

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN MEMBACA ANAK  
MELALUI PERMAINAN KARTU GAMBAR BUAH  
DI TK NEGERI PEMBINA LUBUK SIKAPING  
KABUPATEN PASAMAN**

**SKRIPSI**

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



**Oleh**

**AIDA JUMISKAR  
NIM 2009/51129**

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

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

### **SKRIPSI**

Judul : peningkatan Perkembangan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Gambar Buah Di Tk Negeri Pembina Lubuk Sikaping Kabupaten Pasaman  
Nama : Aida Jumiskar  
NIM : 2009/51129  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 13 Januari 2012

Disetujui oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dra.Hj.Dahliarti, M.Pd  
Nip.19480128 197703 2 001

DR. Dadan Suryana  
Nip.19750503 200912 1001

## 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 PERKEMBANGAN MEMBACA ANAK MELALUI PERMAINAN KARTU GAMBAR BUAH DI TK NEGERI PEMBINA LUBUK SIKAPING KABUPATEN PASAMAN**

Nama : Aida Jumiskar  
NIM : 2009/51129  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia  
Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 13 Januari 2012

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd	1. ....
2. Sekretaris	: Dr. Dadan Suryana	2. ....
3. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	3. ....
4. Anggota	: Dra. Rivda Yetti	4. ....
5. Anggota	: Dra. Hj. Yulsofriend, M.Pd	5. ....

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan, bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2012  
Yang menyatakan

Aida Jumiskar

## ABSTRAK

**Aida Jumiskar. 2012. Peningkatan Perkembangan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Gambar Buah Di Tk Negeri Pembina Lubuk Sikaping Kabupaten Pasaman. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilakukan di kelas B3 di Tk Negeri Pembina Lubuk Sikaping Kabupaten Pasaman. Pada kenyataannya di Tk Negeri Pembina Lubuk Sikaping pengetahuan anak tentang huruf dan abjad masih kurang serta minat baca anak yang masih rendah. Hal ini disebabkan kurang bervariasinya metode guru mengajar. Alat peraga yang digunakan guru masih kurang dan tidak memadai. Anak – anak dalam belajar menerima pelajaran dari guru kurang semangatnya dan cepat bosan. Guna mengatasi masalah ini penulis melakukan penelitian dengan maksud yaitu meningkatkan kemampuan membaca anak dengan menggunakan kartu gambar buah. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan dengan cara bermain sambil belajar dengan menggunakan kartu gambar buah dapat meningkatkan perkembangan membaca anak pada kelompok B3 di Tk Negeri Pembina Lubuk Sikaping.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian anak kelompok B3 Tk Negeri Pembina Lubuk Sikaping pada tahun ajaran 2011 sebanyak 20 orang. Data tentang kemampuan membaca anak dalam pembelajaran diperoleh dari lembar observasi yang dianalisis dengan persentase.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata persentase kemampuan anak dalam perkembangan membaca anak pada permainan kartu gambar buah kategori nilai yang didapat oleh anak sebelum tindakan masih rendah yaitu nilai rata-rata nya sebelum tindakan atau pada kondisi awal hanya empat belas persen nilai baiknya. Pada Siklus I rata – rata nilai baik pada pertemuan ketiganya yaitu empat puluh persen Pada siklus II rata – rata nilai baik pada pertemuan ketiganya yaitu sembilan puluh empat persen Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca anak mengalami peningkatan dari sebelum tindakan sampai dilaksanakannya siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kartu gambar buah dalam pembelajaran membaca dapat meningkatkan perkembangan membaca anak.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kahadirat allah Yang Maha Kuasa, yang telah memberikan taufiqdan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul :”**Peningkatkan Perkembangan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Gambar Buah Di Tk Negeri Pembina Lubuk Sikaping Kabupaten** ”. Skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan PG\_PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini , peulis menyadari bahwa dalam perencanaan , pelaksanaan dan sampai pada thap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapat bantuan yang sangat berharga baik moril maupun materil. Untukitu pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra.Hj.Dahliarti, M.Pd , selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi
2. Bapak DR. Dadan Suryana, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi
3. Bapak Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd. selaku ketua jurusan PG\_PAUD Fakultas Ilmu Pendidkan yang telah mendukung dan memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.

4. Bapak Prof.DR. Firman,MS.Kons, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan Tim Penguji, Bapak dan Ibu staf tata usaha jurusan, Bapak dan Ibu staf perpustakaan FIP yang telah memebrikan dukungan serta fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
6. Kedua orang tua ayah dan Ibu , Suami dan anak- anak serta kakak dan adik serta teman – teman penulis yang telah bayak memebantu memberikan dorongan moril dan materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis.
7. Ibu Yemmy Erna selaku Kepala Sekolah TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping yang telah memeberikan kesempatan dan waktu penulis menyelesaikan skripsi ini

Akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu menerima saran, kritikan dan msukan yang bermanfaat demi kesempurnaan skripsi ini , semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2012

Peneliti

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GRAFIK.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	5
F. Tujuan Penelitian.....	5
G. Manfaat Penelitian.....	6
H. Definisi Operasional .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKAN</b>	
A. Landasan Teori	
1. Hakikat Anak Usia Dini .....	9
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	9
b. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini .....	10
c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini .....	11
2. Hakekat Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini .....	15
a. Pengertian Bahasa .....	15
b. Tahap Perkembangan Kemampuan Berbahasa AUD .....	16
c. Karakteristik perkembangan Bahasa AUD .....	17
3. Hakikat Perkembangan Membaca Anak Usia Dini .....	18
a. Pengertian Membaca.....	18
b. Perkembangan Membaca Anak Usia Dini.....	21
c. Meningkatkan Perkembangan Membaca AUD.....	26
4. Hakikat Bermain Anak Usia Dini .....	34
a. Pengertian bermain .....	34
b. Manfaat Bermain.....	36
c. Macam Permainan.....	38
d. Alat Permainan Edukatif.....	40
e. Permainan Kertas Gambar Buah.....	42

B. Penelitian yang Relevan.....	44
C. Kerangka Konseptual.....	45
D. Hipotesis Tindakan .....	46
<b>BAB III RANCANGAN PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	47
B. Subjek Penelitian .....	48
C. Prosedur penelitian .....	48
D. Instrumentasi.....	54
E. Teknik Pengumpulan Data.....	57
F. Teknik Analisa Data .....	57
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data .....	59
B. Analisis Data .....	119
C. Pembahasan.....	126
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	129
B. Implikasi .....	131
C. Saran .....	132
<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>133</b>

## DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
1. Tabel format pengamatan proses ( Arikunto, dkk, 2110 : 32 ) .....	55
2. Tabel format wawancara anak dalam pross pembelajaran .....	56
3. Tabel hasil observasi perkembangan membaca anak melalui permainan kartu kata bergambar pada kondisi awal (Sebelum tindakan).....	59
4. Tabel hasil observasi kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata gambar buah pada siklus I Pertemuan I (Setelah tindakan)...	66
5. Tabel hasil observasi kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata gambar buah pada siklus I Pertemuan II (Setelah tindakan)...	75
6. Tabel hasil observasi kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata gambar buah pada siklus I Pertemuan III (Setelah tindakan)...	83
7. Rekapitulasi hasil observasi kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata gambar buah pada siklus I Pertemuan I,II,III (Setelah tindakan) .....	88
8. Tabel hasil observasi kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata gambar buah pada siklus II Pertemuan I .....	94
9. Tabel hasil observasi kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata gambar buah pada siklus II Pertemuan II .....	102
10. Tabel hasil observasi kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata gambar buah pada siklus II Pertemuan III.....	110
11. Rekapitulasi hasil observasi kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata gambar buah pada siklus II Pertemuan I,II,III .....	115
12. Tabel hasil wawancara anak pada siklus I (Setelah tindakan).....	117
13. Tabel hasil wawancara anak pada siklus II (Setelah tindakan).....	118
14. Tabel rekapitulasi hasil observasi perkembangan membaca anak melalui permainan kartu kata gambar pada kondisi awal (sebelum tindakan)....	122
13. Tabel rekapitulasi hasil observasi kemampuan membaca anak melalui	

permainan kartu kata gambar buah pada siklus I dan II masing–masing pada pertemuan ke III .....	124
---	-----

## DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1.Garfik hasil observasi kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran pada kondisi awal (Sebelum tindakan).....	61
2.Grafik hasil observasi dalam proses pembelajaran kemampuan membaca anak melalui permainan kartu gambar buah pada siklus I Pertemuan I.....	68
3.Grafik hasil observasi dalam proses pembelajaran kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata gambar buah pada siklus I pertemuan II .....	77
4.Grafik hasil observasi dalam proses pembelajaran kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata gambar buah pada siklus I pertemuan III .....	85
5. RekapGrafik hasil observasi dalam proses pembelajaran kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata gambar buah pada siklus I pertemuan I,II dan III.....	89
6.Grafik hasil observasi dalam proses pembelajaran kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata gambar buah pada siklus II pertemuan I .....	96
7.Grafik hasil observasi dalam proses pembelajaran kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata gambar buah pada siklus II pertemuan II .....	104
8.Grafik hasil observasi dalam proses pembelajaran kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata gambar buah pada siklus II pertemuan III .....	112
9.Rekap Grafik hasil observasi dalam proses pembelajaran kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata gambar buah pada siklus II pertemuan I,II dan III .....	116
10.Grafik rekapitulasi hasil observasi kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran pada kondisi awal (sebelum tindakan) .....	123
11.Grafik rekapitulasi dalam proses pemebelajaran kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata gambar buah pada siklus I dan II masing – masing pada pertemuan III .....	125

DAFTAR BAGAN

1. Bagan kerangka konseptual .....	46
2. Bagan alur penelitian .....	49

## DAFTAR GAMBAR

1. Guru memperlihatkan alat peraga .....	150
2. Guru menunjukkan huruf a pada gambar .....	150
3. Guru menjelaskan huruf yang ada pada gambar jambu.....	151
4. Anak mendapatkan satu kartu bertuliskan nama buah.....	151
5. Anak menunjukkan kartu yang bertuliskan nama buah.....	152
6. Anak mencocokkan kartu yang terdapat pada gambar .....	152
7. Anak perempuan merasa senang karena telah bisa mencocokkan kartu dengan gambar .....	153
8. Anak laki – laki merasa senang karena telah bisa mencocokkan kartu dengan gambar .....	153
9. Anak merasa senang karena telah berkumpul dalam satu kelompok.....	154
10. Anak merasa gembira berkumpul dalam kelompok papaya.....	154

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	
1. Satuan Kegiatan Harian .....	135
2. Lembar Observasi .....	141
3. Hasil Wawancara .....	148

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan lebih lanjut. Sebagaimana ditetapkan dalam Sisdiknas (2006:88) dalam BAB VI, Bagian ketujuh pasal 28 menyatakan : "Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), *Raudatul Athfal* ( RA), atau bentuk lain yang sederajat".

Pendidikan usia dini memperhatikan segala pembiasaan dan pengetahuan dasar yang dibutuhkan anak sesuai dengan perkembangannya. Cara pembelajarannya juga disesuaikan dengan belajar anak yang khas , spontan dan tanpa tekanan. Sarana dan sumber belajar di Taman Kanak – kanak (TK) sangat diperlukan untuk terwujudnya keberhasilan pendidikan anak usia dini. Alat permainan adalah salah satunya sarana belajar yang perlu sekali dalam pembelajaran di TK..

Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada

Tuhan Yang Maha Esa. Berakhlak mulia , sehat , berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab.

1

2

Untuk mampu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dan menyesuaikan diri dengan lingkungan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini, khususnya di Taman Kanak-kanak (TK) sangat penting sekali dan merupakan salah satu jenjang pendidikan yang perlu diperhatikan. TK merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang menyediakan program bagi anak umur 4 sampai 6 tahun yang bertujuan membantu mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral, agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya

Potensi anak yang perlu dikembangkan di TK adalah perkembangan membaca anak. Membaca penting dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak. Melalui membaca anak mendapatkan informasi dari bacaan. Disinilah letaknya peranan guru sebagai motivator terhadap perkembangan membaca anak dan media berperan penting dalam mengembangkan membaca anak, sebagai motivasi dan perantara untuk mencapai perkembangan baca anak.

Guru di TK sangat berperan dalam mengajarkan pelajaran membaca pada anak dan guru mempunyai pemahaman tentang metode. Metode yang dipakai guru menentukan keberhasilan dalam mengajar. Metode mengajar di TK tidak sama dengan mengajar di Sekolah Dasar.

3

Pendapat Bruk ( dalam Seefeldt, dkk. 2008: 339).

Meskipun kebanyakan guru anak-anak usia 3-5 tahun tidak mau mengajar pelajaran membaca formal kepada anak-anak, penting bagi mereka untuk mempunyai pemahaman tentang metode-metode yang dipakai. Pelajaran membaca dibagi menjadi dua pendekatan utama: Pendekatan seluruh bahasa dan penggunaan metode ilmu bunyi bahasa (dalam pengajaran orang yang baru belajar membaca). Meskipun tujuan kedua pendekatan itu adalah mengajar anak-anak bagaimana membaca kata satu per satu dan memahami apa yang dibaca, perbedaan-perbedaan diantara kedua pendekatan itu ditandai oleh metode yang dipakai untuk "membaca" kata satu per satu, jenis bahan bacaan dan strategi yang diajarkan kepada anak dalam mendekati teks.

Pendapat di atas mengemukakan metode pertama yang dipakai di TK dalam mengajar membaca adalah dengan menyebutkan seluruh kata-kata tanpa terputus-putus atau tidak per suku kata . Metode kedua adalah mengajarkan pada anak dengan per suku kata.

Guru sedang mengajar haruslah menggunakan alat peraga sebagai media pengajaran. Pembelajaran anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain dan bernyanyi. Permainan baik untuk pembelajaran anak, tetapi permainan itu harus diberi muatan edukatif, sehingga anak dapat belajar dalam bermain.

Berdasarkan observasi yang penulis laksanakan di TK Pembina Negeri Lubuk Sikaping. Peneliti menemukan bahwa Keterbatasan jenis media pembelajaran yang tersedia di TK Pembina Negeri Lubuk Sikaping. Strategi

pembelajaran guru yang minim dan kurang bervariasi. Kemampuan guru dalam mengembangkan kegiatan membaca masih rendah. Kemampuan perkembangan membaca anak belum mencapai perkembangan yang optimal. Hal ini disebabkan media mengajar oleh guru kurang mendukung sehingga

4

anak cepat bosan. Media pembelajaran yang dipakai hanya papan tulis, buku lembaran kerja, anak diperintahkan menulis huruf abjad dan melengkapi gambar.

Pendidikan TK merupakan langkah awal untuk mengenalkan pada anak tentang dunia sekolah, selanjutnya pada kurikulum TK anak tidak dibolehkan belajar membaca seperti di SD. Guru di TK Pembina Negeri Lubuk Sikaping, menurut hasil observasi penulis ada yang mengajarkan anak membaca belum menurut aturan pendidikan anak usia dini. Sebahagian guru ada yang mengajarkan anak membaca langsung menerangkannya ke papan tulis dan menuliskan abjadnya. Penulis melihat hal ini kurang tepat karena di TK belajar sambil bermain. Untuk mengatasi hal ini peneliti tertarik melakukan Penelitian tindakan Kelas (PTK) dengan mengangkat judul : "Peningkatan Perkembangan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Gambar Buah di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan sebagai berikut :

1. Keterbatasan jenis media pembelajaran yang tersedia di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping.

2. Strategi pembelajaran guru yang minim dan kurang bervariasi.
3. Kemampuan guru dalam mengembangkan kegiatan membaca masih rendah.
4. Perkembangan membaca anak belum berkembang secara optimal.

5

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah tentang Meningkatkan perkembangan membaca anak melalui permainan kartu gambar buah di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : "Bagaimana dengan permainan kartu gambar buah dapat meningkatkan perkembangan membaca anak di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping?" .

### **E. Rancangan Pemecahan Masalah**

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut di atas, maka rancangan pemecahan masalahnya adalah melalui permainan kartu gambar buah dapat meningkatkan perkembangan membaca anak di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping.

### **F. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengenal bentuk huruf awal yang ada pada gambar buah.
2. Untuk menyebutkan huruf yang ada pada gambar buah
3. Untuk menyesuaikan tulisan dengan gambar buah.

