

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BACA ANAK MELALUI PERMAINAN  
KARTU HURUF DI TAMAN KANAK-KANAK PERTI  
KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

**SKRIPSI**

**untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh:**

**IRDES  
NIM 2010/57435**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU- PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2012**

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

### PENINGKATAN KEMAMPUAN BACA ANAK MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF DI TK PERTI KABUPATEN PADANG PARIAMAN

N a m a : IRDES  
N I M / B P : 57435/2010  
Jurusan : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

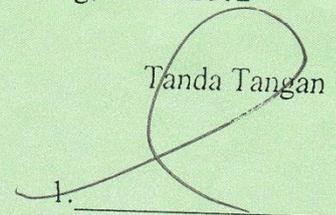
Padang, Mei 2012

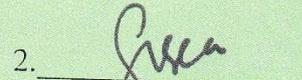
Tim Penguji

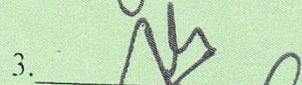
N a m a

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr Hj. Rakimahwati, M.Pd
2. Sekretaris : Rismareni Pransiska , M.Pd
3. Anggota : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
4. Anggota : Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd
5. Anggota : Dra. Rivda Yetti

1. 

2. 

3. 

4. 

5. 

## ABSTRAK

**Irdes 2012: Peningkatan Kemampuan Baca Anak melalui Permainan Kartu Huruf di TK PERTI Koto Tinggi Kabupaten Padang Pariaman. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilakukan di Kelas B1 di TK PERTI Kabupaten Padang Pariaman dengan permasalahan penelitian yaitu kurangnya kemampuan baca anak. Tujuan penelitian ini agar kecerdasan Lingustik verbal anak meningkat.

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak kelas B1 TK PERTI Kabupaten Padang Pariaman tahun pelajaran 2011/2012 sebanyak 15 orang yang terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 7 orang perempuan. Data dikumpulkan melalui format observasi, wawancara, dokumentasi dan diolah melalui persentase. Pada siklus I aspek anak mampu mengenal huruf sudah meningkat, pada siklus II sangat memuaskan. Juga pada aspek kedua pada siklus I anak mampu mencari kata berawalan pada siklus II sudah meningkat dengan kategori sangat memuaskan. Pada aspek ketiga anak mampu membaca kata pada siklus I meningkat ke siklus II dengan kategori sangat tinggi, dengan hasil pertemuan siklus I sampai siklus II sudah sangat bagus sekali.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata persentase Kemampuan baca anak melalui permainan kartu huruf dengan kategori sangat tinggi sebelum tindakan adalah sebelas persen, pada siklus I rata-ratanya delapan belas sedangkan pada siklus II rata-ratanya mencapai delapan puluh persen. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan kartu huruf dengan gambar seri dapat meningkatkan Kemampuan baca anak.

## **KATA PENGANTAR**

Syukur Alhamdulillah peneliti aturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan Kurnia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Peningkatan Kemampuan Baca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf di TK PERTI Kabupaten Padang Pariaman”. Tujuan penelitian skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan peneliti baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu. Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dalam pembuatan skripsi ini.
2. Ibu Rismareni Pransiska, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan pembuatan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD FIP UNP.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M. S Kons selaku dekan Faklutas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
5. Seluruh Dosen-Dosen Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang beserta karyawan dan karyawan di Jurusan PG-PAUD FIP UNP.

6. Bapak UPTD beserta Ibu/Bapak Pengawas Kecamatan Enam Lingsung dan sekaligus atas nama Kepala Sekolah di TK PERTI.
7. Semangat dan dorongan dari suami dan anak-anak tercinta yang tak ternilai harganya bagi peneliti.
8. Asnila Marianda sebagai teman kolaborasi dalam penelitian ini.
9. Anak didik TK Perti khususnya anak lokal B1.
10. Teman-teman angkatan 2010 yang sudah menjalani masa-masa perkuliahan bersama dengan suka dan duka.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mohon maaf. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti pada khususnya.

Padang, Mei 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI .....</b>	
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	i
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	ii
<b>DAFTAR ISI .....</b>	iv
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	vi
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	vii
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Perumusan Masalah .....	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah .....	4
F. Tujuan Penelitian .....	5
G. Manfaat Penelitian .....	5
H. Defenisi Operasional .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	7
1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini .....	7
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini .....	8
c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini .....	8
2. Hakikat Bahasa .....	9
a. Pengetian Bahasa .....	9
b. Karateristik Bahasa Anak .....	11
3. Hakikat Membaca .....	12
a. Pengertian membaca .....	12
b. Pentingnya membaca bagi anak .....	13
c. Tujuan membaca .....	14
d. Tahap-tahap perkembangan membaca .....	14
e. Faktor pendorong Kemampuan baca anak .....	14
4. Alat Permainan .....	15
5. Permainan Kartu Huruf .....	21

B. Penelitian yang relevan .....	22
C. Kerangka Konseptual .....	22
D. Hipotesis Tindakan .....	23

### **BAB III RANCANGAN PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	24
B. Subjek Penelitian .....	25
C. Prosedur Penelitian .....	25
D. Instrumentasi .....	31
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Teknik Analisis Data.....	32
G. Indikator Keberhasilan.....	34

