

**PENERAPAN METODE BERMAIN DALAM MENINGKATKAN MINAT BACA
ANAK TK DHARMA WANITA I JATIMULYO JENGGAWAH JEMBER**

Oleh:

Nurul Anam

Dosen Institut Agama Islam Al-Qodiri Jember, Jawa Timur, Indonesia

Desi Martasari

*Mahasiswa S-1 Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) IAI Al-Qodiri
Jember*

anam_starone@yahoo.com

ABSTRAK

Untuk dapat mewujudkan generasi- generasi mudah yang berkualitas, tentunya tidak lepas dari kata pendidikan, lebih lagi pendidikan dari usia dini yang merupakan pondasi utama yang harus segera di bangun. Taman kanak- kanak jalan terbaik untuk mewujudkan itu semua, taman kanak- kanak merupakan area bermain anak yang paling tepat, karna selain bermain di taman kanak- kanak dapat diperoleh berbagai ilmu pengetahuan. Jika berbicara tentang anak-anak tidak akan asing dengan kata bermain, bermain merupakan dunia anak yang paling menjadi peran utama. Dengan bermain anak- anak akan merasa senang, akan merasa nyaman, akan mempunyai banyak teman dan banyak pengetahuan.

Fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana Perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi Metode Bermain dalam Meningkatkan minat baca anak Tk Dharma Wanita I Jatimulyo?

Metode penelitian dengan menggunakan pendekatan: Kualitatif, yang Jenis penelitiannya menggunakan *Field Research*, metode pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi, wawancara serta dokumentasi, dengan analisis data menggunakan reduksi, display data, verifikasi data dan dengan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber.

Kesimpulan dari skripsi ini adalah Penerapan metode bermain dalam meningkatkan minat baca Tk Dharma Wanita I Jatimulyo tahun 2018/2019 terdiri dari 1). Perencanaan dalam metode bermain seperti menyiapkan media bermain, memberikan petunjuk permainan, menginformasikan tehnik permainan, memberikan contoh permainan dan menilai hasil permainan. 2) Pelaksanaan, dalam pelaksanaan terdapat beberapa kegiatan seperti kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup, dan yang ke 3) Evaluasi, evaluasi yang digunakan yaitu evaluasi formatif, evaluasi sumatif dan evaluasi diagnostik, sehingga hasil yang di peroleh menjadi lebih maksimal dan berprestasi.

Kata Kunci: Metode Bermain, Minat Baca.

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri. Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar, sehingga pembelajaran menekankan pada aktivitas peserta didik.¹ Pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan kepada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasai dalam rangka pencapaian kompetensi yang dimiliki oleh anak.

Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Undang-undang ini mengamanatkan bahwa pendidikan harus dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistik sebagai dasar anak memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa usia dini adalah masa emas perkembangan anak dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. Periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Oleh karena itu, pada masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan.

Adapun program pembelajarannya merupakan upaya untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh serta terjadi komunikasi interaktif. Menurut pendapat lain, tujuan program pembelajaran adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan pada tahap berikutnya.²

Namun dalam realitanya, tujuan pembelajaran tersebut tidak berjalan dengan baik salah satunya karena ada problematika suatu pembelajaran. Problematika proses pembelajaran tersebut antara lain sulitnya mengenal huruf dalam meningkatkan minat baca anak. Karena itu

¹ Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan* (Jogjakarta: Ar-Rzz Media, 2013), h. 17

² Mursid, M.Ag. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), h.13-14

budaya membaca perlu ditumbuhkembangkan. Bukan hanya ketika anak memasuki usia sekolah, melainkan juga sejak si jabang masih dalam kandungan. Namun kerana belum dapat membaca, ibulah yang membacakan cerita si jabang. Diharapkan, dengan cara membacakan cerita, akan mengalir kebiasaan baik kelak pada anak. Akan tetapi, membaca dan menulis sebagai pelajaran, baru dikenalkan di Taman kanak-kanak. Meskipun sebagian orang tua dan pendidik tidak setuju dengan pelajaran membaca dan menulis di Tk, masyarakat terutama orang tua tampaknya menuntut kalau anaknya yang diitipkan untuk didik di Tk sudah dapat membaca dan menulis ketika di wisuda.³ Namun ada beberapa metode yang dapat diterapkan ketika memberikan pembelajaran membaca yaitu dengan metode bermain huruf.

