

MELIPATGANDAKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI DENGAN PERMAINAN "SMART JUMP"

MG. Budi Susanti., Rahmat Mulyono,
TK Mutiara Persada, UST Yogyakarta
mgbudi1975@gmail.com, rahmat.mulyono@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze and find out how to multiply children's reading skills at an early age with the "smart jump" game. This research also uses a qualitative descriptive approach with the case study method. The subjects in this study were all students, parents of students and teachers. Collecting data in this study will use several methods, namely observation methods, interview methods, and documentation methods. The technique to be used in this research is to analyze the data with details of data reduction, data presentation, and conclusion. The validity of the data is carried out to explain the data by using source triangulation. From the results of the study it was found that with the smart jump game all students at an early age can double their reading ability. In the smart jump game, all students at an early age are motivated to be able to read. All children at an early age are invited to multiply their reading abilities with fun playing methods, so that all children at an early age will find it easier to multiply their reading abilities.

Keywords: *reading ability, play smart jump*

ABSTRAK

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menganalisis dan mengetahui bagaimana cara melipatgandakan kemampuan membaca anak pada usia dini dengan permainan "smart jump". Penelitian ini juga menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek dalam penelitian ini adalah semua anak didik, orang tua peserta didik dan guru. Pengumpulan data dalam penelitian ini akan menggunakan beberapa metode, yaitu metode observasi, metode wawancara, dan metode dokumentasi. Teknik yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan melakukan analisis data dengan rincian reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan. Keabsahan data yang dilakukan untuk menjelaskan data dengan menggunakan triangulasi sumber. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa dengan permainan *smart jump* semua anak didik anak pada usia dini dapat melipatgandakan kemampuan membaca. Dalam permainan *smart jump* semua anak didik anak pada usia dini terpacu untuk dapat membaca. Semua peserta didik anak pada usia dini diajak untuk melipatgandakan kemampuan membaca dengan metode bermain yang menyenangkan, sehingga semua peserta didik anak pada usia dini akan lebih mudah untuk melipatgandakan kemampuan membaca.

Kata Kunci : kemampuan membaca, permainan smart jump

A. Pendahuluan

Guru merupakan unsur utama pada proses pendidikan, berdasarkan

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, dinyatakan bahwa guru

dan dosen mempunyai fungsi, peran, dan kedudukan yang sangat strategis dalam pembangunan nasional di bidang pendidikan, sehingga perlu dikembangkan sebagai profesi yang bermartabat (UU No. 14, 2005). Guru merupakan profesi yang memerlukan keahlian khusus sebagai seorang pendidik (Daryanto & Tasrial, 2015), karena tugas guru seperti mengelola proses belajar mengajar sehingga siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya, baik akademik maupun non akademik, tidak bisa dikatakan mudah. Dengan peran tersebut, guru memiliki peran sentral dalam usaha peningkatan mutu pendidikan secara keseluruhan (Rusdarti dkk, 2018).

Seorang guru dituntut untuk dapat menciptakan suatu metode untuk dapat lebih memahami materi pelajaran kepada siswa. Terlebih untuk seorang guru TK. Peran guru yang kreatif sangat dibutuhkan di sini. Kreativitas guru sangat diperlukan sebagai upaya menghasilkan kualitas pembelajaran dan pendidikan yang baik. Guru dituntut tidak hanya mampu menguasai materi pengajaran dan pembelajaran, tetapi juga harus memahami sejumlah model dan desain pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi pembelajaran aqidah akhlak.

Keterampilan pra membaca dapat membantu anak lebih siap untuk belajar membaca saat ia memasuki sekolah nanti. Di samping itu keterampilan pra membaca yang baik juga akan meminimalkan risiko anak mengalami stres saat belajar membaca kelak. Membaca permulaan merupakan tahap awal dalam belajar membaca yang difokuskan kepada mengenal simbol-simbol atau tanda- tanda yang berkaitan dengan

huuf-huruf sehingga menjadi pondasi agar anak dapat melanjutkan ketahap membaca permulaan.