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data.....	35
1. Deskripsi Data Kondisi Awal .....	35
2. Deskripsi Siklus I.....	37
a. Perencanaan tindakan.....	37
b. Pelaksanaan tindakan .....	38
c. Observasi.....	47
d. Wawancara.....	48
e. Refleksi .....	48
3. Deskripsi Siklus II.....	50
a. Perencanaan tindakan.....	50
b. Pelaksanaan tindakan .....	50
c. Observasi.....	61
d. Wawancara.....	62
e. Refleksi .....	62
B. Analisis Data.....	63
C. Pembahasan .....	67

### **BAB IV PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	70
B. Implikasi .....	71
C. Saran .....	71

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Format Tabel Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan baca anak melalui Permainan Kartu Huruf .....	31
2. Format Tabel Hasil Observasi Kemampuan Baca Anak Kondisi Awal Sebelum Tindakan .....	35
3. Hasil Observasi Perkembangan dalam Peningkatan Kemampuan Baca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf pada Siklus I Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan).....	39
4. Hasil Observasi Perkembangan dalam Peningkatan Kemampuan Baca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf pada Siklus I Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan) .....	42
5. Hasil Observasi Perkembangan dalam Peningkatan Kemampuan Baca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf pada Siklus I Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan) .....	44
6. Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Peningkatan Kemampuan Baca Anak Melalui Kartu Huruf Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 .....	46
7. Wawancara Pada Siklus I .....	48
8. Hasil Observasi Perkembangan dalam Peningkatan Kemampuan Baca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf pada Siklus II Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan).....	52
9. Hasil Observasi Perkembangan dalam Peningkatan Kemampuan Baca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf pada Siklus II Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan) .....	55
10. Hasil Observasi Perkembangan dalam Peningkatan Kemampuan Baca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf pada Siklus II Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan) .....	58
11. Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Peningkatan Kemampuan Baca Anak Melalui Kartu Huruf Siklus II Pertemuan 1, 2, 3 .....	60
12. Wawancara Pada Siklus II .....	62
13. Peningkatan Kemampuan baca anak melalui Permainan Kartu Huruf (Kategori Sangat Tinggi) .....	64
14. Peningkatan Kemampuan baca anak melalui Permainan Kartu Huruf (Kategori Tinggi) .....	65
15. Peningkatan Kemampuan baca anak melalui Permainan Kartu Huruf (Kategori Rendah) .....	66

## DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Hasil Observasi Perkembangan dalam Peningkatan Kemampuan Baca Anak Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	36
2. Hasil Obeservasi Perkembangan dalam Peningkatan Kemampuan Baca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf pada Siklus I Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan).....	40
3. Hasil Obeservasi Perkembangan dalam Peningkatan Kemampuan Baca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf pada Siklus I Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan) .....	43
4. Hasil Obeservasi Perkembangan dalam Peningkatan Kemampuan Baca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf pada Siklus I Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan) .....	45
5. Rekapitulasi Hasil Obeservasi Perkembangan Peningkatan Kemampuan Baca Anak Melalui Kartu Huruf Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 .....	47
6. Hasil Obeservasi Perkembangan dalam Peningkatan Kemampuan Baca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf pada Siklus II Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan).....	52
7. Hasil Obeservasi Perkembangan dalam Peningkatan Kemampuan Baca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf pada Siklus II Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan) .....	55
8. Hasil Obeservasi Perkembangan dalam Peningkatan Kemampuan Baca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf pada Siklus II Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan) .....	58
9. Rekapitulasi Hasil Obeservasi Perkembangan Peningkatan Kemampuan Baca Anak Melalui Kartu Huruf Siklus II Pertemuan 1, 2, 3 .....	61
10. Peningkatan Kemampuan baca anak melalui Permainan Kartu Huruf (Kategori Sangat Tinggi) .....	64
11. Peningkatan Kemampuan baca anak melalui Permainan Kartu Huruf (Kategori Tinggi) .....	65
12. Peningkatan Kemampuan baca anak melalui Permainan Kartu Huruf (Kategori Rendah) .....	66

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Bagan Kerangka Konseptual.....	23
2. Sikuls Penelitian Tindakan Kelas .....	26

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia 0-6 tahun. Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut *golden age*. Setiap anak dilahirkan bersamaan dengan potensi-potensi yang dimilikinya. Potensi-potensi yang dimiliki oleh anak dapat dikembangkan melalui rangsangan-rangsangan terutama melalui rangsangan pendidikan. Dalam upaya pengembangan semua potensi yang dimiliki oleh anak tersebut maka dimulai dari usia dini anak sudah diberi pendidikan agar anak memperoleh pengalaman-pengalaman belajar dan semua potensi yang dimiliki anak dapat berkembang dengan baik.

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal bertujuan agar dapat mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak melalui rangsangan pendidikan, agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut, dimana dalam proses pembelajarannya dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermain yang dapat memotivasi anak untuk melakukan kegiatan tersebut.