4. Untuk dapat membaca dua suku kata dengan lancar

### **G. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat membawa perubahan positif pada berbagai pihak yaitu :

6

1. Bagi Anak kelas B<sub>3</sub> di TK Pembina Lubuk Sikaping yang terlibat sebagai subjek penelitian mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dalam meningkatkan kesiapan membaca anak.
  - a. Untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak .
  - b. Anak dapat mengetahui suku kata .
  - c. Anak dapat mengetahui susunan kata .
  - d. Anak dapat mengetahui satu kata menjadi susunan sebuah kalimat .
2. Bagi Guru, memperkaya teknik dan metode guru dalam mengajar melalui permainan kartu gambar buah.
  - a. Guru dapat mengembangkan permainan lain melalui kartu gambar buah .
  - b. Guru lebih kreatif dalam melaksanakan permainan kartu gambar buah
  - c. Guru dapat mengembangkan kreativitas anak dalam kartu gambar buah.
  - d. Guru dapat membuat alat peraga yang inovatif guna mengembangkan kognitif anak.
3. Bagi Sekolah, meningkatkan kualitas sekolah sehingga para lulusan TK dapat melanjutkan pendidikan pada SD favorit yang mereka inginkan.
  - a. Meningkatkan mutu pendidikan

- b. Meningkatkan profesionalisme kerja sekolah yang lebih baik
- 4. Bagi penelitian lanjutan, memberikan masukan kepada ranah penelitian sehingga diharapkan ada penelitian lanjutan tentang penggunaan kartu gambar buah pada bidang yang sama atau pada bidang lainnya.

7

- 5. Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam meningkatkan kesiapan baca anak, serta sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi S.1 di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
- 6. Orang Tua
  - a. Orang tua lebih mengetahui perkembangan kesiapan baca anak.
  - b. Orang tua dapat memberikan layanan untuk bermain bersama anak
  - c. Orang tua mengetahui kreatifitas anak sewaktu permainan sambil belajar dalam hal kartu gambar buah
- 7. Masyarakat
  - a. Masyarakat mengetahui perkembangan sekolah dengan adanya strategi pengajaran yang baik.
  - b. Masyarakat dapat memberikan input atau masukan dalam memberikan saran guna keberhasilan sekolah sehingga visi dan misi sekolah dapat tercapai.

## **H. Definisi Operasional**

- 1. Perkembangan Membaca adalah proses pembentukan konsep diri yang dilakukan oleh anak dengan pemikiran yang diwujudkan dalam sebuah bahasa, sehingga dapat dimengerti oleh diri sendiri dan orang lain.

Perkembangan membaca dilakukan oleh anak di depan kelas sebagai proses guna memperoleh makna dari cetakan. dapat dikatakan bahwa membaca adalah interaksi antara pembaca dengan teks bacaan. Anak akan membaca berusaha memahami isi bacaan berdasarkan latar belakang

8

pengetahuannya.

2. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan unsur kegembiraan Bermain adalah menarik pemahaman dengan pengetahuan yang sudah ada pada anak mampu menghubungkan dengan pengetahuan yang baru, sehingga dapat mengembangkan daya fikir , daya cipta supaya kreatif, lancar, fleksibel
3. Kartu gambar buah-buahan dalam penelitian ini yaitu Gambar yang dibuat pada sehelai karton kecil ukuran folio dan di bawah gambar di tulis nama disetiap jenis buah tersebut. Kartu gambar buah di tempelkan di papan tulis Kartu gambar buah berukuran 30 Cm X 20 Cm setiap satu buah gambar.

## **B A B II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

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

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

Pendapat Suyanto (2005:8 ) menyatakan Anak usia dini adalah: ”Anak yang usianya 0-8 tahun juga disebut tahun emas atau *golden age* . Untuk mengembangkan bangsa yang cerdas , beriman dan bertaqwa, serta berbudi luhur hendaklah dimulai dari usia tersebut”.

Pernyaan Moeslichatoen (2004:12) tentang Anak usia dini adalah:

Anak cenderung tidak dapat membedakan antara kejadian nyata dengan kejadian khayal. Anak cenderung memadukan pengalaman yang lalu dengan pengalaman yang sekarang. Anak dalam mengamati suatu kejadian akan menambahkan sesuatu yang berasal dari dalam dirinya yang merupakan suatu yang belum tentu benar- benar dialaminya di masa yang lalu atau benar- benar diamati sekarang

Anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berusia sejak lahir sampai usia delapan tahun. Anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik , intelegensi, Sosial emosional bahasa dan komunikasi .

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian anak usia dini yaitu seorang yang berusia dari 0 – 8 tahun. Anak tersebut dalam masa perkembangan sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.

## **b. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini**

Karakteristik perkembangan anak usia dini, usia kemampuan berfikir, eksplorasi dan komunikasi. Pendapat Nugraha (2005 : 2.11) menyatakan :

- 1). Karakteristik anak usia dini periode bayi
  - a). 1-2 bulan .
    - (1).Belum mampu membedakan objek dan benda
  - b). 3 bulan.
    - (1).Otot mata sudah kuat dan mampu melihat pada orang atau objek dan mengikuti.
    - (2).Gerakan. Telinga sudah mampu membedakan suara. Mulai mampu membedakan objek dan orang . Siap belajar untuk menjadi manusia sosial.
    - (3). Senyuman sosial , bila orang yang dikenalnya datang dan menangis bila ditinggal.
  - c). 4 bulan
    - (1).Memperlihatkan tingkah laku , memperhatikan bila ada orang yang bicara.
    - (2).Membuat penyesuaian dengan tertawa orang.
  - d). 4-6 bulan.
    - (1). Tersenyum dengan bayi lain
  - e). 5-6 bulan
    - (1). Bereaksi berbeda terhadap suara ramah dan tidak.
  - f). 7 bulan
    - (1). Kadang – kadang agresif
    - (2). Prilaku agresif seperti menjambak, mencakar dan sebagainya
  - g). 6-8 bulan.
    - (1). Memegang, melihat, merebut benda dari bayi lain.
  - h). 7-9 bulan.
    - (1). Mengikuti suara-suara , tingkah laku yang sederhana
  - i). 9-13 bulan.
    - (1). Meniru suara , mengeksplorasi bayi lain, menjambak dan sebagainya
    - (2).Bisa bermain dengan permainan tanpa komunikasi.
  - j).12 bulan sampai 1 tahun
    - (1). Mengenal larangan

- k) 13 sampai 18 bulan
  - (1). Mulai minat terhadap bayi lain.
- l) 15 bulan.
  - (1). Memperlihatkan minat yang tinggi terhadap orang dewasa.
  - (2). Selalu ingin dekat dengan orang dewasa
- m).24 bulan ( 2 tahun)
  - (1). Dapat membantu melakukan aktivitas sederhana
  - (2).menggunakan permainan sebagai alat untuk hubungan sosial

11

(3). Di sini mereka bermain sebagai alat untuk hubungan sosial dalam permainan bersama tidak ada interaksi sesama mereka.

2. Karakteristik anak usia dini periode prasekolah ( 2-4 tahun )
  - a. Membuat kontak sosial dengan orang di luar rumah.
  - b. Mereka mulai belajar menyesuaikan diri dengan harapan lingkungan sosial
  - c. Hubungan dengan orang dewasa, anak tersebut yang selalu ingin dekat dengan orang dewasa , orang tua maupun guru. Mereka selalu ingin berkomunikasi dan selalu ingin menarik perhatian orang dewasa.
  - d. Hubungan dengan teman sebaya pada umur 3- 4 tahun , mulai bermain bersama. Mereka mulai ngobrol bersama selama bermain, memilih teman untuk bermain, mengurangi tingkah laku bermusuhan.
3. Karakteristik anak usia dini periode sekolah ( 4-6 tahun ).
  - a. Anak mulai bersama teman sebaya , dan belajar bersama menurut ukuran pelajaran mereka dan bertingkah laku yang dapat diterima oleh kelompok.
  - b. Anak mulai memilih sahabat akan tetapi shabat ini cepat berganti
  - c. Sahabat yang dipilih cenderung pada jenis kelamin yang sama kemudian berkembang menjadi sahabat dengan jenis kelamin yang lain.

Pendapat Hibana (dalam Aisyah.dkk 2007 : 1.10 )  
 Karakteristik anak usia dini periode sekolah usia 4-6 tahun .  
 Perkembangan kognitif atau daya fikir anak ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitarnya. Hal itu terlihat dari seringnya anak menanyakan sesuatu tentang segala yang dilihat dan didengarnya.

### **c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini**

Pernyataan Suyanto ( 2005:50 ), aspek perkembangan anak usia dini meliputi ; fisik-motorik, kognitif, moral, emosional , sosial, bahasa, dan kreativitas.

- 1). Perkembangan fisik – motorik

Perkembangan fisik-motorik meliputi perkembangan badan otot kasar dan otot halus, yang selanjutnya disebut motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan badan meliputi empat unsur yaitu : a) kekuatan, b) ketahanan, c) kecekatan, dan d) keseimbangan

12

## 2). Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui empat tahapan : a).Sensori-motor, b).Pra-operasional, c). Konkret-operational, 4). Formal-operational.