Membaca adalah suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Hal ini dapat diartikan membaca sebagai proses berfikir untuk memahami teks yang dibaca. (Dalman, 2013).

Menurut Tarigan (2015:7) membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Pengertian membaca menurut para ahli memang berbeda. Salah satunya menurut Yunus, yang mengartikan bahwa membaca adalah aktivitas membaca agar dapat memperoleh informasi yang disampaikan di dalam bahan bacaan. Produk membaca merupakan hasil dari proses membaca yakni pemahaman atas isi bacaan (2012). Dikutip dari Livestrong, ada beberapa tips yang bisa dilakukan orang tua untuk meningkatkan keterampilan membaca anak, yaitu: 1) Menyediakan fasilitas untuk membantu meningkatkan minat baca anak, 2) Mengajak anak ke perpustakaan, 3) Membacakan buku untuk anak. 4) Menjadikan suatu permainan, 5) Menyanyikan lagu-lagu.

Kenyataan di TK Mutiara Perdada menunjukkan bahwa kemampuan anak usai 5-6 tahun (kelas B 1) dalam membaca permulaan masih rendah. Hasil prapenelitian di tempat penelitian, sebelum tindakan menunjukan bahwa dari 19 siswa, sebanyak 12 siswa masih kurang dalam kemampuan membaca, siswa tersebut belum memiliki kemampuan sesuai dengan yang diharapkan, hal tersebut

disebabkan karena anak dalam pembelajaran membaca anak kurang dalam mengenal dan memahami huruf, rendahnya kesadaran orang tua akan pentingnya pendidikan anak usia dini sehingga anak kurang perhatian di rumah, masih kurangnya sarana prasarana dalam pembelajaran, guru kurang memotivasi anak dalam pembelajaran membaca serta media yang masih sangat sederhana yaitu menggunakan papan tulis dan kartu huruf sehingga kurang menarik anak. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan permainan smart jump dalam mengatasi permasalahan masih rendahnya kemampuan membaca di Taman Kanak-kanak Mutiara Persada.

Permainan smart jump adalah sebuah permainan dimana anak memakai sandal yang ada huruf konsonan. Sedangkan di lantai ditempel huruf hidup secara berjalan dan berurutan. Anak melompat dari sebelah kiri huruf hidup yang di tempel sambil anak mengucapkan suku kata dari penggabungan huruf konsonan dan huruf hidup. Melalui pengamatan, observasi dengan permainan smart jump dapat melipatgandakan kemampuan belajar siswa anak usia dini. satu paragraf minimal 3 kalimat

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Artinya penelitian ini akan merujuk pada kegiatan mendiskripsikan kondisi objek penelitian. Dengan demikian, penelitian kualitatif bertujuan untuk menggambarkan objek penelitian yang belum jelas dan penuh makna dengan sistematis, faktual, dan akurat.

Waktu dan tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2022. Penelitian ini

dilaksanakan Tempat Penelitian di lakukan di TK Mutiara Persada. Sekolah ini terletak di JLSoragan 11, Ngestiharjo Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, tentang melipatgandakan kemampuan membaca anak usia dini dengan permainan smart jump.

Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta TK Mutiara Persada. Sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan mengambil sampel sejumlah 5 orang peserta didik.

Narasumber, dalam penelitian ini berjumlah 11 orang, yang terdiri dari 1 guru kelas, 5 anak didik dan 5 orang orang tua siswa. **Tempat atau Lokasi**, dalam penelitian ini tempat lokasi penelitian adalah TK Mutiara Persada. **Dokumen**, untuk sumber data atau dokumen dalam penelitian ini adalah berasal dari data yang tersedia di sekolah TK Mutiara Persada, internet, dan buku referensi.