Kemendiknas menyatakan pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Kegiatan pembelajaran di TK bukan ditujukan untuk meningkatkan kognitif dan motorik anak saja tapi juga meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik pada umumnya memiliki kemampuan yang baik pula dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungannya. Kemampuan berbahasa dalam diri anak dapat dikembangkan melalui kegiatan komunikasi langsung dengan orang lain, menirukan kembali urutan kata, mencari kata yang berawalan sama atau juga mengenalkan dan menumbuhkembangkan kemampuan baca anak sejak dini.

Pada masa usia dini anak sangat senang dengan hal-hal yang baru. Mereka sering melontarkan pertanyaan kepada orang yang lebih dewasa mengenai tulisan-tulisan yang dilihat dan ditemuinya, sehingga dengan sering bertanya kemampuan baca anak akan bertambah dengan sendirinya. Orang tua maupun guru dapat membantu meningkatkan kemampuan baca pada anak dengan menyediakan berbagai macam media pembelajaran yang menarik dan bervariasi.

Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode dan media yang bervariasi akan memberikan rangsangan kepada anak untuk beraktifitas dan juga akan memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk berinteraksi dengan objek yang ada dilingkungannya. Untuk itu guru dituntut agar berwawasan luas dan selalu menggunakan berbagai metode

pembelajaran sehingga dapat menunjang kesempatan untuk anak dalam mengembangkan diri. Lingkungan kelas juga dapat mempengaruhi tumbuhnya kemampuan baca anak, dimana dengan merancang kelas agar menyenangkan bagi anak, cat yang berwarna warni sangat disukai anak, dinding yang dipenuhi oleh gambar-gambar yang menarik dan semua peralatan yang berada di dalam kelas sehingga kelas tersebut menjadi lingkungan belajar yang kondusif bagi anak.

Fenomena yang terjadi di TK Perti Kabupaten Padang Pariaman, yaitu tempat penulis mengajar, masih banyak anak yang kemampuan bacanya belum berkembang, anak tidak bisa mencari kata yang berawalan sama. Kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan media pembelajaran, sehingga ketika guru mengenalkan huruf awal anak hanya diam mendengar dan tidak ada perhatian terhadap apa yang disampaikan guru, selain itu ketika guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeluarkan imajinasinya untuk mencari kata yang berawalam sama ternyata anak juga belum mampu untuk melakukan hal tersebut.

Dari permasalahan di atas, maka penulis mencoba merancang sebuah media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan baca anak dan meminimalisir fenomena-fenomena yang terjadi di TK Perti Kabupaten Padang Pariaman. Adapun karya yang penulis buat berjudul: “Peningkatan Kemampuan Baca Anak melalui Permainan Kartu Huruf di TK Perti Kabupaten Padang Pariaman”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Anak tidak berkemampuan untuk membaca.
2. Anak belum bisa mencari kata yang berawalan sama.
3. Anak belum bisa membaca kata.

## **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya ruang lingkup yang mempengaruhi hasil belajar anak sehingga hasil belajar tersebut tidak sesuai dengan yang diharapkan, tidak semua masalah di atas dapat diteliti secara menyeluruh. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu anak yang tidak berkemampuan untuk membaca dan anak yang belum bisa mencari kata yang berawalan sama.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan bagaimanakah permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan baca anak?

## **E. Rancangan Pemecahan Masalah**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan, maka pemecahan masalah dapat dilakukan melalui permainan kartu huruf sebagai salah satu alternatif kegiatan edukatif yang menarik bagi anak dalam meningkatkan kemampuan baca anak.

## **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan baca anak melalui permainan kartu huruf di TK Perti Kabupaten Padang Pariaman.

## **G. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik: Untuk meningkatkan kemampuan baca anak melalui permainan kartu huruf.
2. Bagi guru: permainan kartu huruf dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan baca anak.
3. Bagi sekolah: Sebagai masukan agar dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan agar dapat meningkatkan profesionalitas sekolah ke arah yang lebih baik.
4. Bagi Penulis: Agar dapat menambah pengalaman dalam merancang pembelajaran dan penggunaan metode pembelajaran yang tepat dalam upaya peningkatan kemampuan baca anak.
5. Bagi penelitian lanjutan: Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan atau *literature* bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan penelitian selanjutnya yang sama dengan aspek yang berbeda.

## **H. Definisi Operasional**

Membaca merupakan suatu kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

Bermain mengenalkan huruf-huruf abjad dapat dilakukan sejak kecil. seiring dengan pemahaman anak akan huruf dan penggunaannya yaitu dengan bermain kartu huruf bergambar berikut kosa katanya. penambahan kosakata sangat membantu anak dalam belajar membaca.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Landasan Teori**

#### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

##### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak adalah individu yang unik dan memiliki kekhasan tersendiri. Pada dasarnya anak memiliki pembawaan yang baik, pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi pada anak berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan. Snowman (dalam Patmonodewo, 2000:19) mengemukakan anak usia dini merupakan anak yang berusia antara 3-6 tahun.

Sedangkan Suyanto (2005:6) mengemukakan:

Setiap anak bersifat unik dan terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan kemampuan sendiri. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik dimana anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, anak usia dini adalah anak yang berumur 3-6 tahun dan memiliki potensi yang berbeda-beda. Ketika memberikan pembelajaran di TK seorang guru harus memahami karakter dari masing-masing anak agar tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu perkembangan anak juga harus dipahami oleh seorang pendidik untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak merupakan manusia yang unik dan memiliki karakteristik berbeda-beda dan harus dapat dipahami oleh seorang pendidikan dalam memberikan pembelajaran di TK.

