

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Kemampuan Membaca Anak Usia 4-5 Tahun**

##### **2.1.1. Pengertian Membaca**

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 2005) membaca berarti melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis. Sedang dalam kamus besar bahasa Indonesia (Tim Prima pena) membaca adalah suatu keterampilan berbahasa dalam bentuk kegiatan melihat serta memahami isi tertulis, baik dengan cara diujarkan maupun hanya dalam hati.

Tafsir Al – Mishbah ( Quraisy Shihab, 2002) menyebutkan arti membaca yang terdapat dalam Al-Qur'an Surat Al-Alaq ayat 1 yang artinya “ *bacalah dengan nama Tuhanmu*” dalam kata *iqro* memiliki arti menyampaikan, menelaah, membaca, mendalami, meneliti, mengetahui ciri-cirinya. Perintah membaca berfungsi untuk membekali diri dengan kekuatan pengetahuan. Bacalah semua itu dengan syarat engkau lakukan demi nama Tuhan yang selalu memelihara dan membimbingmu dan yang mencipta semua makhluk kapan dan di manapun.

Bowler and Linke ( dalam Nurbiana, 2005) menjelaskan tentang gambaran kemampuan bahasa anak usia 3-5 tahun. Menurut mereka pada usia 3 tahun anak menggunakan banyak kosa kata dan

kata tanya seperti apa dan siapa. Pada usia 4 tahun anak mulai bercakap-cakap, memberi nama, alamat, usia dan mulai memahami waktu. Perkembangan bahasa anak semakin meningkat pada usia 5 tahun dimana anak sudah dapat berbicara lancar dengan menggunakan kosa kata baru.

Harris & Sipay mengatakan bahwa menjelang usia 5-6 tahun, anak dapat memahami sekitar 8000 kata, dan dalam satu tahun berikutnya kemampuan anak dapat mencapai 9000 kata. Leonhardt membaca sangat penting bagi anak, anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan yang tinggi. Mereka akan berbicara, menulis dan memahami gagasan yang rumit secara lebih baik. (Nurbiana, 2008).

Anderson dkk memandang membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari huruf, kata, ungkapan, frase, kalimat dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya.

Membaca yang dikemukakan oleh Kridaklaksana (Nurbiana, 2005) adalah keterampilan mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk urutan lambang-lambang grafis dan perubahannya menjadi wicara bermakna dalam bentuk pemahaman diam-diam atau pengujaran keras-keras. Kegiatan membaca dapat bersuara, dapat

pula tidak bersuara. Membaca pada hakikatnya adalah kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna dari tulisan.

Dari pengertian beberapa tokoh di atas tentang membaca di atas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah suatu proses dalam memahami suatu tulisan, kemampuan melafalkan dari apa yang ditulis dan memahami maksud dari apa diucapkan, memahami tulisan dalam bentuk lambang-lambang. Proses dari membaca dimulai dari huruf, kata, ungkapan, frase, dan kalimat. Pada usia 5-6 tahun anak memahami sekitar 8000-9000 kata.

### **2.1.2. Tahap-tahap Perkembangan Membaca anak Usia 4-5 Tahun**

Kemampuan membaca pada anak berkembang dalam beberapa tahap. Menurut Cochrane Efal ( dalam Nurbiana, 2005) perkembangan dasar kemampuan membaca pada anak usia (4-6 tahun) berlangsung dalam lima tahap, yaitu :

#### 1. Tahap fantasi (*magical strage*)

Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku, mulai berfikir bahwa buku itu penting, membolak-balikkan buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya.

#### 2. Tahap pembentukan konsep diri (*self concept strage*)

Anak memandang dirinya sebagai pembaca, pura-pura membaca buku, memberi pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku.

3. Tahap membaca gemar (*briggig reading strage*)

Pada tahap ini anak mulai sadar ada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengucapkan kata-kata yang memiliki makna, dapat mengulang kembali cerita yang ditulis, cetakan kata dari puisi atau lagu.