Prosedur

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini dilakukan berbagai metode : Wawancara atau interview, Interview yaitu percakapan dengan maksud tertentu dilakukan dengan mengajukan pertanyaan oleh pewawancara untuk di beri jawabannya oleh yang diwawancarai (Moleong, 2015). Pengumpulan data dengan wawancara adalah cara atau teknik untuk mendapatkan informasi atau data dari interview atau responden dengan wawancara secara langsung face to face, antara interviewer dengan interviewee. Dalam teknik wawancara interviewer bertatap muka langsung dengan responden atau yang diwawancarai atau interviewee (Soewadji, 2015).

Dalam penelitian ini, yang akan menjadi informan atau narasumber wawancara antara lain: guru kelas B1TK Mutiara Persada, Melalui

wawancara ini, peneliti berharap dapat menggali data tentang proses pembelajaran siswa dan bagaimana strategi/metode/alat peraga yang digunakan. Dengan mewawancarai guru kelas, peneliti berharap dapat menggali data mengenai bagaimana kemampuan membaca anak didik, apa kesulitannya, dan bagaimana solusi yang akan dilakukan oleh guru kelas ini. Untuk anak didik, melalui wawancara, peneliti berharap seberapa besar anak dapat memahami huruf serta penggabungan dengan huruf yang lain sehingga menjadi suku kata yang dapat berarti, apakah media yang digunakan guru cukup menarik dan membuat anak lebih paham dengan huruf yang dibacanya. Sedangkan untuk orang tua, peneliti berharap apakah kesulitan belajar yang dialami anak di rumah, bagaimana peran orang tua di rumah untuk membantu proses belajar tentang kemampuan membaca anak.

Dokumentasi merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mencari data-data autentik yang bersifat dokumenter, baik data itu berupa catatan harian, transkrip, agenda, program kerja, arsip, memori (Arikunto, 2016). Menurut Suharsimi metode dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, legenda, dan sebagainya (Arikunto, 2016).

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Metode ini digunakan peneliti untuk menggali data yang berkaitan dengan melipatgandakan kemampuan membaca anak usia dini dengan permainan smart jump. Dengan metode dokumentasi ini peneliti memperoleh data-data yang diperlukan antara lain proses belajar anak di kelas, media apa yang

dipakai, kondisi anak, dokumentasi saat proses pembelajaran. Peneliti akan memilih data tersebut sesuai dengan pembahasan terhadap masalah penelitian yang kemudian dianalisis untuk mengambil kesimpulan tentang data tersebut. Observasi (pengamatan), Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian (Ahmad Saebani, 2019).

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pengumpulan data dengan observasi disebut metode observasi. Alat pengumpulan datanya adalah panduan observasi, sedangkan sumber data bisa berupa benda tertentu, atau situasi tertentu, atau proses tertentu, atau perilaku orang tertentu. Tujuan dari pengumpulan data dengan observasi ini biasanya untuk membuat deskripsi atas suatu kejadian.

Dalam observasi ini peneliti menggunakan alat bantu yaitu alat tulis dan kamera. Peneliti menggunakan metode ini untuk memperoleh data tentang melipatgandakan kemampuan membaca anak usia dini dengan permainan smart jump.

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan ide yang disarankan oleh data.

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa

belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu sehingga diperoleh data yang dianggap kredibel. Miles and Huberman, mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification (Sugiyono, 2015).

Data reduction (Reduksi data),

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, kemudian dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan (Sugiyono, 2015). Reduksi data dimaksudkan untuk menentukan data ulang sesuai dengan permasalahan yang akan penulis teliti, dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Mengenai bagaimana melipatgandakan kemampuan membaca anak usia dini dengan permainan smart jump yang diperoleh dan terkumpul, baik dari hasil penelitian lapangan/kepuustakaan kemudian dibuat rangkuman.

Data display (Penyajian data),

Penyajian data adalah suatu cara merangkai data dalam suatu organisasi yang memudahkan untuk membuat kesimpulan atau tindakan yang diusulkan. Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data

bisa disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif (Sugiyono, 2015). Sajian data dimaksudkan untuk memilih data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian tentang melipatgandakan kemampuan membaca anak usia dini dengan permainan smart jump. Artinya data yang telah dirangkum tadi kemudian dipilih. Sekiranya data mana yang diperlukan untuk penulisan laporan penelitian.