Anak itu bersifat egosentris, Anak cenderung melihat dan memahami sesuatu. Sedangkan Karakteristik anak usia dini menurut Aisyah (2010:1.4-1.9) adalah: 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar; 2) Merupakan pribadi yang unik; 3) Suka berfantasi dan berimajinasi; 4) Masa paling potensial untuk belajar; 5) Menunjukkan sikap egosentris; 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek; 7) Sebagai bagian dari mahluk sosial.

Berdasarkan uraian di atas, maka anak usia dini adalah anak kecil yang memiliki karakteristik berbeda-beda dan mempunyai potensi dasar sejak lahir. Potensi atau kemampuan dasar itulah yang nantinya akan dikembangkan oleh guru dan pendidik agar kemampuan anak dapat berkembang secara optimal. Selain itu permainan dan metode yang digunakan untuk pengembangan kemampuan yang dimiliki oleh anak harus lebih kreatif dan menarik kemampuan anak agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang optimal.

c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Aspek perkembangan anak meliputi perkembangan fisik, motorik, moral, bahasa, sosial dan kognisi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pendapat ahli di bawah ini.

Musfiroh (2005:6-16) mengemukakan aspek perkembangan anak usia dini, yaitu: 1) Perkembangan Fisik dan motorik, yaitu berdiri satu kaki selama beberapa detik, serta memungut benda-benda dan memindahtangankan benda tersebut dengan mudah; 2) Perkembangan bahasa, yaitu meliputi perkembangan mengenal dan memproduksi suara; 3) Perkembangan sosial, yaitu anak dapat bekerja sama dengan baik dan memilih teman berdasarkan kesamaan aktifitas dan kesenangan mereka; 4) Perkembangan moral, yaitu anak mematuhi aturan dari otoritas yang dihormati, anak mengakui perlunya aturan dalam kegiatan sosial; 5) Perkembangan Kognisi, yaitu mencakup pemahaman tentang dunia, penemuan tentang pengetahuan, pembuatan perbandingan, berpikir dan mengerti.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan aspek perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan fisik dan motorik, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, perkembangan moral, dan perkembangan kognitif. Semua perkembangan anak tersebut harus dapat dipahami oleh seorang pendidik dalam memberikan pembelajaran pada anak agar pembelajaran di TK dapat terlaksana dengan optimal.

## **2. Hakikat Bahasa**

### **a. Pengertian Bahasa**

Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain, yang mencakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam lambang atau simbol untuk

mengungkapkan sesuatu pengertian. Hal ini menunjang kepercayaan diri anak dalam memasuki lingkungan yang baru.

Wibowo (2003:3) mengemukakan bahasa merupakan sistem symbol bunyi bermakna, berartikulasi (dihasilkan oleh alat ucap) dan bersifat berkesinambungan yang dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran.

Selanjutnya menurut Jinni (dalam Azhim, 2002:3) menegaskan:

Definisi bahasa adalah suara-suara yang digunakan oleh setiap bangsa untuk mengungkapkan maksudnya, pada awalnya pembicaraan anak-anak hanya berisi kata-kata yang samar-samar dan sulit untuk dimengerti, namun sesuai dengan tahap perkembangannya anak akan mulai menampakkan perubahannya melalui kata-kata dan berbicara.

Mahyuddin (2008:121) mengemukakan kecerdasan verbal linguistik berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan, dalam berbagai bentuk yang berbeda untuk mengekspresikan gagasan-gagasannya. Anak yang berbakat dalam kemampuan linguistik mempunyai keterampilan pendengaran yang amat berkembang dan menikmati bermain dengan bunyi bahasa bahkan mereka senang berpikir dalam kata-kata.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas tentang pengertian bahasa, maka dapat diambil kesimpulan bahwa bahasa itu merupakan segala bentuk komunikasi secara verbal dan non verbal dimana seseorang atau anak didik dapat mengekspresikan apa yang diinginkan oleh anak. Kecerdasan verbal linguistik itu sendiri berkaitan dengan kemampuan

seseorang untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan.

b. Karakteristik Bahasa Anak

Bahasa dan perkembangan bahasa memiliki karakteristik atau ciri-ciri yang harus diketahui oleh seorang pendidik dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak khususnya dalam kemampuan bahasa.

Jamaris (2003:29-30) mengemukakan beberapa karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun yaitu: 1) Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosa kata; 2) Lingkup kosa kata yang diucapkan menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, kecepatan, suhu, perbandingan, permukaan; 3) Anak usia 5-6 tahun dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik; 4) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan; 5) Percakapan yang dilakukan menyangkut berbagai komentar apa yang dilihat.

Einon (2005:4) mengemukakan karakteristik perkembangan bahasa anak, yaitu: 1) Anak menguasai lebih dari 2.000 kata dan anak mempelajari 1.000 kata pertahun pada beberapa tahun berikutnya; 2) Bicara dengan kalimat lebih panjang (6-8 kata); 3) Dapat menyusun kalimat yang lebih kompleks, seperti “aku akan makan nasi dan sayur”.

