcard*

Media *FlashCard* tergolong dalam media *visual* (gambar), media *FlashCard* memiliki beberapa kelebihan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Susilana dan Riyana (2009) antara lain:

1. Mudah dibawa kemana-mana; yakni dengan ukuran yang kecil *FlashCard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
2. Praktis; yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *FlashCard* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
3. Gampang diingat; kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya.
4. Menyenangkan; media *FlashCard* dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *FlashCard* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuatu perintah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *Flash Card* antara lain: mudah dibawa, praktis, gampang diingat dan menyenangkan. Selain itu media *Flas Hcard* dapat membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sehingga dapat meningkatkan perbendaharaan kata siswa.

11. Kekurangan *Flashcard*

Berikut ini ada beberapa kekurangan dalam penggunaan *Flash Card* yaitu:

- a. Hanya bisa digunakan dalam pembelajaran kelompok kecil
- b. Memerlukan perawatan yang harus teliti karena dikhawatirkan kartu akan hilang atau tercecer.
- c. Menuntut penataan ruang yang baik

12. *Flash Card* SUBACA

Flash Card SUBACA adalah sebuah metode belajar membaca yang diperbaharui oleh Nur ahmadi yang berasal dari Provinsi Jawa Timur. Metode *Flash Card* SUBACA ini menggunakan *fun learning system* yang tidak membosankan bagi anak. Dengan system ini anak akan diajak untuk belajar sambil bermain permainan yang menyenangkan, powerfull dan komunikatif. Bentuknya bukan seperti buku belajar membaca yang beredar dipasaran, melainkan berupa alat permainan berupa sebagai berikut:

1. Berupa kartu kata dan kalimat bergambar yang tidak mengenalkan huruf maupun suku kata kecuali pada seri konsonan tapi langsung membaca kata dan kalimat dengan begitu mudahnya.
2. Terdapat game yang sangat asyik dimainkan yaitu Game ular tangga “Balon Ajaib” yang dilengkapi dengan kuda-kudaan dan 34 kartu hadiah permainan yang bermanfaat untuk membangun keselarasan otak kiri dan otak kanan.
3. *Flash Card* SUBACA ini full gambar dengan tulisan warna-warni sehingga dapat menggoda mata anak-anak dan terdiri dari satu kartu dua halaman yang masing-masing halaman menceritakan gambar atau pokok bahasan, bahkan cerita yang disajikan bisa dibaca dalam bentuk lagu anak-anak (*Topi saya bundar*, *Balonku ada lima dan lain-lain*).
4. Buku panduan praktis cara bermain *Flash Card* SUBACA.

Metode pembelajaran membaca dalam bermain *Flash Card* SUBACA ini dikemas sedemikian rupa sehingga membuat anak cepat membaca dan sekaligus anak akan merasa ketagihan. Akan tetapi guru atau orang tua hendaknya terlebih dahulu membaca panduan buku cara bermain *Flash Card* SUBACA ini karena tidaklah berarti apa-apa belajar membaca dengan menggunakan *Flash Card* SUBACA ini jika diajarkan oleh guru dan orang tua yang galak, kurang sabar dan tidak menyenangkan bagi anak. Sebagai ilustrasi dari media kartu katabergambar, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1.1. Contoh *Flash Card* SUBACA

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada metode ini masing-masing siklus dilakukan melalui empat tahapan yaitu : (1) Tahap perencanaan, (2) Tahap tindakan, (3) Tahap observasi dan evaluasi, dan (4) Tahap refleksi (Arikunto, 2010). Dalam tiap siklusnya dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Penelitian ini dilakukan dengan berkolaborasi bersama guru kelas. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama tiga bulan yaitu November 2017- Januari 2018 dengan subjek penelitian adalah anak kelompok B PAUD AL-ANISA Bentiring Kota Bengkulu. Tehnik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Data hasil rekapitulasi kemampuan membaca permulaan anak Kelompok B menggunakan media *Flash Card* SUBACA pada Siklus I yang menunjukkan bahwa, pada pertemuan pertama mendapatkan hasil 40,5%. Pertemuan kedua mendapatkan hasil 43,75% dan pertemuan ketiga mendapatkan hasil 56,75%. Rata-rata persentase kemampuan membaca permulaan anak pada Siklus I adalah 47,00% yang termasuk dalam kriteria kurang baik dan dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 1.1. Tabel Hasil Rekapitulasi Siklus I