4. Tahap pengenalan bacaan (*sake-off reader strage*)

Anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (grophonic, sematic, dan sytacic). Secara bersama-sama anak tertarik pada bacaan, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi atau papan iklan.

5. Tahap membaca lancar (*independent reader strage*)

Pada tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas. Menyusun pengertian data, pengalaman dan isyarat yang diketahuinya.

Jean Piaget mengemukakan ( dalam Nurani, 2008) bahwa kemampuan membaca, menulis dan berhitung hanya bisa dicapai setelah anak berusia 6 tahun keatas atau pada tahap *Stadium Operasional Kongkrit* (7-11 tahun). Smedslund, Hamel dan Riksen, Kohnstamm (dalam Nurani, 2008) membuktikan bahwa Stadium Operasional Kongkrit tidak perlu ditunggu sampai anak berusia 7-11 tahun, karena anak dapat dibimbing lebih awal memasuki *Stadium Operasional Kongkrit* melalui latihan-latihan khusus.

Kesiapan membaca untuk anak dapat dipercepat dengan memberikan pengalaman pra membaca atau *pre reading experience*. Beberapa program eksperimen membaca mutakhir menyatakan bahwa anak bisa mencapai *reading readiness* (kesiapan membaca) lebih awal, yaitu pada saat anak berusia 2-3 tahun. Hal ini sebenarnya tidak bertentangan dengan teori Jean Piaget. Pada saat anak mencapai 2 tahun atau *Stadium Sensori Motorik*, anak mengalami peningkatan kognisi sangat pesat. Anak mulai memiliki kemampuan untuk memberi dan mengenal nama-nama benda . kemampuan inilah sebagai bekal awal untuk membaca.

Tahapan membaca pada anak usia 4-6 tahun dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tahapan membaca terdiri dari tahap fantasi, pembentukan konsep diri, tahap gemar membaca, tahap pengenalan membaca dan membaca lancar. Anak dapat membaca jika aktivitas yang kaitannya dengan membaca sangat dekat dengan diri anak, sehingga kegiatan membaca menjadi hal yang menarik buat anak.

### **2.1.3. Kemampuan Kesiapan Membaca Anak usia 4-6 Tahun**

Dasar-dasar kemampuan membaca diperlukan agar anak berhasil dalam membaca. Sebagaimana dikemukakan oleh Miller (Nurbiana, 2009) bahwa sebelum membaca perlu diketahui kesiapan membaca anak yang meliputi :

1. Kemampuan membedakan Auditorial

Yaitu kemampuan memahami suara-suara umum dilingkungan anak. Anak harus memahami konsep volume, lompatan, petunjuk, durasi, rangkaian, tekanan, tempo, pengulangan dan kontras (suara) membedakan suara-suara dalam alfabet. Terutama suara yang dihasilkan oleh konsonan awal dalam kata. Misalnya huruf D dari suara huruf T, suara huruf M dari suara N.

2. Kemampuan Diskriminasi visual

Yaitu kemampuan anak untuk memahami objek dan pengalaman umum dengan gambar, foto, lukisan, dan pantomim. Anak harus belajar untuk mengidentifikasi warna dasar, bentuk-bentuk geometri. Anak dapat membedakan kiri dan kanan. Akhirnya anak mampu memahami dan menamai huruf besar dan huruf kecil.

3. Kemampuan Membuat hubungan Suara-Symbol

Anak memiliki kemampuan mengaitkan huruf besar dan huruf kecil dengan nama mereka dan suara yang mereka representasikan. Anak harus tahu *d* disebut *de* dan menetapkan suara pada awal kata “daging”.

4. Kemampuan Perseptual Motoris

Anak harus mampu menggunakan otot halus tangan dan jari mereka untuk melakukan koordinasi gerakan dengan apa

yang mereka lihat. Sehingga mereka mampu menyusun puzzle sederhana, gambar lukisan, membentuk tanah liat, merangkai manik-manik, menuangkan benda cair atau menggunting. Anak dapat memegang krayon, spidol dan pensil untuk mewarnai gambar sederhana dalam garis-garis. Akhirnya anak mampu menyalin huruf dan kata, menulis huruf yang memadukan suara.