Kesimpulan / Verification,

Langkah ketiga yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan ini akan diikuti dengan bukti-bukti yang di peroleh ketika penelitian dilapangan. Verifikasi data dimaksudkan untuk penentuan data akhir dari keseluruhan proses tahapan analisis, tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel (Sugiyono, 2015).

Tiga langkah analisis data tersebut sebagai cara memperoleh penjelasan dan mengungkap fakta mengenai melipatgandakan kemampuan membaca anak usia dini dengan permainan smart jump dapat dijawab sesuai dengan kategori data dan permasalahannya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Melipatgandakan kemampuan membaca anak usia dini dengan permainan smart jump.

Menurut Steinberg (dalam Dheni dkk, 2005) mengajarkan membaca sejak usia

dini sangat penting untuk dilakukan, karena dengan membaca anak dapat memenuhi rasa ingin tahu mereka, dapat menciptakan situasi akrab dan kondusif, anak dapat mempelajari sesuatu dengan mudah dan cepat, dan melalui kegiatan membaca dapat

Menurut Cachrane Efal (dalam Nurbiana Dhieni (2008) perkembangan kemampuan dasar membaca anak usia 4-6 tahun berlangsung dalam lima tahap, yakni : (a) tahap fantasi, (b) tahap pembentukan konsep diri, (c) tahap membaca gemar, (d) pengenalan bacaan, (e) tahap membaca lancar.

Upaya guru untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini bisa dengan : 1) Menyediakan berbagai barang yang membantu kemampuan membaca anak. 2) Membacakan buku untuk anak. 3) Menjadikan suatu permainan. 4) Menyanyikan lagu-lagu. 5) Menyediakan tempat khusus untuk membaca. 6) Biarkan anak mencoba untuk menulis. 7) Mengajak anak untuk membaca bersama. Terjadinya kesulitan membaca pada anak usia dini dapat disebabkan oleh banyak faktor. Faktor tersebut, diantaranya, adalah faktor fisik, psikologis, jenis kelamin, pengetahuan, dan sosial-budaya. Selain itu, faktor kognitif menjadi salah satu faktor utama dalam hal kesulitan membaca. Karakteristik kesulitan membaca permulaan siswa yaitu: kesulitan mengidentifikasi huruf dan merangkai susunan huruf, membalik huruf, mengubah kata, menghilangkan huruf dalam susunan kata, mengeja terbata-bata, mengucapkan kata salah, kurang memperhatikan tanda baca tidak memahami isi bacaan, dan sulit konsentrasi. Jenis kesulitan Membaca Menulis Permulaan siswa yaitu

siswa saat membaca tidak lancar dan masih mengeja, kedua pelafalan kurang jelas, terdapat siswa masih sering lupa huruf dan lupa bentuk huruf a-z, siswa masih kesulitan membedakan beberapa huruf saat membaca seperti b, d, p.

Mengatakan siswa yang masih kurang lancar membaca, ada lima metode mengajar : observasi lewat buku cerita, pengelompokan masalah membaca.dari kartu baca ke buku besar, belajar dengan menyenangkan.bimbingan sesuai gaya belajar anak Strategi Mengajarkan Membaca Permulaan Anak Usia Dini

Salah satu tujuan pendidikan bagi anak usia adalah untuk merangsang perkembangan kemampuan berbahasa anak. Salah satu keterampilan berbahasa adalah membaca. Dalam memberikan pembelajaran membaca untuk anak usia dini tentulah berbeda dalam menyampaikan materi pembelajaran membaca untuk kelas besar. Pembelajaran untuk anak usia dini harus mengedepankan prinsip bermain seraya belajar dan belajar seraya bermain.