Bagi anak-anak, bermain merupakan kebutuhan yang sangat penting dan berpengaruh pada aspek fisik dan psikologi sehingga berpengaruh juga pada tinggi rendahnya prestasi anak-anak. Karena itu, kewajiban menyediakan waktu dan sarana yang memadai untuk bermain dan berkreasi tidak bisa ditawar-tawar. Bisa saja, dalam sehari seperempat dari seluruh pelajaran disediakan untuk kegiatan tersebut. Selain itu manfaat bermain bagi anak-anak merupakan masa perkembangan saraf potensi dan dinamika. Lewat bermain, tensi dan dinamika itu dapat disempurnakan lewat berlari, misalnya otot dan tulang menjalin hubungan harmonis sehingga mereka tumbuh gesit dan ceria. Dengan demikian, bermain merupakan sarana mencurahkan potensi.

Metode bermain huruf telah diterapkan di TK Dharma Wanita I Jatimulyo Jenggawah kabupaten Jember. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Kiki Fitriana S. Pd selaku wali kelas kelompok B⁴ mengatakan bahwa peserta didik kelas B hanya 10% yang bisa membaca dengan baik dan benar, tetapi ada juga yang belum sama sekali dalam mengenal huruf sehingga menghambat untuk segera dapat membaca dengan baik. Sebelumnya di Tk Dharma Wanita I Jatimulyo menggunakan metode mengeja, tetapi dalam peraturan pemerintah yang baru tidak boleh mengeja bacaan jadi mulailah terciptanya metode bermain yang menekankan pada permainan huruf yang bertujuan untuk memperlancar baca anak dengan begitu anak juga diarahkan untuk dapat mengembangkan minat baca anak. Dengan menggunakan metode bermain sedikit banyak perubahan dalam minat baca anak sehingga jika dipresentasikan mencapai 75% anak-anak giat untuk membaca, terbukti dengan adanya prestasi yang muncul dengan memperoleh berbagai kejuaraan khususnya dalam lomba yang berkaitan dengan baca tulis. Demi

³ R. Masri Sareb Putra, *Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini* (Jakarta: PT. Indeks, 2008) hal 3-4

⁴ Dokumentasi "Tk Dharma Wanita I Jatimulyo", 25 Maret 2019

meningkatkan kualitas pembelajarn kita mengikuti perkembangan kurikulum yang ada, dengan tetap mengacu pada visi dan misi sekolah.

Dari deskripsi di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul, Penerapan metode bermain dalam meningkatkan minat baca anak anak Tk Dharma Wanita I Jatimulyo Kecamatan Jenggawah Jember.

B. FOKUS PENELITIAN

1. Bagaimana perencanaan metode bermain dalam meningkatkan minat baca anak Tk Dharma Wanita I Jatimulyo Jenggawah Jember?
2. Bagaimana pelaksanaan metode bermaine dalam meningkatkan minat baca anak Tk Dharma Wanita I Jatimulyo Jenggawah Jember?
3. Bagaimana Evaluasi metode bermain dalam meningkatkan minat baca anak Tk Dharma Wanita I Jatimulyo Jenggawah Jember?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan metode bermain dalam meningkatkan minat baca anak Tk Dharma Wanita I Jatimulyo Jenggawah Jember.
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan metode bermain dalam meningkatkan minat baca anak Tk Dharma Wanita I Jatimulyo Jenggawah Jember.
3. Untuk mendeskripsikan Evaluasi metode dalam meningkatkan minat baca anak Tk Dharma Wanita I Jatimulyo Jenggawah Jember.

D. LANDASAN TEORI

1. Metode Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata “ajar”, yang kemudian menjadi sebuah kata serupa “pembelajaran”. Dalam arti sempit pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar.⁵ Pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.⁶

Secara umum pembelajaran dapat didefinisikan bahwa pembelajaran merupakan upaya membelajarkan peserta didik. Untuk membelajarkan seseorang, diperlukan pijakan-pijakan teori agar apayang dilakukan guru, dosen, pelatih, instruktur maupun siapa saja yang berkeinginan untuk membelajarkan orang dapat berhasil degan baik.⁷ Pembelajaran juga dapat

⁵ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), h. 10.

⁶ Ulin Nuha, *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab I* (Yogyakarta; Diva Press, 2016).h.143.

⁷ Makmun Khairani, *Psikologi Belajar* (Yogyakarta: Aswwaja Pressindo, 2014), h 6.

diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh para guru dalam membimbing, membantu, dan mengarahkan peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar.⁸

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), metode dapat diartikan sebagai cara yang teratur dan berfikir baik- baik untuk mencapai maksud atau cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna untuk mencapai tujuan yang di tentukan. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengandakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Dengan demikian, metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses belajar mengajar.⁹

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran seharusnya berpengaruh pada keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Metode yang tidak tepat, akan berakibat terhadap pemakaian waktu yang tidak efisien. Dalam pemilihan dan penggunaan sebuah metode harus mempertimbangkan aspek efektivitas dan relevansinya dengan materi yang disampaikan.