#### 5. Kemampuan Bahasa Lisan

Anak harus belajar mendengarkan, mengingat, mengikuti petunjuk, mencatat detail dan memahami ide-ide utama. Anak harus menggunakan dan memperbanyak kosa kata dan bahasa lisan mereka, dapat mengekspresikan perasaan mereka, mendeskripsikan objek dan peristiwa. Akhirnya anak senang berbagi pengalaman dengan bahasa dan gembira dalam belajar menggunakan kata-kata baru.

#### 6. Membangun Sebuah Latar Belakang Pengalaman

Yaitu anak terbiasa melakukan kegiatan menceritakan kisah menarik mereka, mendengarkan rekaman dan lain-lain.

#### 7. Interpretasi Gambar

Anak dilatih untuk dapat menginterpretasikan gambar secara kreatif.

#### 8. Progresi dari kiri ke kanan

Melatih anak melalui kegiatan membaca dengan menunjukkan bahwa membaca dimulai dari sisi tangan kiri.

9. Kemampuan merangkai

Anak mampu mengulang kembali cerita yang baru saja mereka dengar.

10. Penggunaan Bahasa mulut

Anak dapat mengikuti kegiatan percakapan, bermain drama dan bermain peran.

11. Pengenalan Melihat Kata

Anak dapat menggunakan kata-kata yang umum dipakai. Anak belajar untuk memperhatikan bentuk unik atau karakter khusus tiap melihat kata.

12. Lateralisasi

Anak dapat membedakan antara tangan kanan dan tangan kiri.

13. Koordinasi Gerak

Melalui kegiatan permainan yang meningkatkan koordinasi gerak anak.

Dapat disimpulkan bahwa kesiapan membaca pada anak usia TK dimulai dari kemampuan anak dalam mengenali suara-suara, memahami objek yang dilihat, memahami simbol dari huruf, memahami bahasa lisan dan penggunaan alat indera anak secara optimal melalui koordinasi gerak.



#### **2.1.4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kesiapan Membaca**

Kemampuan membaca merupakan kegiatan yang kompleks dan pencapaiannya sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagaimana ungkapan Anderson (Nurbiana, 2005) faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca adalah :

##### **1. Motivasi**

Motivasi merupakan faktor yang cukup besar pengaruhnya terhadap kemampuan membaca. Dalam hal ini ada motivasi intrinsik, yaitu yang bersumber pada pembaca itu sendiri dan motivasi ekstrinsik, yang bersumber dari luar membaca. Seseorang yang memiliki motivasi tinggi dan kuat, tanpa dorongan atau disuruh membaca, tetap giat belajar membaca. Maka jika ada motivasi akan menghasilkan siswa yang memiliki kemampuan belajar yang lebih baik dibanding dengan siswa yang tidak memiliki motivasi. Cara agar siswa termotivasi dan tertarik adalah dengan menyediakan bahan bacaan yang berkualitas dan disenangi oleh anak.

##### **2. Lingkungan Keluarga**

Leonhardt mengemukakan bahwa anak sangat memerlukan keteladanan dalam membaca. Keteladanan itu harus sesering mungkin ditunjukkan kepada anak oleh orang tua. Menurut Leichter perkembangan kemampuan membaca dan menulis dipengaruhi oleh keluarga dalam hal :

- a. Interaksi interpersonal yang terdiri atas pengalaman-pengalam baca tulis bersama orang tua, saudara, dan anggota lain di rumah.
- b. Lingkungan fisik yaitu yang mencakup bahan-bahan bacaan di rumah.
- c. Suasana yang penuh perasaan dan memberikan dorongan yang cukup kuat antara individu di rumah, terutama yang tercermin pada sikap membaca.