NO	Nama Anak	PERTEMUAN			KET
		1	2	3	
1	IR	2,33	2,33	2,67	Meningkat
2	AB	2,33	2,33	2,67	Meningkat
3	FQ	2,33	2,33	2,67	Meningkat
4	MY	2,33	2,33	2,33	Meningkat
5	MK	2,00	2,00	2,67	Meningkat
6	RM	2,00	2,00	2,67	Meningkat
7	LY	1,33	1,33	2,00	Meningkat
8	SL	1,33	1,67	1,67	Meningkat
9	FD	1,00	1,33	2,33	Meningkat
10	IV	1,33	1,33	2,00	Meningkat
11	DR	1,33	1,33	2,00	Meningkat
12	NVA	1,33	1,67	1,67	Meningkat
13	SK	1,00	1,33	2,33	Meningkat
14	MD	1,00	1,33	2,00	Meningkat
15	WF	1,33	1,33	2,33	Meningkat
Jmlh		24,3	25,97	34,01	Meningkat
Rata-rata		1,62	1,73	2,27	
Persen		40,5%	43,75%	56,75%	

Berdasarkan perolehan data tersebut, menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak Kelompok B di PAUD AL-ANISA Bentiring mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, meskipun perolehan data rata-rata persentase pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Oleh karena itu, Siklus

II perlu dilaksanakan agar kemampuan anak mencapai indikator yang diinginkan, yaitu $\geq 80\%$.

Pada pelaksanaan tindakan Siklus II merupakan hasil perbaikan terhadap kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran siklus I. Peneliti menggunakan panduan instrumen observasi *check list* untuk mengetahui kemampuan anak dalam menyebutkan bermacam-macam kata atau benda yang ada di lingkungan sekitar, kemampuan anak dalam menunjukkan media yang mempunyai bunyi (suku kata) awal yang sama dengan yang ditunjukkan guru, dan kemampuan anak dalam membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana.

Pelaksanaan Siklus II yang dilaksanakan selama tiga kali pertemuan sudah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil kemampuan membaca permulaan anak pada SIKLUS I hanya memperoleh rata-rata persentase sebesar 47,00% yang termasuk dalam kriteria kurang baik meningkat pada Siklus II dengan perolehan rata-rata persentase sebesar 82,8% yang termasuk dalam sangat baik dan dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 1.2. Tabel Rekapitulasi Siklus II

NO	Nama Anak	PERTEMUAN			KET
		1	2	3	
1	IR	3,00	3,67	4,00	Meningkat
2	AB	3,33	3,67	4,00	Meningkat
3	FQ	3,00	3,67	4,00	Meningkat
4	MY	3,00	3,67	4,00	Meningkat
5	MK	2,67	3,33	4,00	Meningkat
6	RM	2,67	3,67	4,00	Meningkat
7	LY	2,33	3,67	4,00	Meningkat
8	SL	2,33	3,33	4,00	Meningkat
9	FD	2,67	3,33	4,00	Meningkat
10	IV	2,33	3,00	3,67	Meningkat
11	DR	2,33	3,33	3,33	Meningkat
12	NVA	2,33	3,00	3,67	Meningkat
13	SK	2,67	3,00	3,67	Meningkat
14	MD	2,33	3,00	4,00	Meningkat
15	WF	2,67	3,00	4,00	Meningkat
Jmlh		39,99	50,34	58,34	Meningkat
Rata-rata		2,7	3,35	3,89	
Persen		67,5%	83,75%	97,25%	

Hasil observasi pada Pertemuan Pertama, Pertemuan Kedua dan Pertemuan Ketiga pada Siklus II menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak meningkat secara bertahap. Data hasil rekapitulasi kemampuan membaca permulaan anak Kelompok B menggunakan media *Flash Card* SUBACA pada Siklus II yang menunjukkan bahwa, pertama kemampuan anak dalam menyebutkan bermacam-macam kata benda yang ada di lingkungan sekitar memperoleh rata-rata persentase sebesar

67,5%. Kedua, kemampuan anak dalam menunjukkan media yang mempunyai suku kata awal yang sama memperoleh rata-rata persentase sebesar 83,75%. Ketiga, kemampuan anak dalam membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana memperoleh rata-rata persentase 97,25%. Rata-rata persentase kemampuan membaca permulaan anak pada Siklus II adalah 82,8% yang termasuk dalam kriteria sangat baik.