## 3). Perkembangan Moral, Displin, Etika

Perkembangan moral anak ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan, norma dan etika yang berlaku .. Perkembangan moral anak dibagi ke dalam tiga tahap. Pertama disebut *Premoral* dalam tahap ini anak belum dapat memiliki dan belum dapat menggunakan pertimbangan moral untuk prilakunya. Hal ini disebabkan anak tidak berpengalaman bersosialisasi dengan orang lain. Kedua disebut *Moral Realism* pada tahap ini kesadaran anak terhadap akan aturan sudah mulai tumbuh. Ketiga disebut *Moral relativism* pada tahap ini anak prilakunya sudah didasarkan dengan berbagai pertimbangan moral yang kompleks yang ada pada dirinya. Pada tahap ini anak pada umumnya sudah bersosialisasi dengan orang lain dan sudah mulai hilang sifat egosentrisnya.

## 4). Perkembangan Sosial dan Kerjasama

Perkembangan sosial anak dimulai dari egosentrik, individual ke arah interaktif. Pada mulanya anak bersifat egosentris, yaitu memandang dari satu sisi yaitu dari dirinya sendiri. Oleh karena itu anak usia 2-3 tahun dia masih suka main sendiri (individual). Selanjutnya anak mulai berinteraksi dengan anak lain.

13

#### 5). Perkembangan Emosional, Harga Diri, Aktualisasi Diri.

Perkembangan emosional anak dibagi dalam delapan tahap. Setiap tahap akan menjelaskan perkembangan anak dari kecil sampai dewasa.

##### a). Tahap pertama : *Basic trust Vs Mistrust* (0-1) Tahun .

Anak mendapat rangsangan dari lingkungan. Bila dalam merespon rangsangan anak mendapat pengalaman yang menyenangkan akan tumbuh percaya diri sebaliknya menimbulkan curiga.

##### b). Tahap kedua : *Autonomy Vs Shame & Doubt* (2-3 tahun ).

Anak sudah harus mampu menguasai kegiatan merenggangkan dan melemaskan seluruh otot – otot tubuhnya. Lingkungan tidak memberi respon tentang kepercayaan atau terlalu banyak bertindak maka anak akan menjadi pemalu atau ragu – ragu..

##### c). Tahap ketiga : *Initiatives Vs Guilt* (4-5 tahun ).

Anak harus dapat menunjukkan sikap mulai melepaskan ikatan dari orang tua, anak harus dapat bergerak bebas dan berinteraksi dengan lingkungan .

##### d). Tahap keempat : Tahap *Industry vs Inferiority* (6 tahun – pubertas )

Anak harus dapat melaksanakan tugas- tugas perkembangan menyiapkan diri memasuki dewasa, perlu memiliki ketrampilan tertentu. Sehingga rasa percaya dirinya meningkat.

- e). Tahap kelima : *Identity & Repudiation vs Identity Diffusion* (masa remaja). Masa remaja adalah masa mencari identitas diri, masa mencari dan mendapatkan peran dalam masyarakat. Seorang remaja

14

akan berhasil memperoleh identitas diri jika ia dapat memenuhi tuntutan biologis, psikologis dan sosial. Peran tersebut akan menjadikan remaja bersikap percaya diri.

- f). Tahap keenam : *Intimacy & Solidarity vs Isolation* ( masa dewasa muda ). Orang yang berhasil mencapai integritas identitas diri akan mamapu menjalin hubungan baik dengan orang lain dan bila dia gagal maka dia akan mengucilkan diri.

- g). Tahap ketujuh: *Generativity vs stagnation* (masa dewasa ).

Berperan sebagai orang dewasa yang produktif , yang mampu menyumbangkan tenaga dan pikirannya bagi masyarakat. Orang dewasa yang tidak berkarya maka akan berkembang perasaan mandeg/stagnasi.

- h). Tahap delapan : *Integrity vs Despair* ( Masa tua )

Seseorang harus hidup dengan apa yang telah dijalaniya selama ini. Apabial selama ini merasa tidak berbuat apa-apa dalam hidup menyesali diri , takut menghadapi kematian akan menimbulkan rasa putus asa.

## 6). Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa belum sempurna pada masa bayi, dan akan terus berkembang sepanjang kehidupan seseorang. Perkembangan bahasa berlangsung sepanjang mental manusia aktif dan sepanjang tersedianya lingkungan untuk belajar. Anak terus membuat perolehan kosa kata – kata baru. Anak usia 3-4 tahun mulai belajar menyusun

15

kalimat Tanya dan kalimat negatif. Anak juga mulai menggunakan dan memahami kalimat – kalimat yang lebih rumit, seperti; ”mainan di bawah meja itu milik saya”.

## 7).Perkembangan Kreativitas

Prilaku yang mencerminkan alamiah pada anak prasekolah dapat diidentifikasi dengan ciri – ciri sebagai berikut :

- a). Senang menjajaki lingkungan
- b). Mengamati dan memegang segala sesuatu
- c).Rasa ingin tahu besar dan suka mengajukan pertanyaan – pertanyaan.  
Bersikap spontan menyatakan pikiran dan perasaan
- d). Suka berpetualang selalau ingin mendapatkan pengalaman baru
- e).Suka melakukan eksperimen memasang dan membongkar berbagai hal.
- f). Jarang merasa bosan, ada- ada saja yang ingin dilakukan
- g). Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.

## **2. Hakikat Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian Bahasa**

Pendapat Badudu (dalam Dhieni, dkk.2009: 1.11) menyatakan :

”Bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginannya”.

Bahasa sangat perlu untuk menghubungkan maksud seseorang dengan orang lainnya.

16

Pernyataan Bromley dalam Dhieni, dkk (2009: 1.11) yaitu :

”Mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal”

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bahasa adalah merupakan suatu sistem lambang yang terdiri dari simbol-simbol dan digunakan sebagai komunikasi oleh anggota masyarakat yang satu dengan yang lainnya.

#### **b. Tahap Perkembangan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini**

Menurut Depdiknas ( 2007:3) menyatakan kemampuan perkembangan bahasa anak asia dini :

1). Mampu menggunakan kata ganti saya dalam berkomunikasi

Anak usia dini dalam tahap ini dalam berbahasa untuk kegiatan berkomunikasi dia sudah bisa memakai kata – kata saya dalam berkomunikasi sebagai pengganti dirinya. Hal ini sangat penting agar dia bisa mengutarakan maksud dari dirinya pada orang lain.

- 2). Memiliki berbagai perbendaharaan kata kerja, kata sifat, kata keadaan, kata Tanya dan kata sambung .

Anak sudah memiliki perbendaharaan kata dalam berbahasa sudah mulai meningkat, sehingga dia dalam komunikasi sudah mulai menggunakan kata- kata penghubung agar kata–kata yang disampaikannya tidak terputus. Bagi anak usia dini kata-kata penghubung ini sering digunakan untuk menyambung kata-kata yang satu dengan yang lainnya.

17

- 3). Mampu menunjukkan pengertian dan pemahaman tentang sesuatu

Anak dalam berbahasa sudah memberikan pengertian yang mulai jelas dari setiap kosa katanya . Sehingga lawan bicaranya sudah mulai mengerti dari bahasa yang diucapkan akan makna dari pernyataan bahasa tersebut.

- 4). Mampu mengungkapkan pikiran , perasaan dan tindakan dengan menggunakan kalimat sederhana

Anak dalam hal ini sudah memiliki kemampuan dalam berbahasa mengungkapkan dari isi hati dan pikirannya serta tindakan yang dilakukannya dengan kalimat . Walaupun bahasa dalam kalimat tersebut baru bahasa – bahasa yang sederhana.

- 5). Mampu membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar

Anak dalam tahap ini sudah memiliki bahasa yang lebih kompleks sehingga dia sudah mulai bias membaca dan mengungkapkan sesuatu dengan coretan – coretan sederhana.

### **c. Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

Karakteristik perkembangan bahasa akan membicarakan kemampuan bahasa anak. Depdiknas (2007:5) menyatakan dimensi perkembangan bahasa anak 4-6 tahun memiliki karakteristik perkembangan antara lain :

- 1). Dapat berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana yang terdiri dari 4-5 kata.
- 2). Mampu melaksanakan tiga perintah lisan berurutan dengan benar.
- 3). Senang mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urutan dan mudah dipahami.

18

- 4). Menyebut nama, jenis kelamin dan umurnya, menyebut nama panggilan orang lain
- 5). Mengerti bentuk pertanyaan dengan menggunakan apa, mengapa dan bagaimana.
- 6). Dapat mengajukan pertanyaan dengan menggunakan kata apa, siapa dan mengapa
- 7). Dapat menggunakan kata depan seperti di dalam, di luar, di atas, di bawah, di samping
- 8). Dapat mengulang lagu anak-anak dan menyanyikannya lagu sederhana.
- 9). Dapat menjawab telepon dan menyampaikan pesan sederhana
- 10). Dapat berperan serta dalam suatu percakapan dan tidak mendominasi untuk selalu ingin mendengar.