2. Metode Bermain

Bermain adalah salah satu bentuk rekreasi yang bertujuan untuk bersenang- senang, mengisi waktu luang atau berolah raga ringan. Tanpa kita sadari sebenarnya banyak sekali orang yang selalu meluangkan waktu untuk melakukan permainan.¹⁰

Menurut Rubin, Fein, dan Vandenberg dalam Hughes¹¹ ada 5 ciri utama bermain yang dapat mengidentifikasi kegiatan bermain dan bukan bermain, antara lain:

- a. Bermain didorong oleh motivasi dari dalam diri anak
- b. Bermain dipilih secara bebas oleh anak
- c. Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan
- d. Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya.
- e. Bermain senantiasa melibatkan peran aktif anak, baik secara fisik, psikologis maupun keduanya sekaligus.

⁸Dr. Hanun Asrohah, M.Ag dan Ali Mustofa, *Perencanaan Pembelajaran*, (Surabaya: Kopertais IV Press, 2017), h. 11.

⁹Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011),h.80

¹⁰ Sunyi Adji Purnomo dan Ranni Novianty, *Games For Fun Learning and Teaching*, (Bandung),h. 01

¹¹ Muhammad Fauziddin, M.Pd, *Pembelajaran PAUD* (PT REMAJA ROSDAKARYA, BANDUNG) h. 6

Adapun upaya yang dapat dilakukan pendidik untuk menghargai arti bermain itu adalah dengan memberikan pengalaman dan kesempatan aktivitas bermain pada anak. Bermain yang tanpa dibatasi dengan waktu dan peraturan bermain membuat anak mempunyai waktu yang banyak untuk mengeksplorasi sendiri serta mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Untuk upaya tindakan protektif kepada anak, pendidik dapat memberikan kenyamanan dan lingkungan yang mendukung untuk bermain dan merancang lingkungan bermain outdoor.

Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerjasama, dan menjunjung tinggi sportavitas. Di samping itu, aktivitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa, dan keterampilan motorik anak usia dini. Oleh karena itu, bagi anak usia dini tidak ada hari tanpa bermain, dan bagi mereka bermain merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting. Dalam dunia anak dan pendidikan anak usia dini, sulit sekali mencari pengganti kegiatan yang sepadan dengan bermain, termasuk pembelajaran formal di kelas, karena bagi anak usia dini bermain jauh lebih efektif mencapai tujuan dibandingkan dengan pembelajaran formal di kelas. Pembelajaran memiliki lingkup yang sangat terbatas, dan tidak dapat menyentuh tujuan yang multimakna seperti dalam permainan.

Bermain sebagai pendekatan pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia dan kemampuan anak didik, yang secara berangsur-angsur perlu dikembangkan dari bermain sambil belajar (Unsur bermainnya lebih dominan), menjadi belajar sambil bermain (Unsur belajar lebih dominan). Dengan demikian, dalam bermain, harus diperhatikan kematangan dan tahap perkembangan anak didik, alat bermain atau alat bantu, metode yang digunakan, waktu dan tempat serta teman bermain.¹²

Adapun metode- metode huruf yang dapat di gunakan dalam menerapkan minat baca anak yaitu puzzle, kartu gambar dan meronce. Bermain dengan menggunakan media puzzle huruf merupakan salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik dan tumbuh kembang anak. Dengan bermain menggunakan puzzle huruf diharapkan dapat menarik minat anak sehingga anak lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan untuk mengasah keterampilan berbahasanya. Selain itu, konsep bermain dengan menggunakan media puzzle huruf relevan dengan konsep DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) atau pendidikan yang sesuai dengan perkembangan anak.

¹² Prof.Dr.HE Mulyasa, M.Pd, *Menejemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015),h. 166

Kartu gambar yaitu kartu yang berisi kata-kata dan terdapat gambar. Kartu gambar adalah sekumpulan gambar terpisah yang memuat satuan-satuan gambar serta mewakili serentetan cerita. Kartu gambar ini dapat berbagai jenis, antara lain kartu gambar dengan tampilan berlembar-lembar secara terpisah. Rangkaian cerita lengkap terkemas menjadi satu dalam keseluruhan lembaran gambar. Perlu dijelaskan bahwa masing-masing lembar gambar berkisah tentang action final/ adegan puncak yang mewakili penggalan sinopsis.