### 3. Bahan Bacaan

Membaca bukanlah pekerjaan yang mudah dipelajari oleh anak, bagaimanapun kesiapan intelektual, perasaan, dan fisiknya, apalagi untuk mencapai tingkat ahli. Fahim Musthafa (Hikmah, 2005) menyebutkan beberapa faktor yang turut mempengaruhi kesiapan anak dalam membaca, yaitu :

- a. Pertumbuhan IQ
- b. Pertumbuhan kepribadian
- c. Pertumbuhan fisik

Faktor-faktor ini terfokus pada aspek kematangan kepribadian anak, latihan dan pengalaman.

#### 1. Kematangan kepribadian

Faktor ini meliputi unsur-unsur susunan syaraf yang berpengaruh terhadap kesiapan anak membaca, yaitu :

- a. Anak harus mencapai usia tertentu.

- b. Anak mampu menghubungkan arti.
- c. Anak mampu mengingat kalimat dan materi bacaan.
- d. Anak mampu membedakan bentuk persamaan dan perbedaan.
- e. Anak mampu berfikir kongkret tentang sesuatu yang dapat diraba.

## 2. Latihan dan pengalaman

Latihan dan pengalaman dapat diperoleh anak dari lingkungan keluarga. Keluarga menanamkan berbagai pengalaman dan nilai-nilai, juga memperkuat hubungan dengan pihak sekolah. Sekolah melanjutkan apa yang telah dicapai anak pada fase awal dan melaksanakan proses pendidikan dan pengajaran yang menghasilkan target pencapaian sebagai berikut:

- a. Kemampuan bahasa.
- b. Pengucapan yang benar.
- c. Gemar membaca.
- d. Kemampuan dalam mempergunakan kalimat secara benar (Hikmah, 2005).

Faktor – faktor yang mendukung anak membaca dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa membaca sangat dipengaruhi adanya 2 faktor yaitu internal dan eksternal. Faktor internal yaitu berasal dari diri anak, meliputi : pertumbuhan fisik

dan perkembangan kognitif yang saling beriringan. Semakin bertambah usia anak maka pertumbuhan fisik dan kemampuan kognitif akan semakin baik, begitu pula dalam berbicara dan mengenal simbol simbol huruf. Faktor eksternal yaitu meliputi : motivasi agar anak menyukai kegiatan membaca, lingkungan keluarga yang menyenangkan dan memberikan teladan gemar membaca, dan bahan bacaan yang menarik buat anak sehingga membaca menjadi hal yang menyenangkan.

#### **2.1.5. Aspek-Aspek Membaca**

Bisa membaca pada dasarnya bukanlah tujuan utama yang harus dicapai anak, sehingga para orang tua atau guru tidak perlu merasa terbebani. Kemampuan membaca adalah kemampuan yang dapat dipelajari. Sehingga yang terpenting dari semuanya adalah prosesnya berlangsung secara kontinu dan bertahap dan mengetahui aspek-aspek yang mendukung dalam membaca.

Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-6 tahun dari aspek bahasa juga disebutkan dalam standar PAUD menurut Peraturan pemerintah Nomor 19 tahun 2005 selain dari pemahaman nilai agama dan moral, fisik, kognitif, dan sosial emosional yang harus berlangsung secara berkesinambungan sehingga dapat meningkat secara kuantitatif maupun kualitatif dengan rangsangan orang tua dan guru.

Tingkat pencapaian perkembangan yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2015 yang tertuang dalam Permen Diknas No. 58 tahun 2009 adalah