### **3. Hakikat Perkembangan Membaca Anak Usia Dini**

#### **a. Pengertian Membaca**

Membaca sebagai proses perkembangan ketrampilan, menyatakan bahwa membaca merupakan kegiatan penting dalam kehidupan sehari – hari , karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi , tetapi berfungsi sebagai alat memperluas pengetahuan bahasa. Membaca adalah proses pemikiran yang diwujudkan dalam sebuah bahasa sehingga dapat dimengerti oleh diri sendiri dan orang lain. Anak usia dini perlu diberi pelajaran membaca mengingat perkembangannya yang ingin tahu tentang segala sesuatu.

19

Pendapat Anderson,dkk ( dalam Dhieni,dkk. 2009 : 5.5 ) .

Membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Jadi, kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

Dari pendapat diatas membaca merupakan proses perkembangan ketrampilan yang melibatkan kegiatan fisik dan mental untuk menemukan arti dari tulisan yang dibaca. Membaca sebagai suatu kegiatan yang memberikan respon makna secara tepat terhadap lambang verbal yang tercetak atau tertulis. Membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui makna terhadap bacaan . Dalam kegiatan membaca , pembaca memproses informasi dari teks yang dibaca untuk memperoleh makna dan membaca sebagai proses perkembangan ketrampilan,

Hari ( dalam Dhieni,dkk. 2009 : 5.5 ) . menyatakan : ”Membaca merupakan interpretasi yang bermakna dari simbol verbal yang tertulis/

tercetak. Membaca adalah tindakan menyesuaikan arti kata dengan simbol – simbol verbal yang tertulis/ tercetak”. Pendapat di atas membaca merupakan sebagai proses memperoleh makna atau inti sari dari bacaan. Kegiatan membaca bukan sekedar aktivitas yang bersifat pasif , melainkan menghendaki pembaca untuk aktif berfikir. Untuk memperoleh makna dari teks , pembaca harus menyertakan latar belakang bidang pengetahuannya, topik dan pemahaman terhadap sistim bahasa itu sendiri. Tanpa hal- hal tersebut selembar teks tidak berarti apa-apa bagi pembaca.

20

Menurut Kridalaksana ( dalam Dhieni,dkk 2009 : 5.5 ) .

Membaca adalah keterampilan mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk urutan lambing-lambang grafis dan perubahannya menjadi wicara bermakna dalam bentuk pemahaman diam-diam atau pengujaran keras- keras. Kegiatan membaca dapat bersuara, dapat pula tidak bersuara. Jadi membaca pada hakikatnya adalah kegiatan fisik dan mental unruk menemukan makna dari tulisan.

proses yang komplek dan terdiri dari dua tahap. Tahap pertama merupakan tahap dimana individu melakukan pembedaan terhadap apa yang dilihatnya. Selanjutnya individu berusaha untuk mengingat kembali, menganalisa, memutuskan dan mengevaluasi hal yang dibaca sebagai suatu proses yang komplek. Membaca memiliki nilai yang tinggi dalam perkembangan diri seseorang, secara umum orang menilai bahwa membaca itu identik dengan belajar dalam arti memperoleh informasi.

Dari pendapat di atas melalui kegiatan membaca terjadi proses pengolahan informasi yang terdiri atas informasi visual dan informasi non visual. Membaca merupakan informasi yang sudah ada dalam benak pembaca. Pembaca memiliki pengalaman yang berbeda- beda dan dia menggunakan

pengalaman itu untuk menafsirkan informasi visual dengan pengalaman penafsiran. Membaca sebagai proses perkembangan ketrampilan. Pembaca yang telah lancar pada umumnya meramalkan apa yang dibacanya dan kemudian menguatkan atau menolak ramalannya itu, berdasarkan apa yang terdapat dalam bacaan. Membaca sebagai proses perkembangan ketrampilan, bahwa membaca merupakan suatu proses menyusun makna melalui interaksi dinamis, diantara pengetahuan pembaca yang telah ada, informasi yang telah dinyatakan oleh bahasa tulis, dan konteks situasi pembaca.

21

Berbagai definisi membaca telah dipaparkan di atas dan dapat disimpulkan bahwa membaca adalah. Kegiatan fisik dan mental yang menuntut seseorang untuk ingin terprestasikan simbol – simbol tulisan dengan aktif dan kritis, sebagai pola komunikasi dengan diri sendiri. Pembaca dapat menemukan makna tulisan dan memperoleh informasi sebagai transmisi pemikiran untuk mengembangkan intelektualitas dan pembelajaran sepanjang hayat (*Life-long learning*)

#### **b. Perkembangan Membaca Anak Usia Dini**

Pendapat Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas dalam Hildayani (2009: 1.9 ).”Dalam pendidikan TK di Indonesia, ada beberapa aspek yang menjadi fokus program pengembangan, yaitu aspek pengembangan fisik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, seni, serta moral dan nilai-nilai agama”. Depdiknas ( 2007:4) Menyatakan : Tahapan perkembangan membaca dibagi dalam lima tahap. Secara khusus, perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap sebagai berikut :

### 1). Tahap Fantasi (*magical stage*)

Pada tahap ini, anak mulai belajar menggunakan buku, dia berpikir bahwa buku penting, membolak-balik buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya. Pada tahap pertama ini, orang tua atau guru harus menunjukkan model atau contoh tentang perlunya membaca, membacakan sesuatu pada anak, membicarakan buku pada anak.

Menurut Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas bahwa guru dan orang tua dalam hal ini menjadi contoh tauladan bagi anak agar anak

22

mempunyai ketertarikan pada bacaan yang ada dalam buku. Orang tua di rumah jangan hanya memerintahkan pada anak untuk membaca sedangkan dia sendiri tidak pernah melakukan hal tersebut. Kakak bagi anak juga merupakan faktor pendorong bagi anak untuk aktif membaca di rumah.

### 2). Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self concept Stage*)

Anak memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberikan makna gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku, menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok dengan tulisan.

Pada tahap kedua ini, orang tua atau guru harus memberikan ransangan dengan membacakan sesuatu pada anak. Orang tua atau guru hendaknya memberikan akses pada buku-buku yang diketahui anak-anak, melibatkan anak membaca dengan bukunya.

Orang tua dan guru hendaknya menyediakan buku yang berhubungan dengan dunia anak, baik di sekolah maupun di rumah. Anak akan mudah

mengakses buku tersebut karena buku – buku yang tertarik bagi anak ada disediakan dekat mereka. Orang tua harus mengerti buku-buku yang diperlukan bagi anak.

### 3). Tahap Membaca Gambar (*Bridging reading stage*)

Pada tahap ini, anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang

23

dikenalnya serta sudah mengenal abjad.

Pada tahap ketiga ini, orang tua dan guru membacakan sesuatu pada anak-anak, menghadirkan berbagai kosa kata pada lagu dan puisi, memberikan kesempatan menulis sesering mungkin. Orang tua ikut serta pada kegiatan anak dengan demikian memberikan ransangan keinginan belajar untuk anak.

### 4). Tahap Pengenalan Bacaan (*Take-off reader stage*)

Anak tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda – tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi, atau papan iklan. Pada tahap keempat ini, orang tua dan guru masih tetap membacakan sesuatu untuk anak-anak sehingga mendorong anak membaca sesuatu pada berbagai situasi. Orang tua dan guru jangan memaksa anak membaca huruf secara sempurna. Guru dan orang tua harus ingat anak-anak belajar sambil bermain, maka unsur paksaan dalam belajar harap dihindarkan dari anak.

#### 5). Tahap Membaca Lancar (*Independent reader stage*)

Pada tahap ini, anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas. Menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalnya, dapat membuat perkiraan bahan- bahan bacaan. Bahan- bahan yang berhubungan secara langsung dengan pengalaman anak semakin mudah. Pada tahap ini orang tua dan guru masih tetap membacakan berbagai jenis buku pada anak- anak. Tindakan ini akan mendorong agar dapat memperbaiki bacaannya menyeleksi bahan-bahan

24

bacaan yang sesuai serta membelajarkan secara berstruktur.

Untuk memberikan ransangan positif terhadap munculnya berbagai potensi pembacaan anak di atas, maka permainan dan berbagai alatnya memegang peranan penting. Lingkungan termasuk di dalamnya peranan orang tua dan guru, seharusnya menciptakan berbagai aktivitas bermain sederhana yang memberikan arah dan bimbingan agar berbagai potensi yang tampak akan tumbuh berkembang secara optimal.