Berdasarkan uraian di atas tentang karakteristik perkembangan bahasa, maka dapat diambil kesimpulan bahwa anak usia 5-6 tahun sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.000 kata. Kemampuan anak dalam

mengucapkan kosa kata itulah yang akan dikembangkan agar anak usia 5-6 tahun dapat mengembangkan kemampuannya secara optimal, terutama dalam kemampuan anak bercerita dan mengeluarkan pendapatnya sendiri.

### **3. Hakikat membaca**

#### **a. Pengertian membaca**

Menurut Dhieni membaca merupakan suatu kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

Sementara itu Anderson dkk. Dalam Dhieni (2007:5.5) menyatakan bahwa membaca merupakan suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Selain itu Hari dalam Dhieni (2007:5.5) juga menyatakan membaca adalah tindakan menyesuaikan arti kata dengan simbol-simbol verbal yang tertulis/tercetak.

Kemudian Bunanta (2011:126) berpendapat bahwa membaca merupakan proses yang didapatkan setelah anak dibiasakan dan diakrabkan dengan bacaan (buku/tulisan) dan kemudian diajarkan secara formal.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan kegiatan yang terkait dengan pengenalan dan pembiasaan

terhadap huruf aksara, bunyi huruf atau rangkaian huruf-huruf dan makna atau maksud berdasarkan konteks bacaan.

b. Pentingnya membaca bagi anak

Mary Leonhardt dalam Dhieni (2007:5.5) menyatakan bahwa kemampuan membaca sangat penting bagi anak, ada beberapa alasan mengapa kita perlu menumbuhkan kemampuan baca pada anak:

- 1) Anak yang senang membaca akan membaca dengan baik, sebagian waktunya digunakan membaca.
- 2) Anak-anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi. Mereka akan berbicara, menulis dan memahami gagasan-gagasan yang rumit secara lebih baik.
- 3) Membaca akan memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal.
- 4) Kegemaran membaca akan memberikan beragam perspektif kepada anak.
- 5) Membaca dapat membantu anak memiliki rasa kasih sayang.
- 6) Anak-anak yang gemar membaca dihadapkan kepada suatu dunia yang penuh dengan kesempatan.
- 7) Anak-anak yang gemar membaca akan mampu mengembangkan pola pikir kreatif dalam diri mereka.

c. Tujuan membaca

Tujuan membaca sangat beragam, Menurut Dhieni (2007:5.6) tujuan membaca adalah:

- 1) Mendapatkan informasi tentang fakta dan kejadian sehari-hari.
- 2) Agar citra diri seseorang meningkat.
- 3) Dapat melepaskan diri dari kenyataan, misalnya pada saat merasa jenuh, bosan, kecewa, sedih bahkan putus asa.
- 4) Untuk mendapatkan kesenangan dan hiburan.
- 5) Untuk mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman estetika.

d. Tahap-tahap perkembangan membaca

Menurut Brewer dalam Dhieni (2007:5.12) perkembangan dasar kemampuan membaca pada anak berlangsung lima tahap yaitu tahap fantasi, tahap pembentukan konsep diri, tahap membaca gemar, tahap pengenalan bacaan dan tahap membaca lancar. Sehubungan dengan tahap perkembangan membaca di atas yang perlu dipahami adalah guru dan orang tua harus menstimulasi potensi-potensi anak tersebut sesuai tahap-tahap perkembangannya. Guru dan orang tua harus menciptakan kegiatan-kegiatan yang dapat memekarkan potensi yang ada pada anak.

e. Faktor pendorong kemampuan baca anak

Menurut Bunanta (2011:123) langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk merangsang kemampuan baca anak adalah:

- 1) Fisik : ruangan yang bersih, buku-buku disusun rapi dan teratur.

- 2) Mental: guru tidak hanya mengajar membaca, tetapi juga memotivasi anak menyukai membaca dan menjadi pembaca yang baik.
- 3) Sarana: Anak harus dikelilingi dengan buku
- 4) Mengadakan kerjasama dengan masyarakat seperti dengan orang tua, sukarelawan, penerbit dan organisasi sosial.
- 5) Mempromosikan perpustakaan melalui cetakan, buku dan telepon.
- 6) Mencari dana.

#### **4. Alat permainan**

Sachiyo Tanaka dalam Sri Hartati (2003: 56). Alat permainan yang tujuan dan penggunaannya dipersiapkan pendidik harus bervariasi. Sesuai dengan derajat kesulitan tersebut alat permainan yang dipersiapkan oleh guru untuk dipilih oleh anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka.

Santoso dalam Tanjung (2005:62) fungsi alat permainan adalah:

- a. Melatih panca indera anak supaya peka terhadap sesuatu yang ada di lingkungan.
- b. Melatih kecerdasan emosional, yang meliputi keyakinan, rasa ingin tahu, kendali diri, keterkaitan dengan orang lain, kecakapan komunikasi.
- c. Menanamkan nilai, norma, moral, etika, budi pekerti.
- d. Melatih kecerdasan intelektual anak.
- e. Menanamkan nilai agama, anak dibiasakan untuk mendengar, melakukan dan mengerti sesuai dengan tingkat perkembangan kematangannya.