Pembelajaran harus diberikan semenarik mungkin, yang membuat anak senang dan bahagia. Pembelajaran untuk anak usia dini wajib menggunakan media atau alat peraga yang menarik dan konkrit karena anak belum dapat berpikir secara abstrak.

Sebelum kegiatan membaca diberikan kepada anak kita harus memastikan kesiapan anak untuk membaca hal ini untuk mengetahui apakah anak sudah siap diajari membaca atau tidak. Berikut ini kemampuan kesiapan membaca yang harus dimiliki anak sebelum diajari membaca: Kemampuan membedakan Auditorial Anak diajak

untuk membedakan berbagai macam suara atau bunyi, mencari kata yang sama dengan suara awal nama anak, dan seterusnya. , Kemampuan Diskriminasi Visual Anak-anak harus memahami objek yang dilihat. Anak harus diajar mengenal berbagai macam warna, bentuk, ukuran,, membedakan kirikanan, atas bawah. 3. Kemampuan (membuat) hubungan suara-Symbol Anak perlahan-lahan mampu mengaitkan huruf dengan suara yang mereka ucapkan. , Kemampuan Perseptual Motoris Anak harus dilatih menggunakan otot halus tangan dan jari dengan bermain plastisin, finger painting, merangkai manik-manik, memasang kancing baju, dan lain-lain. , Kemampuan Bahasa Lisan Kemampuan Bahasa lisan harus dikembangkan dan diperbaiki. Anak-anak harus belajar untuk mendengar, mengingat, mengikuti petunjuk, memahami cerita. Hal ini akan menambah kosa kata bahasa lisan anak. Membangun Sebuah Latar Belakang Pengalaman Mengajak anak menceritakan pengalaman sehari-hari, mengajak anak-anak menonton film atau mendengarkan cerita . Interpretasi Gambar Untuk melihat hal ini kita dapat menunjukkan sebuah gambar pada anak dan mengajaknya menceritakan gambar. Progresi dari Kiri ke Kanan Kegiatan yang dapat kita berikan dengan mengurutkan potongan gambar berseri dari kiri ke kanan, dan menunjukkan kepada anak bahwa membaca dimulai dari kiri ke kanan. . Kemampuan Merangkai Kegiatan yang dapat diberikan untuk melihat dan melatih kesiapan membaca anak dengan memberikan kegiatan merangkai gambar berseri dengan benar, mengajak anak menceritakan kembali cerita yang sudah didengar. 10. Penggunaan Bahasa Mulut Mengajak anak terlibat dalam percakapan, bertanya jawab,

bermain drama atau bermain peran 11. Pengenalan Melihat Kata . Ajak anak melihat kata dengan cara yang menarik misalkan dengan menunjukkan flash card. 12. Lateralisasi Ajak anak mengenal kiri kanan dengan berbagai permainan yang menarik. 13. Koordinasi Gerak Ajak anak melakukan gerakan fisik seperti senam, melompat, berlari dan lain-lain . Selain kesiapan membaca yang harus dilatih dan dikembangkan, guru dan orang tua juga harus mengkondisikan lingkungan anak yang penuh dengan bacaan, misalkan membuat area membaca, membuat perpustakaan mini dikelas atau di rumah, menempel berbagai gambar yang ada tulisan di dinding, pintu dan jendela.

Berikut ini berbagai strategi mengajarkan kegiatan membaca kepada anak: . Membaca buku cerita bergambar (*big book*). Tunjukkan judul buku kepada anak, ajak anak menebak isi buku berdasarkan gambar sampul kemudian bacakan cerita dengan intonasi yang jelas seraya menunjukkan tulisan kepada anak, Mengajak anak bermain mencari huruf yang telah ditentukan guru. Mengajak anak menebak kata yang memiliki bunyi suku kata yang berawalan sama seraya menunjukkan huruf atau penggelan suku kata, misalkan mencari kata yang berawalan “ma”. Mengenalkan anak huruf atau kata dan menuliskan kembali huruf atau kata yang telah didengar anak., Bermain Puzzle dapat digunakan sebagai salah satu untuk mengajarkan membaca pada anak. Kegiatan bermain mencari kata dan dihubungkan dengan benda yang ada di sekitar. Mencari jejak. Mengajarkan membaca pada anak usia dini bisa dilakukan dengan kegiatan mencari jalan huruf menuju gambar atau kata yang sesuai perintah. Misalkan membuat jalan dari

huruf “a” menuju kata atau gambar apel.