Tabel 2.1.5

## Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Permen Diknas No.58 Tahun 2009

| Lingkup perkembangan  | Tingkat Pencapaian Perkembangan   |  |
|---|---|--|
|   | Usia 4 – 5 tahun  | Usia 5-6 tahun   |
| Kognitif<br>Konsep bilangan,<br>lambang bilangan<br>dan huruf | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui konsep banyak sedikit</li> <li>2. Membilang banyak benda 1-10</li> <li>3. Mengenal konsep bilangan</li> <li>4. Mengenal lambang bilangan</li> <li>5. Mengenal lambang huruf</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10</li> <li>2. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan</li> <li>3. Mengenal berbagai huruf vokal dan konsonan</li> </ol>   |
| Bahasa<br>Keaksaraan  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. mengenal simbol-simbol</li> <li>2. mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya</li> <li>3. membuat coretan yang bermakna</li> <li>4. meniru huruf</li> </ol>                           | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. menyebutkan simbo-simbol huruf yang dikenal</li> <li>2. mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya</li> <li>3. menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama</li> <li>4. memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf</li> <li>5. membaca nama</li> </ol> |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  | sendiri<br>6. menuliskan nama<br>sendiri |
|--|--|--|

Dalam kamus besar bahasa indonesia menyebutkan ada 2 aspek dalam membaca yaitu :

- a. Aspek gerak yaitu membaca yang mencakup pengenalan huruf dalam membaca, pengenalan unsur bahasa, pengenalan hubungan antar intonasi dan huruf dan kecepatan dalam hati.
- b. Aspek pemahaman, yaitu meliputi kemampuan untuk memahami bacaan secara sederhana, memahami makna yang tersirat dalam bacaan dan menyesuaikan tanda baca atau intonasi dengan kecepatan membaca.

Proses membaca menurut Burns dan Syafi'i (1993) melalui 8 aspek yaitu (dalam Septia, 2009) :

- a. Aspek Sensori yaitu kemampuan untuk memahami simbol-simbol.
- b. Aspek Perseptual kemampuan untuk menginterpretasikan apa yang dilihatnya sebagai simbol atau kata.
- c. Aspek Sekuensial, kemampuan untuk mengikuti pola urutan, logika, dan gramatikal teks.
- d. Aspek Asosiasi, kemampuan mengenal hubungan antara simbol dan bunyi dan antara kata-kata dan yang dipresentasikan.

- e. Aspek Pengalaman, kemampuan menghubungkan kata-kata dengan pengalaman yang telah dimiliki untuk memberikan makna itu.
- f. Aspek berfikir, kemampuan untuk membuat interpretasi dan evaluasi dari materi yang dipelajari.
- g. Aspek Belajar, kemampuan untuk mengingat apa yang telah dipelajari dan menghubungkannya dengan gagasan dan fakta yang baru dipelajari.
- h. Aspek Afektif, aspek yang berkenaan dengan minat pembaca yang berpengaruh terhadap keinginan membaca.

Aspek-aspek membaca juga dikemukakan oleh Farida Rahim (2008) ada 5 aspek, yaitu :

- a. Aspek Sensori visual, diperoleh dengan mengungkapkan simbol-simbol grafis melalui indra penglihatan berupa huruf atau kata yang digunakan untuk mempresentasikan bahan lisan.
- b. Aspek Perseptual sebagai aktivitas mengenal suatu kata sampai pada suatu makna berdasarkan pengalaman yang lalu.
- c. Aspek skema merupakan kemampuan menghubungkan informasi tertulis dengan struktur pengetahuan yang telah ada.
- d. Aspek berfikir yaitu kemampuan membuat inferensi dan evaluasi dari materi yang dipelajari.
- e. Aspek Afeksi aspek yang berkenaan dengan minat pembaca dan pengaruh terhadap kegiatan membaca.

Dari beberapa uraian tentang aspek membaca dapat disimpulkan bahwa membaca melalui proses dimulai dari mengenal huruf, simbol, dapat mengikuti pola, mengenal hubungan antar simbol dan bunyi, kemampuan membuat, mengingat dan menghubungkan sehingga dapat memahami apa yang dibaca dan yang tertinggi adalah memiliki minat terhadap membaca.

## **2.1. Media Pembelajaran Anak Usia Dini**

### **2.1.1. Pengertian Media**

Menurut Heinich, Molenda dan Russel (Badru Zaman, 2009) media merupakan saluran komunikasi. Asal kata media yaitu bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Secara harfiah media berarti perantara sumber pesan dan penerima pesan. Media pembelajaran pada dasarnya wahana dari pesan yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan ke penerima pesan (anak). Media pembelajaran terdiri dari dua unsur penting yaitu peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.