Untuk mengetahui peningkatan dan perbandingan seberapa besar keberhasilan melalui metode bermain *Flash Card* SUBACA untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak pada pelaksanaan Siklus I dan Siklus ke II, maka peneliti menggunakan gambaran peningkatan rata-rata persentase kemampuan membaca permulaan dari Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 1.2. Diagram Kemampuan Membaca Permulaan Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan perolehan data tersebut, menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak Kelompok B di PAUD AL-ANISA Bentiring mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, perolehan data rata-rata persentase pada Siklus II yaitu 82,8% yang sudah melebihi indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu $\geq 80\%$. Oleh karena itu, pelaksanaan tindakan Siklus II dihentikan.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada kelompok B PAUD AL-ANISA Bentiring Kota Bengkulu, penggunaan *Flash Card* SUBACA dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Kemampuan membaca permulaan merupakan bagian awal dari tahap membaca. Menurut Abdurahman (2011 : 159-161), pada tahap membaca permulaan dimulai sejak anak berusia sekitar enam tahun keatas. Dimana pada tahap ini anak mulai mempelajari kosa kata dan dalam waktu yang bersamaan anak belajar membaca dan menuliskan kosa kata tersebut. Dari hasil penelitian, dapat dilihat dari data yang diperoleh pada Siklus I, dan Siklus II yang mengalami peningkatan secara bertahap.

Dina Indriana (2011) menyebutkan bahwa *Flash Card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar dengan ukuran sekitar 25 cm x 30 cm. Kelebihan *Flash Card* ini adalah praktis dalam pembuatan dan penggunaannya, mudah diingat karena gambar yang ada berwarna sehingga menarik perhatian, dan

menyenangkan. Media *Flash Card* yang digunakan di dalam penelitian ini berukuran 20 cm x 10 cm dengan gambar pada halaman depan dan kata keterangan gambar pada halaman belakang.

Peningkatan kemampuan membaca permulaan menggunakan media *Flash Card* sesuai dengan pendapat Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006) yang menjelaskan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media akan mempertinggi kegiatan belajar anak dalam tenggang waktu yang cukup lama. Kegiatan belajar anak dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan tanpa bantuan media.

Pendapat Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain tersebut sejalan dengan Piaget (dalam Slamet Suyanto, 2005) yang menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun (Kelompok B) berada pada tahap peralihan dari fase praoperasional ke fase operasional konkret. Pada fase ini cara berpikir anak masih konkret yang berpijak pada pengalaman terhadap benda atau belajar dengan menggunakan berbagai benda. Anak menghubungkan benda-benda yang baru dipelajari berdasarkan pengalamannya berinteraksi dengan benda-benda sebelumnya. Anak hanya akan memperhatikan salah satu ciri benda yang dianggapnya paling menarik. Cara pengambilan kesimpulan tersebut disebut cara berpikir transduktif.

Berdasarkan teori yang dijelaskan Piaget tersebut, dapat dikatakan bahwa anak usia 5-6 tahun (Kelompok B) akan memberikan perhatiannya terhadap berbagai hal yang dianggapnya menarik. Saat melakukan kegiatan pembelajaran membaca permulaan dengan cara awal yang dilakukan guru, yaitu dengan menulis pada buku tulis berbagai huruf dan kata yang telah dicontohkan guru di papan tulis dan menghubungkan garis putus-putus yang membentuk pola suatu huruf menggunakan LKS, anak mengeluh bosan dan lelah. Hal ini dikarenakan kegiatan tersebut dianggap tidak menarik.

Anak hanya melihat berbagai huruf tanpa adanya gambar berbagai warna, sehingga anak tidak memberikan perhatiannya kepada pembelajaran membaca yang disampaikan guru tersebut. Keadaan tersebut sesuai dengan pendapat Femi Olivia dan Lita Ariani (2009) yang menyebutkan bahwa kesulitan anak dalam membaca dapat disebabkan oleh kejenuhan, keterbatasan daya ingat, dan lemahnya konsentrasi. Membaca termasuk dalam salah satu kegiatan yang menuntut ketekunan sehingga terkesan membosankan bagi anak karena yang dilihat hanyalah huruf saja.