3. Perkembangan Minat Baca

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti baca atau membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis.¹³ Menurut DD. Tampubolon¹⁴ berpendapat "Minat" (keinginan, kemampuan, dan motivasi) dan keterampilan membaca yang baik dan efisien, yang telah berkembang dan membudayakan secara maksimal dalam diri seseorang.

Jadi minat membaca adalah keinginan atau usaha yang kuat untuk memperoleh pengetahuan yang luas dengan membaca. Orang yang mempunyai minat baca yang besar ditunjukkan dengan adanya media untuk mendapatkan bahan bacaan dan kemudian membacanya atas dasar suka atau keinginan sendiri. Orang yang menyukai membaca akan menjadikan membaca sebagai suatu kegemaran dan sekaligus kebutuhan, sehingga orang tersebut dapat memanfaatkan waktunya dengan membaca.

Menurut Mary Leonhard¹⁵ mencatat terdapat delapan tahapan menuju budaya baca. Ini adalah simpulan atas penelitian dan pengamatannya di Amerika Serikat. Antara lain :

a. Tahap pertama : Membolak balik majalah dan buku

Membolak balik majalah dan buku secara acak, untuk menemukan topik yang menarik adalah awal yang baik menuju budaya baca. Kalau sudah menemukan bagian yang dirasa menarik, maka akan dibaca sampai tuntas.

b. Tahap ke dua : Membaca komik, majalah dan surat kabar

Banyak orang tua dan pendidik melarang anak membaca komik, alasannya komik kurang mendidik. Benarkah demikian? Ini hanya generalisasi. Pasti tidak semua komik adalah bacaan buruk. Kalau toh isinya semua buruk, bukankah masih bisa dipetik satu hikmah di dalamnya, jangan melakukan yang buruk apalagi kalau misalnya didalam komik itu masih terdapat lebih dari satu unsur baiknya, pasti bacaan itu sangat berguna.

¹³ Umi Chulsum, S.Pd dan Windy Novia, S.Pd, *Kamus Besar bahasa Indonesia* (Kashiko, Surabaya), h. 71

¹⁴ Chasimar Saleh BA, *Pedoman Pengembangan Kemampuan berbahasa* (Jakarta: Depdikbud,),h.244

¹⁵ R. Masri Sareb Putra, *Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini* (Jakarta: PT. Indeks, 2008), h.109

c. Tahap ketiga : Buku pertama

Buku yang diaksud di sini adalah buku yang pertama ia baca, buku pertama ini adalah buku yang paling berkesan. Biasanya orang yang suka membaca dia pasti akan ingat buku yang pernah dia baca.

d. Tahap ke empat: Bacaan tertentu

Pada tahap ini, orang yang mau dan menyukai bacaan tertentu. Misalnya, komik saja, atau novel saja. Bahkan hanya menyukai jenis bacaan komik saja, bisa jadi seseorang fanatik pada pengarang tertentu.

e. Tahap kelima: Pengembangan

Umumnya kutu buku tidak akan berhenti membaca dan mengelana. Kalau sudah menemukan hiburan pada buku, yang lain akan ditinggalkan. Pada tahapan ini, waktu untuk nonton TV akan semakin berkurang. Pada tahapan ini seseorang merasakan “kurang puas” dari hanya sekedar menonton. Apa yang di lihatnya di TV akan di dalaminya di literatur.

f. Tahap keenam: Bacaan yang lebih luas

Pada tahap ini, seseorang akan merasa tidak puas hanya dengan membaca jenis bacaan tertentu. Ia mulai merasa haus buku. Tidak hanya ia menemukan di dalam buku informasi yang penting buatnya, ia juga menemukan hiburan. Dari awal mula membaca novel, ia memperluas bacaannya ke buku- buku serius, misalnya buku informasi.

g. Tahap ketujuh: Mencari buku sendiri

Pada tahap ini, seseorang tidak lagi menunggu. Ia mencari buku sendiri. Kalau tidak tersedia di perpustakaan pribadi di rumah, ia mencarinya keluar seperti ke toko buku, perpustakaan ataupun ke pasar loakan. Mencari buku itu sendiri dapat menimbulkan kesenangan, biasanya juga pada tahap ini seseorang sudah mulai mempunyai perpustakaan pribadi meskipun koleksi bukunya belum cukup banyak, namun dengan adanya rasa senang biasanya seseorang ini akan senang dalam mengumpulkan buku.

h. Tahap kedelapan: Kutu Buku

Tidak hanya gemar membaca, orang yang sudah mencapai tahap puncak membaca ini juga ingin menuangkan perolehannya dari membaca ke dalam tulisan. Seseorang yang banyak membaca, kepala akan merasa pecah karena begitu banyak pengetahuan dan informasi. Ia ingin menumpahkan semuanya itu dalam tulisan. Maka, tidak ada penlisan yang tidak suka membaca. Setiap penulis notabene adalah kutu buku.