Pengertian media diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara sumber pesan dan penerima pesan. Media pembelajaran adalah kumpulan beberapa komponen yang saling berhubungan dan dapat mendukung dalam menciptakan situasi belajar yang diharapkan.

### **2.1.2. Macam-Macam Media**

#### **a. Media Visual**

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya bisa dilihat. Misalnya : gambar, grafis, bahan, diagram, poster.

#### **b. Media Audio**

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari tema. Misalnya kaset pita, radio.

#### **c. Media Audio Visual**

Media ini merupakan kombinasi dari media audio dan audio visual atau biasa disebut pandang dengar. Dengan menggunakan media audio visual maka penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal.

### **2.1.3. Manfaat Media**

Menurut Badru Zaman (2009) manfaat media dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak yaitu :

- a. Memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
- b. Merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.
- c. Penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran.
- d. Berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
- e. Meletakkan dasar-dasar yang kongkret, mengurangi terjadinya verbalisme.

Beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media terdiri dari 3 macam yaitu media visual menggunakan indera penglihatan, audio dapat merangsang pendengaran dan perhatian, dan kombinasi keduanya yaitu audio visual penggabungan antara keduanya dengan menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. Sehingga pesan yang diterima akan lebih maksimal.

### **2.3. Media Pembelajaran Membaca untuk Anak Taman Kanak-kanak**

Kegiatan belajar anak di TK melalui aktivitas bermain. Plato, Aristoteles, dan Frobel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak (Mayke,2001). Tahapan perkembangan bermain juga dikemukakan oleh

Kathleen Stassen yaitu *mastery play* yaitu permainan untuk menguasai keterampilan tertentu, permainan mengasah kecerdasan atau melibatkan kegiatan berfikir memecahkan masalah, misalnya mengisi teka teki, menyusun potongan gambar, menyusun huruf-huruf untuk membentuk kata-kata atau kalimat tertentu.

Metode mengajarkan membaca pada anak sangatlah beragam. Semua konsep yang ditawarkan harus disesuaikan dengan gaya belajar anak. Jika metode dan gaya belajar cocok dengan anak, maka akan lebih mudah untuk memotivasi anak untuk belajar. Dalam dunia belajar dikenal dua metode besar, yaitu metode terstruktur dan metode tidak terstruktur (acak). Keduanya bisa saling melengkapi sesuai dengan karakter dua belahan otak manusia, yaitu otak kiri dan otak kanan (Agus, 2009).

Selain metode belajar, karakteristik perlu diketahui agar dapat merancang model-model belajar yang menarik minat anak. Adapun karakteristik anak secara umum yaitu :

1. Konsentrasi pendek.
2. Tidak suka diatur/dipaksa.
3. Tidak suka ditekankan.

Ketiga ciri diatas menunjukkan bahwa mengajarkan membaca tidak bisa dilakukan dengan cara orang dewasa. Membutuhkan teknis yang lebih variasi dan adaptif terhadap kecendrungan anak-anak, yaitu melalui bermain (Agus, 2009).

Media pembelajaran pada prinsipnya membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga materi pembelajaran bisa difahami oleh siswa (Arsyad, 2007). Ketika anak belum mengenal huruf, cara yang dilakukan dengan mengikuti kecenderungan dan kesenangan anak. Guru dapat mengenalkan huruf dengan metode mendongeng atau membacakan cerita. Memperkenalkan huruf dengan cara mendongeng ini harus dilakukan dengan menggunakan alat peraga berupa gambar dan huruf-huruf yang ditulis pada kertas warna warni pada kertas karton. Guru harus melafalkan huruf-huruf dengan jelas dan benar.