Penggunaan media *Flash Card* SUBACA tidak mengharuskan anak menulis di buku tulis seperti kegiatan pembelajaran yang selalu dilakukan oleh guru. Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menunjukkan media yang sesuai dengan dengan huruf dan suku kata awal yang sama seperti yang ditunjukkan guru, serta membaca kata atau keterangan gambar. Bromley (dalam Nurbiana Dhieni dkk., 2008) menyebutkan bahwa strategi yang dapat digunakan dalam pengembangan kemampuan membaca anak adalah menyediakan hal sesuai dengan minat anak, melibatkan anak, dan situasi yang berbeda secara individu, dalam kelompok kecil, maupun kelompok besar. Anak dapat diberikan variasi kegiatan pembelajaran dengan cara yang baru dan belum pernah digunakan oleh anak, sehingga dapat menghilangkan kejenuhan anak terhadap kegiatan pembelajaran dengan cara yang selalu sama.

Jadi, penggunaan media *Flash Card* SUBACA dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan dapat mengatasi masalah yang telah disebutkan pada latar belakang karena anak tertarik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Ketertarikan anak pada kegiatan pembelajaran ini karena media *Flash Card* SUBACA berisikan berbagai kata dan gambar dengan berbagai warna. Selain itu, cara pembelajaran membaca permulaan menggunakan media *Flash Card* SUBACA ini juga belum pernah dilakukan oleh guru sehingga menjadi hal yang baru bagi anak. Penggunaan media *Flash Card* SUBACA ini juga tidak mengharuskan anak menulis, karena kegiatan dalam penelitian ini adalah menunjukkan media yang sesuai dengan dengan huruf dan suku kata awal yang sama seperti yang ditunjukkan guru, serta membaca kata atau keterangan gambar dan juga didukung oleh permainan ular tangga yang menarik sehingga tidak menyebabkan kebosanan untuk anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan membaca permulaan yang dapat mencapai kriteria keberhasilan yaitu pada Siklus I kemampuan membaca permulaan anak memperoleh rata-rata persentase keberhasilan sebesar 47% yang termasuk dalam kriteria kurang baik. Kemudian mengalami peningkatan sebesar 82,8% pada siklus II yang termasuk dalam kriteria sangat baik. Hal ini juga didukung dengan peningkatan minat dan keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan belajar anak menjadi lebih menyenangkan dan anak

menjadi lebih komunikatif. Sehingga penggunaan metode bermain *flash card SUBACA* cukup efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini.

2. Saran

Diharapkan untuk kedepannya penggunaan metode bermain dengan *flash card SUBACA* bisa diterapkan dalam pembelajaran permulaan dan menjadi referensi serta acuan untuk penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2012. *Pendidikan bagi anak kesulitan belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Pt. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta
- Arikunto, S. 2015. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Aulia. 2011. *Mengajarkan Balita Anda Membaca: Revolusi Cerdas Untuk Kemampuan Anak Membaca Di Rumah*. Jogjakarta: Intan Media,
- Aqib, Zainal dan Sujak. 2011. *Panduan Dan Aplikasi Pendidikan Karakter*. Jakarta : Gaung Persada Press
- Cepi Riyana,Susilana Rudi.2009. *Media Pembelajaran*. CV. Wacana Prima. Bandung
- Diana, Mutiah. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenanda Media Group.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan.(2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Olivia Femi dan Ariani Lita. (2009). *Belajar Membaca Yang Menyenangkan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta:PT Elex Media Komputindo.
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Luxima_Media: Jakarta Timur.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press
- Maelani, Ayu. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Gambar Anak Usia 5-6 Tahun Pada Paud Deniffa Di Kepahiang*. Bengkulu: Skripsi
- Munandar, Utami. 2014. *Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, Jakarta:PT.Gramedia
- Musbikin, Imam. 2010. *Buku Pintar PAUD (dalam perspektif islam)*. Yogyakarta: Laksana.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2009. *Menumbuhkan Baca-Tulis Anak Usia Dini*. Jakarta:Gramedia Widiasarana.
- Nurbiana, Dhieni, dkk. 2008 *Metode Pengembangan Bahasa*.Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Paud*. Jakarta: Gramedia Group.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Depdiknas
- Undang-undang Sisdiknas. 2003. *Tentang Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Sinar Grafik.