Tidak mudah meniti jalan menuju puncak membaca. Namun, kalau ada kemauan, niscaya ada jalan. Manfaat membaca sebenarnya dirasakan dalam waktu tidak terlalu lama.

Seseorang yang ketika ujian wacana misalnya, kalau tidak bisa membaca, akan lama menganalisis. Tapi orang yang suka membaca, akan cepat terbiasa, karena neuronnya akan terbiasa bekerja. Manfaat membaca sudah jelas. Karena itu wajar jika budaya baca tulis distrategikan sejak dini. Pemerintah, melalui kurikulum pendidikan dasar dan menengah, bahkan memasukkan membaca dan menulis sebagai materi pelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

4. Penerapan Metode Bermain dalam meningkatkan minat baca anak.

Budaya membaca perlu ditumbuh kembangkan, bukan hanya ketika anak memasuki usia sekolah, melainkan juga sejak si jabang bayi dalam kandungan. Namun, karena belum dapat membaca inilah yang membacakan cerita kepada si jabang bayi. Diharapkan dengan membacakan cerita akan mengalir kebiasaan baik kelak pada anak. Dalam konteks ini¹⁶ Abigail van Buren mengatakan *“Richer than I you never be, for I had a mother who read to me. Anda tidak pernah lebih kaya dari saya, sebab saya punya ibu yang membacakan buku bagi saya”*. Akan tetapi membaca dan menulis sebagai pelajaran, baru dikenalkan di Taman Kanak- Kanak.

Macam- macam permainan dan tahapannya sebagai berikut:

a. Permainan Puzzle

Cara bermain: Anak dikelompokkan terlebih dahulu, setiap kelompok terdiri dari 4-6 anak. Guru menyiapkan kertas (Sejumlah kelompok) yang bergambar binatang, buah-buahan dan lain sebagainya, dengan ukuran yang besarnya sama kurang lebih 15cm x 30 cm, kemudian dipotong- potong menjadi beberapa bagian, dengan pola- pola yang bervariasi. Kemudian guru memanggil beberapa anak mewakili kelompoknya untuk bermain. Anak yang bermain diberikan tugas untuk menata potongan potongan tulisan atau gambar sesuai dengan bentuk semula. Kelompok yang menang adalah kelompok yang paling cepat berhasil menyusun dan membacakan tulisannya kepada guru.¹⁷

b. Permainan Kartu Gambar

Kartu gambar yaitu kartu yang berisi kata- kata dan terdapat gambar. Kartu gambar adalah sekumpulan gambar terpisah yang memuat satuan satuan gambar serta mewakili serentetan cerita. Kartu gambar ini dapat berbagai jenis, antara lain kartu gambar dengan tampilan tampilan berlembar lembar secara terpisah. Rangkaian cerita lengkap terkeas menjadi satu dalam keseluruhan lembaran gambar. Perlu dijelaskan bahwa masing- masing

¹⁶ R. Masri Sareb Putra, *Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini*, , h.1

¹⁷ Muhammad Fauziddin, M.Pd, *Pembelajaran PAUD*, ,h. 40

lembar gambar berkisah tentang action atau adegan puncak yang mewakili penggalan synopsis.

Cara membuat:

1. Membuat sketsa gambar, lalu diwarnai dengan warna yang mencolok dan menarik
2. Perhatikan bahwa isi gambar pada masing-masing lembar terdiri dari satu gambar tertentu.
3. Synopsis/ ringkasan urutan cerita ditulis di bagian belakang kartu gambar
4. Kertas HVS dapat dibingkai menggunakan kertas emas agar lebih menarik
5. Untuk perawatan kartu gambar dapat dilaminating.

Cara bermain:

1. Melakukan setting tempat duduk anak
2. Berceritalah setelah anak duduk tenang siap menyimak
3. Setelah cerita selesai, orang tua/pendidik bersama anak dapat menyimpulkan serta mengadakan kegiatan Tanya jawab
4. Tidak lupa menyampaikan isi pesan cerita kepada anak.

c. Permainan Meronce

Dalam bermain pola menggunakan manik-manik ini selain untuk mengembangkan motorik halus pada kelenturan jari-jari otot anak, karena guru akan mengembangkan konsep matematika pada anak usia dini maka tujuan utama dalam permainan ini untuk pemahaman konsep bilangan dan pemahaman pola pada anak. Manik-manik yang digunakan dapat bermacam-macam bentuk dan warna sehingga dapat pula menggunakan bentuk serta warna pada anak. Memang pelajaran pada anak usia dini selalu terintegrasi tidak berdiri sendiri, selalu berkaitan antara bidang yang satu dengan bidang yang lain. Tinggal kemampuan guru untuk mengembangkannya sehingga semua bidang dapat terstimuluskan.