Perkembangan kemampuan baca anak beriringan dengan kemampuan bahasa anak. Anak dalam membaca akan belajar menggunakan bahasa yang baik. Perkembangan awal membaca anak usia dini dalam Depdiknas (2007:3) :

- (a). Membentuk perilaku membaca.
- (b). Mengembangkan beberapa kemampuan sederhana dan keterampilan pemahaman
- (c). Mengembangkan kesadaran huruf.
- (d). Mengekspresikan pendapat terhadap apa yang sudah dibaca.
- (e). Mendemonstrasikan cara yang benar dalam menggunakan sebuah buku

- (f). Memahami bagian dasar yang digunakan buku (misalnya: sampul, judul, paparan dan halaman).
- (g). Menikmati membaca dengan orang dewasa dan mau membaca
- (h). Mengenal tulisan sebaik mengenal gambar, membawa pesan.
- (i). Menyadari nama mereka sendiri.
- (j). Mengetahui kalau tulisan dibaca dari kiri ke kanan atau atas ke bawah.
- (k). Memahami bahwa kata yang diucapkan dapat direpresentasikan dalam tulisan
- (l). Menyadari bahwa cerita mempunyai bagian awal, tengah dan akhir.

25

- (m). Mengantisipasi kejadian-kejadian dalam cerita dan membuat prediksi.
- (n). Menggunakan suara inisial untuk kode kata-kata.
- (o). Menggunakan tulisan untuk mengenal yang lebih kompleks

Morrow mengemukakan ( dalam Seefeldt, dkk. 2008:328) :

Seseorang pembaca baru muncul memperlihatkan perilaku yang berhubungan dengan baca, khususnya sebelum anak mencapai kapasitas membaca dengan lancar dan konvensional. Seorang anak yang tampak seolah-olah membaca, meskipun dia tidak mengenal atau mengartikan kata, adalah contoh yang bagus dari seorang pembaca yang baru muncul.

Penelitian Marie ( dalam Seefeldt, dkk. 2008:329) . Salah satu ketrampilan anak yang dikembangkan saat para pembaca yang baru muncul adalah :

- (1). Mengerti bahwa sebuah buku itu untuk dibaca
- (2). Mengamati bagian belakang dari bagian depan sebuah buku maupun bagian atas dari bagian bawah
- (3). Mengerti bahwa anak membaca huruf
- (4). Mengerti bahwa anak membaca huruf dari kiri ke kanan
- (5). Mengetahui di mana orang mulai membaca pada sebuah halaman.
- (6). Bisa mengidentifikasi judul, pengarang, penerbit.

Berbagai pendapat dari definisi yang telah dipaparkan di atas dan dapat disimpulkan bahwa Tahap Perkembangan Membaca Anak Usia Dini adalah: Tahap fantasi, tahap pembentukan konsep diri, tahap membaca gambar, tahap pengenalan bacaan, tahap membaca lancar. Membentuk perilaku membaca, Mengekspresikan pendapat terhadap apa yang sudah dibaca. Menikmati membaca dengan orang dewasa dan mau membaca. Mengenal tulisan sebaik mengenal gambar, membawa pesan. Menyadari nama mereka sendiri, mengetahui kalau tulisan dibaca dari kiri ke kanan atau atas ke bawah. Mengerti bahwa sebuah buku itu untuk dibaca. Mengamati bagian belakang

26

dari bagian depan sebuah buku maupun bagian atas dari bagian bawah. Mengerti bahwa anak membaca huruf.

### **c. Meningkatkan Perkembangan Membaca Anak Usia Dini**

Woodward, dkk berpendapat ( dalam Seefeldt, dkk. 2008:323) .

Sebelum seorang anak belajar berjalan, ia belajar merangkak, berkeliling melewati meja dan kursi, dan berusaha untuk berdiri. Sebelum seorang anak mengucapkan kata pertamanya, ia terlebih dahulu mengoceh, berbisik lembut, dan bermain-main dengan bunyi-bunyi. Sama halnya , sebelum seorang anak belajar baca dan tulis, ia harus mengembangkan kemampuan tertentu yang meletakkan dasar bagi keberhasilan baca tulis. Salah satu petanda paling penting untuk perkembangan baca tulis adalah bahasa.

Semiawan, dkk menyatakan ( 2008:27) bahwa :

Membaca berguna selain memperluas cakrawala seseorang, juga memungkinkannya mengenal dan menghargai kebudayaan sendiri. Namun, tidak kalah penting dari itu adalah bacaan dapat memperkaya pengalaman sehingga mengembangkan daya nalar, mengembangkan kreativitas serta mengenal dan memahami diri sendiri dan orang lain, dengan demikian dapat mengembangkan pribadinya.

Menurut Depdiknas (2007:10), Meningkatkan perkembangan membaca anak usia dini dengan belajar sambil bermain, untuk itu ada beberapa tahap.

1). Pendekatan permainan membaca

Menurut Depdiknas (2000:2) :

Mengajarkan membaca di Taman Kanak-kanak dapat dilaksanakan selama batas- batas aturan pengembangan pra-skolatik atau pra-akademik serta mendasarkan diri pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan TK sebagai sebuah taman bermain

Metode mengajar membaca yaitu, metode sintesis (penggabungan), metode global (keseluruhan) dan metode *whole-linguistic*

27

(keseluruhan metode bahasa anak). Metode sintesis yang didasarkan pada teori asosiasi , memberikan sesuatu pengertian bahwa suatu unsur (misalnya unsur huruf) akan bermakna apabila unsur tersebut bertalian atau dihubungkan dengan unsur lain (huruf lain) sehingga membentuk suatu arti.

Unsur huruf tidak akan memiliki makna apa-apa kalau tidak bergabung (sintesis) dengan huruf lain, sehingga membentuk suatu kata , kalimat atau cerita yang bermakna. Atas dasar itu, terdapat permainan membaca dimulai dari unsur huruf. Permainan membaca ini dilakukan dengan bantuan gambar pada setiap kali menggunakan huruf, misalnya huruf “a” disertai gambar ayam, angsa, anggur , apel

Selain metode di atas terdapat permainan membaca pada anak dengan menggunakan metode global. Metode ini didasarkan pada teori ilmu jiwa keseluruhan (*gestalt*) . Dalam metode ini, anak pertama kali memaknai

segala sesuatu secara keseluruhan memiliki makna yang lebih dibandingkan dengan unsur-unsurnya. Kedudukan setiap unsur, hanya berarti jika memiliki kedudukan fungsional dalam suatu keseluruhan. Sebagai contoh unsur huruf “a” hanya bermakna, jika “a” ini fungsional dalam kata atau kalimat, misalnya “ayam berlari”. Atas dasar ini metode global memperkenalkan membaca permulaan pada anak yang dimulai dengan memperkenalkan “kalimat”. Kalimat dalam permainan membaca permulaan ini dipilih dari kalimat perintah agar anak melakukan hal-hal yang ada dalam perintah tersebut, seperti “ambil apel itu”. Permainan ini dapat

28

dilakukan dengan menggunakan kalimat, kata, pecahan suku kata, dan huruf. Kegiatan permainan ini dapat dilakukan dengan menggunakan papan flanel dan karton yang dapat di tempel.

Dalam pendekatan “*whole-linguistic*”, permainan membaca tidak dilakukan dengan menggunakan pola kata atau kalimat yang berstruktur melainkan dengan menggunakan kemampuan linguistic (bahasa) anak secara keseluruhan. Kemampuan *linguistic* secara keseluruhan akan melibatkan kemampuan anak dalam melihat (mengamati), mendengar (menyimak dan memahami), mengkomunikasikan ( mengungkapkan atau memberi tanggapan), membaca gambar dan tulisan yang menyertainya. Pendekatan *whole-linguistic* adalah suatu pendekatan dalam mengembangkan membaca permulaan dengan menggunakan seluruh kemampuan *linguistic* anak. Dalam menggunakan pendekatan ini, lingkungan dan pengalaman anak menjadi sumber permainan yang utama.

Pendekatan ini juga tidak hanya menfokuskan pada pengembangan bahasa saja tetapi juga intelektual dan motorik anak. Sebagai contoh pada tema “tanaman” dengan subtema buah-buahan, guru mengenalkan buah apel. Guru bertanya pada anak-anak tentang buah apel tsb.

## 2). Metode Permainan Membaca

Treiman , dkk mengemukakan ( dalam Seefeldt, dkk. 2008:339) .