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan yang terjadi secara alamiah pada anak yang membantu anak memahami dan mengungkap

dunianya baik dalam taraf berpikir maupun perasaan. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar yang merupakan suatu kewajiban bagi anak.

Gardon dan Browne dalam Moeslichatoen (1999:32) pengertian bermain adalah membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang dalam dunianya. Melalui bermain anak belajar mengenalkan diri sendiri, memahami kehidupan dan dunianya.

Dworetzky dalam Moeslichatoen (1999: 31) mengemukakan kriteria bermain yakni:

- a. Motivasi Instrinsik, yaitu tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri, dilakukan sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh.
- b. Pengaruh Positif yaitu tingkah laku yang menyenangkan untuk dilakukan.
- c. Bukan dikerjakan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti urutan yang sebenarnya melainkan lebih bersifat pura-pura.
- d. Cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuan karena anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri.
- e. Kelenturan, yakni bermain itu perilaku yang lentur yang ditunjukkan baik dalam bentuk maupun hubungan serta berlaku setiap hari.

Melalui bermain anak tidak saja dapat tumbuh secara fisik tetapi dapat juga berkembang secara psikis, dengan bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan dari perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatif, bahasa, emosi, sosial, dan sikap hidup. Dengan demikian fungsi bermain adalah untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan.

Hurlock dalam Sugianto (1995:20) bahwa perkembangan bermain melalui berbagai tahapan sebagai berikut:

a. Tahap Penjelajahan (*Eksploratory Stage*)

Ciri khasnya adalah mengamati objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya, lalu mengamatinya.

b. Tahap Mainan (*Toy Stage*)

Tahapan ini mencapai puncaknya 5-6 tahun antara usia 2-3 tahun anak biasanya mengamati alat mainannya. Mereka berfikir bahwa benda mainannya itu memiliki karakteristik atau kemampuan yang sama dengan benda hidup seperti dapat merasakan sakit dan sebagainya. Biasanya hal ini terjadi pada usia pra-sekolah anak-anak TK biasanya bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain layaknya teman sendiri.

c. Tahap Bermain (*Play Stage*)

Biasanya terjadi ketika anak mulai masuk sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah karena menggunakan alat permainan yang lama kelamaan menjadi games, olah raga, hobi dan bentuk permainan lain yang juga dilakukan oleh orang dewasa.

d. Tahap Melamun (*daydream stage*)

Tahap ini diawali saat anak mendekati masa pubertas. Anak sudah mulai kurang berkemampuan terhadap kegiatan bermain yang mereka sukai dan mulai banyak menghabiskan waktunya untuk bermain dan berkhayal. Biasanya lamunan atau khayalannya karena mendapat perlakuan yang kurang adil dari orang lain atau merasa tidak dipahami.

Sudono (1995:1) menyatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa alat menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan, mampu mengembangkan imajinasi anak. Sedangkan menurut Vigotsky dalam Mayke Sugianto (1995: 8) Mengemukakan bahwa bermain adalah cara anak untuk belajar sendiri yang akan membantu perkembangan bahasa dan berfikirnya. Dari pendapat para ahli di atas sudah jelas bahwa bermain sangat penting bagi anak termasuk kaitannya dalam memperoleh pengalaman dari interaksinya dengan lingkungan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa dengan bermain kemampuan baca anak akan berkembang secara alamiah dan tanpa dipaksakan. Dalam kehidupan anak, ia akan menemukan hal-hal yang secara tidak langsung berkaitan dengan tulisan dan kata-kata sehingga ia perlu mengenal huruf bahkan kata demi kata. Oleh sebab itu, orang tua atau sekolah perlu mengembangkan kemampuan baca anak sedini mungkin melalui bermacam-macam permainan sehingga anak benar-benar senang dan gemar membaca sejak dini. Suatu permainan memiliki aturan tertentu yang harus diikuti oleh anak dan dalam bermain anak butuh teman melebihi satu orang sehingga permainan dapat meningkatkan rasa sosial anak.

Kegiatan bermain anak memerlukan alat permainan yang bisa mengembangkan semua dimensi yang dimiliki anak seperti bahasa, kognitif, fisik motorik, serta sosial anak. Dari segi kognitif anak berpikir bagaimana caranya dia dapat menyelesaikan permainan dengan cepat dan tepat, dari

segi fisik motorik anak menggunakan kecepatan tangan dan kaki serta otot lainnya agar ia mampu bekerja tepat waktu dan dari segi sosial dia akan berusaha menjadi yang terbaik diantara teman-temannya dan membantu teman nya jika ada yang mengalami kesulitan sedangkan dari segi bahasa anak untuk berkomunikasi dengan sesama temannya.

Penggunaan alat permainan merupakan kegiatan pilihan bermain bagi anak dari yang paling mudah ketingkat yang paling sulit, makanya seorang pendidik perlu mempersiapkan alat permainan yang bervariasi dan sesuai dengan kemampuan anak. Karena kegiatan bermain ini adalah kegiatan spontan yang dilakukan oleh anak tanpa adanya paksaan dan anak melakukannya dengan perasaan senang.