Kegiatan mencari jejak ini dapat menggunakan lembar kerja atau melalui media lain dalam bentuk tiga dimensi. Bermain memasang gambar dengan tulisan. Dalam kegiatan ini dibutuhkan gambar buah-buahan dan tulisan nama buah-buahan. Sebelum kegiatan bermain dilakukan guru sebaiknya melakukan tanya jawab tentang buah-buahan dan menyebutkan berbagai jenis buah-buahan. Kemudian guru mengadakan teka-teki tentang buah-buahan, menunjukkan tulisannya lalu anak mencari tulisan dan gambar buah-buahan. Mengucap syair. Guru mengajak anak mengucap syair sambil menunjukkan kata-katanya. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan mendengarkan syair melalui tape atau laptop dan guru menunjukkan kata-kata melalui kartu, papan tulis atau media lain. Di era Pendidikan 4.0 ini guru sebaiknya juga menggunakan teknologi dalam menyampaikan kegiatan membaca kepada anak.

Herlina dalam Prosiding Semnas Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis HOTS (2019) menyatakan komputer adalah media modern yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Peranti lunak yang bisa digunakan untuk menciptakan gambar dan tulisan akan memperluas penggunaan simbol grafis dan alfabet pada anak. Peranti lunak yang berisi cerita animasi akan memperluas pemahaman mendengarkan anak. Peranti lunak alfabet akan memudahkan anak untuk mempelajari huruf alfabet. Keyboard komputer juga membantu anak-anak mempelajari huruf alfabet.

Menurut Santrock (2007) permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Games adalah

aktivitas yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan. Perbedaan bermain dan permainan ialah; jika kita lihat makna bermain bisa kita artikan suatu aktivitas yang dilakukan baik di lakukan anak-anak maupun orang dewasa

sedangkan permainan merupakan suatu jenis kegiatan yang ingin dimainkan.

Dalam bermain, anak dapat mengembangkan motorik kasar dan motorik halus, meningkatkan penalaran, dan memahami lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitas. Bermain adalah merupakan kegiatan yang spontan dilakukan oleh anak. Bermain merupakan kegiatan mengekspresikan diri tanpa paksaan dengan perasaan senang. Pada anak usia dini, bermain dapat memberikan banyak manfaat terhadap perkembangannya. Adapun manfaat bermain dapat mengembangkan aspek moral, motorik, kognitif, bahasa, serta perkembangan sosial anak.

Melompat merupakan suatu gerakan mengangkat tubuh dari suatu titik ke titik lain yang lebih jauh atau tinggi dengan ancang-ancang lari cepat atau lambat dengan menumpu satu kaki dan mendarat dengan kaki/anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik.

Smart jump adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari suatu titik ke titik lain yang lebih jauh dengan menumpu satu kaki dan mendarat dengan kaki/anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik dengan menggunakan sandal / sepatu yang telah ditempel huruf konsonan, melompat dari sebelah kiri huruf hidup yang sudah ditempet di lantai. Anak – anak di minta untuk melompat di samping huruf hidup sambil

mengucapkan dari penggabungan huruf konsonan dan huruf mati sehingga menjadi suku kata yang dapat dibaca. Dengan permainan smart jump ini, anak akan terpacu untuk dapat membaca dengan lebih baik, sehingga akan melipatgandakan kemampuan membaca anak. Dengan permainan yang aman, menyenangkan akan lebih mudah membantu anak untuk meningkatkan kemampuan membaca anak dengan baik.