Meskipun kebanyakan guru anak-anak usia 3-5 tahun tidak mau mengajar pelajaran membaca formal kepada anak-anak, penting bagi mereka untuk mempunyai pemahaman tentang metode-metode yang dipakai. Pelajaran membaca dibagi menjadi dua pendekatan utama ; pendekatan seluruh bahasa dan penggunaan metode ilmu bunyi bahasa

29

(dalam pengajaran orang yang baru belajar ,membaca). Meskipun tujuan kedua pendekatan itu adalah mengajar anak-anak bagaimana membaca kata satu per satu dan memahami apa yang dibaca, perbedaan-perbedaan diantara kedua pendekatan itu ditandai metode yang dipakai untuk membaca kata satu per satu, jenis bahan bacaan dan strategi yang dipakai anak dalam mendekati teks”.

Menurut Depdiknas (2007:12) , berbagai metode permainan pembelajaran yang dapat digunakan guru antara lain :

- a).Bercakap- cakap
- b).Demonstrasi (peragaan)
- c).Resitasi (penugasan)
- d).Bercerita seperti :
  - ( 1). Membacakan cerita (*story reading*)
  - (2). Mengungkapkan cerita
  - (3). Bercerita dengan gambar seri
  - (4) Bercerita dengan papan flannel
  - (5) Bercerita dengan sandiwara boneka
- e).Bernyanyi
- f).Mengucapkan syair
- g).Dramatisasi
- h).Karyawisata

## 3). Strategi pembelajaran Permainan membaca

Strategi melaksanakan permainan membaca dan menulis , peran lingkungan sangat menentukan strategi pembelajaran , antara lain perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a). Menciptakan suasana kondusif, cocok serta memotivasi minat baca anak.
- b). Mengembangkan kemampuan berbahasa dan komunikasi anak.
- c). Menciptakan ruangan di luar maupun di dalam kelas yang dapat menumbuhkan kreativitas , rasa aman, rasa nyaman, menyenangkan serta kebebasan.

30

- d). Meja kursi tidak memenuhi ruangan , sehingga masih cukup ruang gerak bagi anak.
- e). Ruang gerak anak dapat dilakukan di lantai.
- f). Rak-rak dapat diletakkan sebagai penyekat ruangan.
- g) Papan pajangan harus ada di ruangan. Pajangan yang dipasang dapat meningkatkan budaya baca , misalnya abjad dengan benda- benda, gambar yang dimulai dengan dimulai huruf awal tertentu.

#### 4). Identifikasi kemampuan permainan membaca

Menurut Depdiknas (2007:13) untuk melaksanakan permainan kemampuan membaca anak usia dini , perlu diidentifikasi kemampuan yang diharapkan. Kemampuan tersebut dipilih dan dikelompokkan agar memudahkan guru mengidentifikasi berbagai bentuk kemampuan yang mendasari perkembangan kemampuan membaca.

- a). Kemampuan mendengar

Kemampuan mendengar merupakan kemampuan untuk dapat mendeskripsikan alam sekitar dan mendengar pendapat orang lain dengan indera pendengaran. Kemampuan ini berkaitan dengan kesanggupan anak menangkap isi pesan dari orang lain secara benar. Termasuk dalam kelompok kemampuan ini adalah :

- (1). Menirukan kembali 2 s.d 4 urutan kata.
- (2). Mengikuti beberapa perintah secara berurutan
- (3). Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, berapa, mengapa, di mana, dan bagaimana.

31

- (4). Menjawab pertanyaan tentang cerita pendek 5 s.d 6 kalimat yang sudah diceritakan guru.
- (5). Mendengar cerita dan menceritakan kembali secara sederhana.
- (6). Melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai guru.
- (7). Melanjutkan cerita / sajak sederhana yang sudah dimulai guru.
- (8). Mengenal suara huruf dari kata yang berarti, misalnya ; bola, baju, batu, biji dan sebagainya.
- (9). Mengenal bunyi huruf akhir dari kata- kata yang berarti , misalnya ; kolam, malam, ayam dan sebagainya.
- (10 ). Menyebutkan berbagai bunyi/suara tertentu.

b). Kemampuan melihat dan memahami

Kemampuan melihat merupakan kemampuan anak untuk dapat menghayati dan mengamati alam dengan menggunakan indera penglihatan. Kemampuan ini merupakan bentuk kesanggupan anak melihat benda atau

peristiwa serta memahami hal – hal yang berkaitan dengan benda atau peristiwa yang dilihatnya,. Termasuk dalam kelompok kemampuan ini adalah :

- (1). Menunjuk , menyebut dan memperagakan gerakan – gerakan sederhana, misalnya duduk, jongkok, berlari, makan, menangis dan sebagainya.
- (2). Bercerita tentang kejadian di sekitarnya secara sederhana.
- (3). Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri 4-6 gambar
- (4). Menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda, binatang dan

32

tanaman yang mempunyai bentuk , warna atau menurut ciri – ciri tertentu.

- (5). Menyebutkan sebanyak – banyaknya kegunaan dari sesuatu benda.
- (6). Menceritakan gambar yang sudah disediakan.
- (7). Bercerita tentang gambar yang telah dibuat sendiri.
- (8). Mengenai kata – kata yang menunjukkan posisi di dalam, di luar, di atas, di bawah dan sebagainya.
- (9). Menghubungkan gambar / benda dengan kata.
- (10). Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya.

c). Kemampuan berbicara ( berkomunikasi).

Power (2004:8) ,memberikan pandangan yaitu anak –anak 3-5 tahun memiliki ketrampilan sastra dan bahasa serta komunikasi yang sedang berkembang , termasuk kemampuan untuk mendengarkan cerita , menyanyi dan mengulang sajak sederhana. Bahasa merupakan yang ekspresif terus berkembang , dan beberapa anak usia 3-5 tahun dapat berbicara dalam kalimat panjang. Singkat kata anak- anak usia 3-5 tahun adalah anak yang sibuk.

Pendapat Depdiknas (2007:15), kemampuan berbicara merupakan kemampuan anak untuk berkomunikasi secara lisan dengan orang lain. Kemampuan ini memberikan gambaran tentang kesanggupan anak menyusun berbagai kosa kata yang telah dikuasai menjadi satu rangkaian pembicaraan berstruktur. Termasuk dalam kelompok kemampuan ini adalah

(1).Menjawab pertanyaan apa, berapa , dimana, mengapa dan bagaimana secara sederhana.

(2). Bicara lancar dengan kalimat sederhana

33

(3). Bercerita tentang kejadian disekitarnya secara sederhana.

(4).Menjawab pertanyaan tentang cerita pendek , 5-6 kalimat yang sudah diceritakan guru.

(5). Bercerita dengan kata ganti aku atau saya

(6). Memberikan ketepatan atau informasi tentang suatu hal.

(7).memberikan tentang batasan kata/benda

(8).Menjawab pertanyaan tentang keterangan atau informasi secara sederhana.

(9). Mengurutkan dan menceritakan isi gambar berseri.

(10). Melanjutkan cerita /sajak sederhana yang sudah dimulai guru.

(11).Menyebutkan sebanyak-banyaknya kegunaan dari suatu benda.

(12).Menceritakan gambar yang telah disediakan.

(13).Menyanyikan beberapa lagu anak.

(14). Mengucapkan beberapa sajak sederhana.

(15).Membuat sebanyak-banyaknya kata dari suku kata awal yang disediakan bentuk lisan.

(16). Bercerta tentang gambar yang dibuat sendiri, hasil karya sendiri dan membuat anak akan bangga dari hasil buatan sendiri tersebut.

d). Membaca gambar

Kemampuan ini mengungkapkan kesanggupan anak membaca sesuatu dengan menggunakan gambar. Kemampuan ini sebagai tahap awal dalam membaca permulaan. Termasuk dalam kemampuan ini adalah :

(1). Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri.

34

(2). Bercerita tentang gambar yang dibuat sendiri.

(3). Membaca gambar yang dimilik kata atau kalimat sederhana.

Berbagai pendapat yang telah dipaparkan di atas dan dapat disimpulkan bahwa Meningkatkan Perkembangan Membaca Anak Usia Dini adalah: Belajar sambil bermain, untuk itu ada beberapa tahap pendekatan. Pertama pendekatan permainan membaca, kedua pendekatan metode permainan membaca, ketiga pendekatan strategi pembelajaran permainan membaca, keempat pendekatan Identifikasi kemampuan membaca.

#### **4. Hakikat Bermain**

##### **a. Pengertian Bermain**

Moeslichatoen (2004:32), mengungkapkan: "Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup".

Bermain adalah dunia kerja anak usia pra sekolah dan menjadi hak anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia. Melalui bermain anak dapat memetik manfaat bagi perkembangan aspek fisik, motorik, kecerdasan sosial dan emosional. Ketiga aspek ini tidak dapat dipisahkan, bila salah satu aspek tidak diberikan maka perkembangan anak akan jadi tidak seimbang.