Tanaka (dalam Sudono 2000:8) mengemukakan 7 fungsi alat permainan :

Melalui bermain anak berkembang, anak akan memahami lingkungan sekitarnya, menciptakan suasana yang menyenangkan pada anak, mengembangkan sosialisasi anak antara teman sebayanya, meningkatkan keterampilan berhitung anak, mengenalkan warna pada anak, dapat mengembangkan motorik dan kreatifitas anak.

Montolalu (2008: 7.4) menjelaskan fungsi bermain yaitu mendidik, memberi pemahaman dan melatih keterampilan serta pembiasaan. Sri Hartati (2003: 56) fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca indranya secara aktif. Dengan bermain anak

akan belajar mengenal lingkungan sekitarnya, belajar cara bersosialisasi dengan temannya dan anak akan mengenal kemampuan, kelemahan yang dimiliki dan memiliki pengalaman baru dalam hidupnya.

Montolalu (2008:1.5) mengemukakan bahwa ada beberapa nilai yang terkandung dalam bermain yang berfungsi bagi perkembangan anak yaitu:

- a. Menanamkan budi pekerti yang baik
- b. Melatih anak untuk dapat menanamkan sikap dan perilaku yang baik dan yang tidak baik
- c. Melatih sikap ramah, bekerja sama, menunjukkan kepedulian
- d. Menanamkan kebiasaan disiplin dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari
- e. Melatih anak untuk mencintai lingkungan dan ciptaan tuhan
- f. Melatih anak untuk selalu tertib dan patuh pada peraturan
- g. Melatih anak untuk berani dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar
- h. Menjaga keamanan diri
- i. Melatih anak untuk mengerti berbagai konsep moral yang mendasar seperti salah, benar, jujur, adil dan fair

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahkan bahwa dengan bermain anak mendapatkan pengalaman baru dari lingkungannya, bermain juga menumbuhkan rasa tanggung jawab pada anak, melatih sikap moral seperti jujur, benar, salah, adil dan fair dengan bermain juga akan memberikan rasa senang pada anak.

Memilih suatu alat permainan hendaklah memperhatikan syarat-syarat permainan menurut Montolalu (2008:7.4) ada 9 syarat alat permainan yang harus diperhatikan diantaranya: Setiap alat permainan hendaknya menonjolkan fungsi pedagogis yang sesuai dengan usia dan taraf perkembangan anak, Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak, Aman

dan tidak berbahaya bagi anak, Menarik baik warna maupun bentuknya, Awet, tidak mudah rusak dan mudah pemeliharaannya, Murah dan mudah diperoleh, Jumlahnya hendaknya mencukupi kebutuhan anak. Kualitas harus diperhatikan, jangan sampai ada bagian-bagian yang tajam yang bisa melukai anak. Alat permainan anak harus bisa mendorong anak untuk melakukan penemuan-penemuan baru dan melakukan eksperimen.

Jadi dalam pembuatan alat permainan kita harus memperhatikan syarat-syarat alat permainan yang sesuai dengan perkembangan anak agar anak dapat berkembang secara optimal dan alat permainan ini juga tidak membahayakan bagi anak, sehingga guru tidak perlu khawatir terhadap keselamatan anak saat bermain, dengan melakukan permainan ini akan dapat mengembangkan kreatifitas anak sehingga kemampuan anak akan semakin berkembang.

## **5. Permainan Kartu Huruf**

Permainan ini bertujuan merangsang kemampuan membaca anak. Permainan ini dapat dibuat dalam berbagai versi misalnya versi huruf lepas, huruf awal, versi susun huruf, versi koleksi huruf dan versi kata yang sama. Tiap-tiap versi memiliki tujuan, versi huruf lepas sesuai untuk identifikasi dan menambah kekayaan huruf anak, versi huruf awal sesuai untuk identifikasi huruf dan menumbuhkan kemampuan grafonemik anak, versi koleksi huruf sesuai untuk identifikasi huruf anak.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

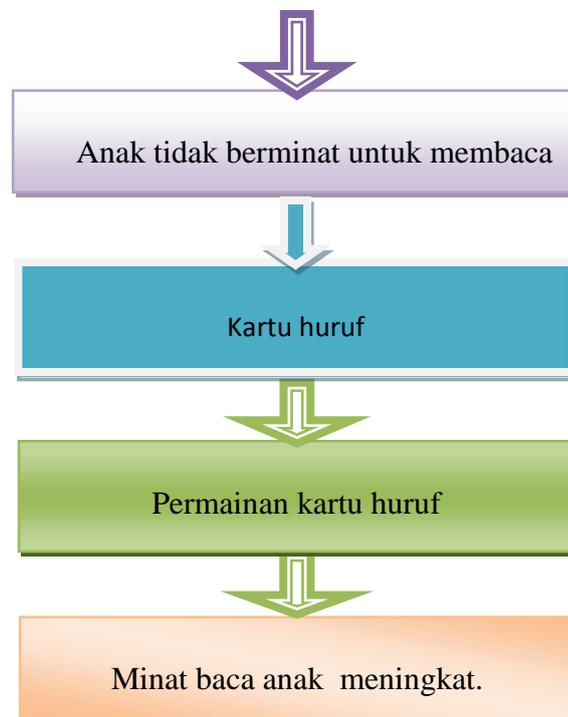
Refniati (2010) yang meneliti tentang peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu huruf dalam pembelajaran di TK Islam Nurul Halim Padang. Persentase hasil penelitian kondisi awal 36%, siklus pertama 67%, dan siklus kedua 90%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan kartu huruf pada anak dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dengan baik.