D. Kesimpulan

Kegiatan membaca bukanlah hal yang harus dipermasalahkan untuk diberikan dari sejak usia dini asal disampaikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan bagi anak, tidak dilakukan dengan tekanan atau paksaan dan harus dipastikan anak sudah memiliki kesiapan untuk membaca. Dalam memberikan kegiatan pembelajaran membaca permulaan pada anak usia dini guru harus kreatif mengadakan permainan, menyiapkan media yang menarik dan dalam menyampaikan kegiatan tidak membosankan.

Dengan permainan smart jump dapat melipatgandakan kemampuan membaca anak usia dini. Salah satu metode untuk dapat meningkatkan sekaligus melipatgandakan kemampuan membaca anak usia dini dengan permainan smart jump. Permainan smart jump adalah sebuah permainan dimana anak memakai sandal yang ada huruf konsonan. Sedangkan di lantai ditempel huruf hidup secara berjalan dan berurutan. Anak melompat dari sebelah kiri huruf hidup yang di tempel sambil anak mengucapkan suku kata dari penggabungan huruf konsonan dan huruf hidup. Dengan permainan yang menyenangkan, anak-anak akan dengan mudah memahami suku kata yang dibaca sehingga kemampuan

membaca siswa menjadi berlipat ganda.

Implikasi

Penerapan pembelajaran kemampuan membaca permulaan melalui dengan permainan "*smart jump*" akan berdampak pada peran guru khususnya cara pandang dan perlakuan terhadap kemampuan membaca. Penelitian membuktikan bahwa dalam proses pembelajaran secara keseluruhan guru diharapkan tidak lagi berperan penuh sebagai pengajar yang menguasai proses pembelajaran, tetapi diharapkan untuk lebih berfungsi sebagai fasilitator yang membantu mempermudah anak dalam belajar, sebagai pembimbing yang membimbing anak dalam belajar membaca tidak hanya menggunakan buku dan pensil saja, akan tetapi menggunakan media pembelajaran yang mendukung dan kreatif, selaku motivator yang dapat memotivasi anak untuk belajar mengingat, sehingga anak akan lebih mudah dan cepat dalam membaca.

Pembelajaran melalui media dengan permainan "*smart jump*" dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Penerapan pembelajaran melalui media dengan permainan "*smart jump*" yaitu perencanaan dan pengembangan pembelajaran di TK, meliputi pengelolaan kegiatan pembelajaran, desain materi yang akan disampaikan, media yang disediakan, serta evaluasi kepada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Dhieni, Nurbiana (2015). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta Universitas Terbuka.
- Domann, Glenn dan Janet Doman. *How To Teach Your Baby To Read, The Gentle Revolution (Bagaimana Mengajar Bayi Anda Membaca Sambil Bermain)*.

- Ahli Bahasa: Grace Satyadi. Jakarta: PT. Tigaraksa Satria, Tbk, 2005.
- Feez, Susab.(2010) *Montessori and Early Childhood*, Los Angles
- Holt, John. *Belajar Sepanjang Waktu*. (2012) Jakarta: PT. Erlangga
- Jamaris, Martini. (2016) *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK*. Jakarta : Grasindo,
- Kasim, Nurlela Basir, et. al. (1987), *Membaca 1*. Jakarta : IKIP Jakarta.
- Murtie, Afin, (2013) *Mengajari Calistung Sejak Dini Dengan Bermain (Panduan Praktis Untuk Orangtua)*. Jakarta: Gramedia.
- Nutbrown, Cathy dan Peter Clough., (2015) *Pendidikan anak Usia Dini Sejarah, Filosofi dan Pengalaman*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santrock , John W.(2021) *Psikologi Pendidikan, Edisi 3, Buku 2*. Jakarta : salemba Humanika,
- Slavin, Robert E., (2011), *Psikologi Pendidikan Teori Dan Praktek*. Jakarta: Indeks.
- Solehuddin, M. (2001) *Pembaharuan Pendidikan di TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Kencana Pranada Media Group,