Alat yang digunakan:

1. Manik-manik berbagai warna dan ukuran
2. Benang rami, yang terbuat dari plastic warna krem agak kaku sehingga mudah untuk meronce

Cara Bermain:

1. Pola satu menurut warna, yaitu anak memasukkan benang ke dalam manik-manik dengan satu warna merah kemudian kuning kemudian hijau dilanjutkan biru lalu kembali pada warna merah lagi.

2. Pola da warna yaitu dua warna merah dilanjutkan dua warna hijau dilanjutkan dengan dua warna kuning kemudian dilanjutkan dengan dua warna biru dan kembali ke warna merah lagi.¹⁸

E. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologis, yaitu mengamati dan bertanya, mencatat data dan makna, serta menganalisis dan menafsirkan. Variable penelitian atau hal-hal yang diteliti adalah data yang menyangkut seluruh masalah penelitian.

Sumber data adalah Kepala Sekolah, Wali Kelas, Peserta Didik dan Wali Murid. Data divalidasi dengan pengecekan pandangan informan, diskusi teman sejawat dan memperpanjang kehadiran peneliti. Analisis data dilakukan dengan mengelompokkan data menurut masalah yang diteliti, menentukan ragam data pada setiap masalah, menentukan proporsi masing-masing ragam dan kemudian mendeskripsikanya secara kualitatif. Penelitian dilakukan di Sekolah Tk Dharma Wanita I Jatimulyo kecamatan Jenggawah Kab. Jember.

F. PEMBAHASAN

1. Perencanaan Metode Bermain Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak TK Dharma Wanita I Jatimulyo Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember

Perencanaan merupakan suatu proses menentukan hal- hal yang ingin di capai dimasa depan serta melakukan berbagai tahapan untuk tujuan yang di harapkan dengan sebaik mungkin, begitu pula yang diterapkan oleh Tk Dharma Wanita I Jatimulyo yang menyusun perencanaan sebelum proses belajar mengajar berjalan dengan baik, dalam perencanaan tersebut metode yang digunakan adalah metode bermain sehingga guru juga menyiapkan beberapa informasi dan tujuan yang akan di capai, agar dapat menciptakan suasana yang sangat di senangi anak- anak sebelum melakukan proses belajar mengajar Tk Dharma Wanita I Jatimulyo selalu lakukan perencanaan seperti:

1. Menyiapkan media bermain
2. Memberikan petunjuk permainan
3. Menginformasikan tehnik bermain
4. Memberikan contoh permainan
5. Menilai hasil permainan.

Media yang digunakan juga bermacam- macam ada APE luar dan APE dalam yang dapat menunjang pembelajaran dengan baik. Dalam proses belajar mengajarpun peneliti temukan dengan menggunakan metode bermain, dalam menyampaikan suatu pengertian guru

¹⁸ Syamsidah, S.Pd, *45 Permainan Matematika*, (Sleman:CV.Budi Utama, 2019)h, 10

menggunakan media yang mengarah pada pembelajaran tersebut, misalnya pada waktu itu bertema Binatang dengan sub tema binatang darat yaitu Sapi, guru tersebut menggunakan media gambar sapi. Dalam perencanaan pembelajaran tersebut bertujuan agar anak dapat mengetahui hewan sapi beserta bagian bagian tubuhnya. Selain itu dalam perencanaan anak di ajak untuk mengetahui huruf yang ada dalam dua bahan tersebut dan menuliskannya di atas kertas kosong dengan tujuan agar anak dapat meniru tulisan sapi serta mengenal huruf dengan baik. Suatu perencanaan yang disusun agar guru tidak kesulitan saat proses pembelajaran berlangsung. Tetapi karena RPPH disusun sebelum tahun ajaran baru, maka ketika pelaksanaan pembelajaran tidak sesuai dengan yang tertera di dalam RPPH tersebut, sehingga RPPH hanya sebagai formalitas yang wajib di buat.

2. Pelaksanaan metode bermain dalam meningkatkan minat baca anak TK Dharma Wanita I Jatimulyo kecamatan Jenggawah kabupaten Jember.