Dari pemaparan tentang metode pembelajaran membaca pada anak dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar anak melalui bermain. Anak akan lebih mudah belajar jika metode, model yang digunakan memiliki kesamaan dengan gaya belajar anak. tiga hal yang harus juga diperhatikan dalam memberikan metode pengajaran kepada anak adalah anak memiliki konsentrasi yang pendek, tidak suka dipaksa dan tidak suka dites.

### **2.3.1. Model-model Belajar Membaca untuk anak**

#### **1. Belajar membaca melalui Kosakata**

Kosakata adalah bentuk kalimat. Dengan memiliki kosakata yang beragam, kalimat yang kita hasilkan akan semakin kaya. Melalui kosakata anak- anak tidak hanya mempunyai kemampuan membaca, tetapi juga mempunyai pembendaharaan pemahaman dengan kata-kata yang akan mereka gunakan dalam berbicara.

#### **2. Belajar membaca melalui Suku kata**

Belajar membaca melalui suku kata paling banyak digunakan. Prinsip dasarnya adalah mengenali pola sebelum masuk pada fase membaca. Anak terbiasa dengan membaca pola terlebih dahulu, baru kemudian membaca. Dalam hal ini otak kiri bekerja lebih dominan.

### 3. Belajar Membaca dengan Mengeja Huruf

Belajar membaca dengan mengeja diawali dengan pengenalan huruf baru, merangkainya menjadi gabungan huruf, dan kemudian menjadi kata. Mengejakan paduan huruf antara huruf konsonan dan huruf vokal.

### 4. Belajar dengan Multi Metode

Belajar membaca dengan memperkenalkan anak pada huruf, suku kata atau kosakata. Hal yang terpenting adalah sampaikan kepada anak dengan perasaan riang. Hal ini akan lebih berarti dan lebih efektif.

### 5. Belajar Menggunakan *Flash Card*

Belajar membaca dengan menggunakan media *flash card* adalah metode yang menggunakan kartu yang sudah diberi tulisan dan dibalik kartu itu disertakan gambar dari kata yang dimaksud. Metode ini lebih menyerupai permainan dan sangat efektif untuk membantu anak belajar membaca dan melatih daya imajinasi anak.

*Flash card* diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Gambar-gambar pada *flashcards* dikelompok-kelompokkan antara lain seri

binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dan sebagainya. *Education flash cards* tersebut dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat, hanya dalam waktu 1 detik untuk masing-masing kartu. Tujuan dari metode itu adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini. *Education Flash cards* ini merupakan terobosan baru di bidang metode membaca dengan mendayagunakan kemampuan otak kanan untuk mengingat (Doman, 1991).

Menurut Doman (1991) *flashcard* dapat diberikan kepada anak sebagai sebuah permainan mengenal huruf dan kata-kata. Gambar-gambar *flash card* yang menarik dengan warna-warni menyolok akan disukai anak-anak, sehingga para guru dan orang tua bisa mengajak mereka bergembira, bermain dan belajar dalam cara yang sederhana

*Flash card* merupakan media yang termasuk pada jenis media grafis. Menurut Wibawa (Ratnasari, 2003) *flash card* berisi kata-kata, gambar atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata dalam pembelajaran bahasa. *Flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar-gambar, teks atau simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa yang berhubungan

dengan gambar. Dapat digunakan untuk melatih anak dalam mengeja dan memperkaya kosakata.

#### 6. *Role Play*

Belajar membaca dengan teknik *role play* adalah teknik yang dilakukan sambil bermain. Seperti bermain masak-masakan, jual-jualan, guru cukup menyediakan beberapa kartu, lalu ditulis nama dan bahan yang akan digunakan untuk memasak. Guru meminta anak meminta anak untuk mengambil bahan masakan yang dibutuhkan, misal K untuk sayur kol. T untuk tomat dan seterusnya.

Beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa beberapa model belajar membaca untuk anak yaitu dapat melalui Kosakata, suku kata, mengeja huruf, menggunakan multi media, menggunakan *flash card* dan *role play*.