Kemudian Rinda Nurfita (2009) meneliti tentang peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kotak alfabeth dengan gambar buah-buahan di TK Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca anak.

Sementara penulis melakukan penelitian tentang peningkatan kemampuan baca anak melalui permainan kartu huruf di TK Perti Kabupaten Padang Pariaman.

## **C. Kerangka Konseptual**

Proses pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar anak mau belajar. Dalam pembelajaran anak menjadi subjek dan pelaku kegiatan belajar. Agar anak berkemampuan dalam kegiatan membaca guru hendaknya merencanakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan adalah dengan permainan kartu huruf. Dengan permainan kartu huruf ini penulis yakin kemampuan baca anak dapat meningkat.



Bagan 1  
**Kerangka Konseptual**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hasil yang dapat diharapkan pada penelitian ini adalah terjadinya peningkatan kemampuan baca anak melalui permainan kartu huruf di TK Perti Kabupaten Padang Pariaman.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB I sampai BAB IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal bertujuan agar dapat mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak melalui rangsangan pendidikan, agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut, dimana dalam proses pembelajarannya dilakukan kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermain yang dapat memotivasi anak untuk melakukan kegiatan tersebut.
2. Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain, yang mencakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam lambang atau simbol untuk mengungkapkan sesuatu pengertian. Hal ini menunjang kepercayaan diri anak dalam memasuki lingkungan yang baru.
3. Membaca melalui pengenalan huruf dapat meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak lokal B TK Perti Kabupaten Padang Pariaman.
4. Tujuan pengenalan huruf adalah melatih kemampuan anak untuk meningkatkan Kemampuan dalam membaca sehingga keberanian anak dalam menyusun huruf dan ditingkatkan sejak usia dini.
5. Keberanian dan kepercayaan diri anak TK Perti untuk mengeluarkan pendapatnya dapat ditingkatkan melalui permainan kartu huruf.

6. Peningkatan dari pelaksanaan permainan kartu huruf ini dapat dilihat dari peningkatan pada siklus I ke siklus II yaitu pada siklus I nilai rata-rata yang terdapat pada anak sangat tinggi (mampu) dengan persentase 42% dan siklus II naik dengan persentase 85%.

Peneliti menyimpulkan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu huruf aspek-aspek sudah sangat memuaskan, meningkat, dan dinilai sudah berhasil.

## **B. Implikasi**

Dalam permainan kartu huruf telah berhasil meningkatkan kemampuan baca anak, sehingga telah terjadi peningkatan disetiap indikatornya terutama dalam keberanian tampil untuk membuat kata. Hal ini diperkuat oleh teorinya Dhieni (2007: 5.5). menyatakan membaca adalah tindakan yang menyesuaikan diri arti dari simbol-simbol verbal yang tertulis/tercetak merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guru melalui strategi pengucapan lisan dengan tujuan menyampaikan sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan perkembangan anak usia dini.

## **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik kemampuan anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk metode dan media yang menarik.

2. Untuk merangsang dan meningkatkan kreatifitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
3. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang menarik dan menyenangkan untuk merangsang kemampuan baca anak.
4. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
5. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melanjutkan penelitian tentang kemampuan baca anak lebih dikembangkan lagi untuk mengembangkan kecerdasan bahasa anak.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. 2010. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*: Jakarta: Universitas Terbuka
- Anggani Sudono. 2000. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung.
- Azhim, Syakir Abdul. 2002. *Membimbing Anak Terampil Berbahasa*. Jakarta: Gema Insani
- Dhieni, `Nurbiana, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdikbud, 1995. *Pedoman Guru Bidang Pengembangan Kemampuan Bahasa di TK*, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah : Jakarta.
- Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Sukabina Press
- Einon, Dorothy. 2005. *Permainan Cerdas untuk Anak Usia 2-6 tahun*. Jakarta: Erlangga.
- Harianto. 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Ketaping
- Hartati. 2005. *Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Erlangga
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Kamtini dan Husni Wardi Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak Dan Lagu Di TK*. Jakarta: Depdiknas
- Mahyuddin, Nenny. 2008. *Asesmen Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press.
- Mayke.S ,1995. *Bermain ,mainan dan Permainan, Depdikbud*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik : Jakarta.
- Moeslichatoen .1999. *Metode pengajaran di TK*. Jakarta: Depdikbud
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.

Montolalu, dkk 2008. *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka.

Musfiroh, Tadkiroatun.2005.*Bercerita untuk Anak Usia Dini*. Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan ketenagaan Perguruan Tinggi: Jakarta.

PG-PAUD. 2010. *Panduan Penulisan Skripsi*. Padang: UNP.

Patmonodewo,Dr.Soemiarti. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hartati Sri. 2003. *Media Pengajaran TK*. Padang: UNP