Setelah adanya perencanaan ada pelaksanaan, pelaksanaan yaitu suatu tindakan yang dilaksanakan dari sebuah perencanaan yang telah di susun matang. Dalam proses Pelaksanaan di Tk Dharma Wanita I Jatimulyo kecamatan Jenggawah kabupaten Jember ada 3 proses pelaksanaan dalam pembelajaran yaitu yang kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Masing masing kegiatan tersebut dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah di sepakati.

a. Kegiatan Pembukaan

Dalam kegiatan pembukaan Tk Dharma Wanita I Jatimulyo kecamatan Jenggawah kabupaten Jember mempunyai kegiatan pembiasaan seperti senam pagi, berbaris di depan kelas dengan mengenal secara awal tema yang akan di sampaikan serta bermain APE luar secara singkat untuk menunjang pertumbuhan gerak anak, bermain tebak- tebakan. Kemudian masuk kelas dengan menata rapi sepatu di depan kelas masing- masing, memasuki kelas dan berdoa sebelum pembelajaran di mulai, kemudian di lanjutkan dengan pembiasaan- pembiasaan yang dilakukan di dalam kelas setelah membaca doa yaitu menghafal doa harian, menghafal surat- surat pendek, pengabsenan, penanyaan kabar serta menyanyi- nyanyi yang dirangkum dalam kurun waktu 30 menit.

b. Kegiatan Inti

Setelah peserta didik selesai membaca doa, kemudian ibu guru mulai memulai proses pembelajaran, pertama guru menunjukkan gambar sapi yang dibawah gambar tersebut ada tulisan kata SAPI, kemudian peserta didik di ajak untuk menebak gambar tersebut, kemudian anak- anak secara serentak menjawab bahwa itu binatang sapi, kemudia ibu guru mengajak

anak- anak kembali untuk menalar apa yang mereka ketahui tentang sapi tersebut, kemudian anak- anak memberikan informasi bahwa sapi itu berkaki empat, kemudian guru mulai mengarah kepada tulisan yang terdapat dibawah gambar sapi tersebut, dan guru mulai menunjukkan satu demi satu huruf sapi tersebut dan berbarengan dengan teriakan anak- anak terkait huruf tersebut, kemudia setelah anak anak menyebutkan huruf tersebut anak- anak di berikan buku gambar untuk mewarnai gambar hewan sapi sesuai kemampuan mereka, kemudian anak- anak juga disuruh untuk menirukan tulisan sapi tersebut, setelah anak- anak selesai mengerjakan tugas kemudian gambar tersebut di serahkan kepada guru untuk diperiksa secara bergantian dan setelah selesai proses tanya jawab terkait gambar yang mereka buat anak- anak diperbolehkan untuk bermain balok huruf untuk disusun sesuai dengan kata sapi. Setelah selesai bermain dan berdoa mau makan pada pukul 09. 00 wib anak- anak diperbolehkan untuk bermain bebas diluar kelas .

c. Kegiatan Penutup

Setelah jam menunjukkan pukul 09. 30 anak- anak dipersilahkan masuk kelas dengan tetap menata rapi sepatu dan memasuki kelas dengan teratur, seelah itu masuk dan duduk dengan rapi kembali. Saat anak- anak sudah tenang, guru mulai menanyakan kembali materi yang telah dipelajari pada pagi hari, setelah Tanya jawab selesai anak anak diberikan pesan- pesan sebelum pulang seperti, kegaitan setelah pulang sekolah dengan mengucapkan salam, mencium tangan orang tua, berganti baju dan lain sebagainya, kemudian peserta didik di ajak untuk membaca doa sebelum pulang dan guru menginformasikan materi yang akan di sampaikan esok hari.

3. Evaluasi metode bermain dalam meningkatkan minat baca anak TK Dharma Wanita I Jatimulyo Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember.

Evaluasi merupakan kegiatan yang dilakukan berkenaan dengan proses unuk menentukan suatu hal. Evaluasi pendidikan adalah kegiatan menilai yang terjadi dalam suatu kegiatan pendidikan yng tujuannya untuk mendaptkan informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian perkembangan peserta didik dalam sehingga dapat diupayakan tindak lanjutnya. Sama halnya yang dilakukan oleh Tk Dharma Wanita I jatimulyo kecamatan Jenggawah kabupaten Jember dalam melakukan evaluasi.

Ada tiga jenis evaluasi yang dilakukan yaitu evaluasi formatif, Evaluasi formatif dilakukan setiap hari atau setiap minggu, yang mana dalam evaluasi formatif ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan anak selama satu minggu. penilain yang digunakan pada tema binatang darat sub tema hewan sapi yaitu ada dua penilaian yang pertama percakapan

yang merupakan penilaian yang menuntut peserta didik dalam melakukan tanya jawab dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan anak dalam mengenal huruf. Penilaian yang kedua penilaian hasil karya yaitu dengan melihat hasil dari anak-anak melakukan tugas mewarnai gambar hewan sapi dan menulis huruf sapi. Dan penilaian yang ketiga menggunakan penilaian observasi yaitu pengamatan yang dilakukan secara langsung untuk mendapatkan data dan informasi tentang perkembangan anak dalam kegiatan bermain dengan melihat peserta didik dalam bermain balok huruf ketika istirahat berlangsung.

Sedangkan kedua yaitu evaluasi sumatif yaitu evaluasi yang dilakukan selama satu semester yang mencakup semua sub tema dari minggu pertama sampai minggu ke 17. Evaluasi ini juga untuk mengetahui sejauh mana tingkat kefahaman peserta didik dalam mengenal huruf selama satu semester dan dengan memberikan LPPAD atau rapot. Evaluasi yang ketiga yaitu evaluasi diagnostis yang mana evaluasi ini digunakan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan, evaluasi diagnostis ini berlaku untuk peserta didik dan pendidik. Bagi peserta didik untuk mengetahui kelemahan ketika proses pembelajaran dan bagi pendidik untuk mengetahui teknik atau metode yang digunakan.

G. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Penerapan Metode Bermain dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Tk Dharma Wanita I Jatimulyo kecamatan Jenggawah kabupaten Jember, maka peneliti menyampaikan sebagai berikut:

1. Perencanaan dalam penerapan metode bermain dalam meningkatkan minat baca anak di Tk Dharma Wanita I Jatimulyo yaitu menyiapkan media bermain, memberikan petunjuk permainan, menginformasikan teknik permainan, memberikan contoh permainan dan menilai hasil permainan. Namun dalam perencanaan tersebut tidak lepas dari pedoman kurikulum 13 sesuai dengan perangkat pembelajaran yang sudah diterapkan oleh pemerintah pusat.
2. Pelaksanaan dalam penerapan metode bermain dalam meningkatkan minat baca anak di Tk Dharma Wanita I Jatimulyo terdiri dari bagian pembuka, bagian inti dan bagian penutup. Banyak metode yang dapat di gunakan dalam proses pembelajaran, tetapi yang lebih efektif yaitu dengan metode bermain. Dengan bermain anak akan lebih memahami apa yang di sampaikan oleh guru.
3. Evaluasi dalam penerapan metode bermain dalam meningkatkan minat baca anak di Tk Dharma Wanita I Jatimulyo dengan melakukan tiga jenis evaluasi yang pertama yaitu evaluasi formatif yaitu evaluasi yang dilakukan setiap hari atau setiap minggu, yang kedua

evaluasi sumatif yang dilakukan pada setiap akhir semester dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian peserta didik, dan yang ketiga yaitu evaluasi diagnostis yang bertujuan untuk mengetahui kelemahan- kelemahan peserta didik dan pendidik dalam menggunakan metode bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adji Purnomo, Sunyi dan Ranni Novianty, *Games For Fun Learning and Teaching*, Bandung; Yrama widya, Jl. Permai 28 No. 100 Margahayu Permai
- Arifin, Zaenal, 2009, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Asrohah, Hanun, 2017, *Perencanaan Pembelajaran*, Surabaya: Kopertais IV Press.
- BA, Chasimar Saleh, *Pedoman Pengembangan Kemampuan berbahasa*, Jakarta; Depdikbud.
- Chulsum, Umi, dan Windy Novia, S. Pd, *Kamus Besar bahasa Indonesia*, Kashiko: Surabaya
- Fathurrohman, Muhammad, 2013, *Model- model Pembelajarn Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*, Jogjakarta, Ar-Rzz Media
- Hamdani, 2011, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia.
- Khairani, Makmun, 2014, *Psikologi Belajar*, Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Mursid, M. Ag., 2017, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mulyasa, *Menejemen PAUD 2015*, Bandung; PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Nuha, Ulin, 2016, *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab I*, Yogyakarta: Diva Press.
- Putra, R. Masri Sareb, 2008, *Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini*, PT. Indeks: Jakarta.
- Syamsidah, 2019, *45 Permainan MatematikaI*, Sleman: CV. Budi Utama
- Dokumentasi “Tk Dharma Wanita I Jatimulyo”, 17 Juli 2019