Para ahli pendidikan anak telah melakukan dalam riset yang dilakukan bertahun – tahun, bahwa yang efektif bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungan adalah dengan bermain. Anak dengan bermain mengeluarkan

35

imajinasi pikirannya sehingga syaraf otaknya akan berkembang menuju kecerdasan.

Sudono (1995:1) menyatakan bahwa : "Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak". Bermain anak dapat mengembangkan motoriknya dan meningkatkan pemahaman dan penalaran tentang keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi dan dunia sesungguhnya. Guru dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan semua aspek yang ada pada diri si anak, salah satunya perkembangan bahasa dan daya fikir.

Hurlock ( dalam Musfiroh. 2005:2), menyatakan bahwa : "Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela,

tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar”. Anak dengan bermain dapat membuat senang dan bangga , terampil, sehat dan mengembangkan imajinasi, melatih kognitif dan melatih berbicara.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah. Suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat dilakukan demi kesenangan dan dapat mengembangkan imajinasi pada anak serta melakukannya tanpa paksaan. Bermain merupakan kebutuhan anak jika tidak diberikan maka perkembangan anak menjadi tidak seimbang, baik perkembangan jasmani maupun perkembangan rohaninya.

36

## **b. Manfaat Bermain**

Sedangkan pendapat Garvey dalam Musfiroh (2005:13), menyatakan bahwa : “Manfaat bermain dapat mengembangkan diri anak, meliputi dunia fisik dan sosial, sistem komunikasi. Pendek kata , bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak”.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan manfaat bermain adalah menarik pemahaman dengan pengetahuan yang sudah ada pada anak mampu menghubungkan dengan pengetahuan yang baru, sehingga dapat mengembangkan daya fikir (kognitif), daya cipta dan supaya kreatif, lancar, fleksibel. Mengembangkan jasmani dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan anak serta mengembangkan kemampuan sosial dalam membina hubungan dengan anak lain dan masyarakat lingkungan.

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam metode perkembangan anak, meliputi dunia fisik dan sosial, sistem komunikasi dimana bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak dan bermain merupakan kebahagiaan bagi anak dengan bermain mereka bisa mengekspresikan berbagai perasaan serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak keseluruhan. Anak dengan bermain menemukan keahlian baru dan belajar dan kapan menggunakan keahlian tersebut serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya. Bermain akan menguatkan fisik anak akan terlatih,

37

Sedangkan pendapat Montolalu ( 2007 : 1.19 ) menyatakan manfaat bermain adalah :

- 1). Bermain memicu kreatifitas
- 2). Bermain mengembangkan kecerdasan anak
- 3). Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
- 4). Bermain bermanfaat untuk melatih emosi
- 5) Bermain bermanfaat pengasah panca indera
- 6). Bermain media terapi

Anak bermain berimajinasi dan mengenalkan ide- ide yang tersimpan dalam dirinya. Bermain bagi anak berperan penting dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan baik untuk perkembangan fisik anak maupun bagi perkembangan psikologisnya.

Moeslichatoen (2004:33) mengemukakan manfaat permainan bagi anak:

- 1).Meniru apa yang dilakukan orang dewasa
- 2).Untuk melakukan berbagai peran yang ada dalam kehidupan
- 3).Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata
- 4).Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul kaleng

- 5). Untuk melepaskan dorongan yang tidak baik seperti berperan pencuri
- 6). Untuk kilas balik peran-peran yang dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan sebagainya.
- 7). Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan fisik misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya.
- 8). Untuk memecahkan masalah dan mencoba penyelesaian masalah contohnya membuat masak-masakan

Dunia anak bermain dan termasuk kebutuhan bagi anak. Montolalu (2007:25) menjelaskan keuntungan bermain bagi anak adalah sebagai berikut :

- 1). Membuang ekstra energi
- 2). Mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh
- 3). Aktifitas yang dilakukan dapat meningkatkan nafsu makan
- 4). Anak belajar mengontrol diri
- 5). Mengembangkan ketrampilan, intelektualitas dan kreatifitas

38

Suyanto ( 2005:119), menyatakan manfaat bermain bagi anak adalah:

Pada hakekatnya semua anak suka bermain, hanya anak-anak yang tidak enak badan yang tidak suka bermain. Mereka menggunakan sebahagian besar waktunya untuk bermain, baik sendiri, dengan teman sebaya, maupun dengan teman yang lebih dewasa. Bentuk permainanyapun beragam. Berdasarkan fenomena tersebut para ahli PAUD menentukan bahwa bermain merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran, dimana esensi bermain menjadi jiwa dari setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan, bahwa melalui bermain anak banyak mendapatkan pengalaman baru dari permainan yang dialaminya. Sehingga dengan bermain itulah anak-anak bisa menambah ilmu pengetahuannya. Dia menambah pengalamannya tanpa disengaja dan juga tanpa dipaksakan. Guru hendaknya lebih kreatif dalam menciptakan permainan edukatif untuk anak agar perkembangan pengetahuan anak sesuai dengan umurnya kemudian dia tidak tertekan dan stress.

### c. Macam Permainan

Pernyataan Suyanto (2005 : 128 ), dari berbagai jenis permainan pada dasarnya dapat dibagi menjadi beberapa macam :

#### 1). Permainan Fisik

Permainan seperti kejar – kejaran, anak usia 5 – 7 tahun sering bermain kejar – kejaran , menangkap teman, dan jatuh bergulingan . Permainan seperti itu tidak hanya di Indonesia, tetapi juga di seluruh dunia. Jadi dengan bermain, maka fisik anak akan tumbuh menjadi sehat dan kuat melakukan gerakan dasar. Orang tua dan guru seharusnya menyediakan alat dan ruangan bermain bagi anak.

39

#### 2). Lagu anak – anak

Lagu anak – anak biasanya dinyanyikan sambil bergerak, menari atau berpura – pura menjadi sesuatu atau seseorang. Dari sifatnya ada lagu yang humoris, ada yang mengandung teka – teki, dan ada pula yang mengandung nilai – nilai ajaran yang luhur . Unsur lagu yang menarik adalah adanya *rhyme* atau bunyi akhir yang sama.

#### 3). Teka – teki, berfikir logis, dan berfikir matematis.

Berbagai permainan mengembangkan kemampuan berfikir logis dan matematis. Permainan dengan karet gelang sambil berhitung. Tteka – teki tentang ganjil dan genap .Matematis berfikir lebih banyak atau lebih sedikit.

#### 4). Bermain dengan benda – benda

Permainan dengan objek pasir, air, balok, karton bergambar, dapat membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Anak – anak belajar ciri – ciri benda tersebut. Misalnya saat bermain air, anak dapat mengenal air. Balok juga dapat digunakan untuk membentuk berbagai macam bentuk bangunan, untuk belajar klasifikasi dan mengembangkan imajinasi.

#### 5). Bermain peran

Jenis permainan ini antara lain meliputi sandiwara, drama, atau bermain peran. Permainan ini sangat baik untuk mengembangkan kemampuan bahasa, komunikasi dan memahami peran – peran di tengah masyarakat.

40

Berdasarkan teori di atas maka macam permainan anak TK dapat di bagi kepada lima macam yaitu pertama permainan isik , kedua permainan lagu anak – anak, ketiga permainan teka – teki, berfikir logis, dan berfikir matematis., keempat permainan dengan benda – benda dan kelima bermain peran

#### **d. Alat Permainan Edukatif ( APE)**

Menurut Zaman, dkk (2005:6.17) . Berdasarkan kurikulum yang berlaku saat ini , APE untuk anak TK dikelompokkan berdasarkan pada penempatan alat di dalam ruangan dan di luar ruangan.

1). Kategori APE di luar ruangan ialah APE yang dimainkan anak untuk bermain bebas sehingga memerlukan tempat yang luas dan lapang. Pada umumnya ditujukan untuk pengembangan jasmani atau motorik kasar,

bersoialisasi dan bermain kelompok. Contohnya ; tangga pelangi, jungkitan , ayunan, papan luncur , dan lain – lain.

- 2). Kategori APE di dalam ruangan adalah APE jenis manipulatif , artinya APE yang dapat dimainkan anak dengan diletakkan diantara meja, dapat dibongkar pasang, dijinjing, dan lain – lain. APE jenis ini diantaranya adalah *puzzle*, balok bangunan, kotak pos, boneka , dan lain – lain.

Alat permainan edukatif merupakan alat yang dapat dipertunjukkan dalam kegiatan belajar mengajar dan berfungsi membantu menjelaskan konsep, ide atau pengertian, misalnya model gambar .Alat permainan edukatif tersebut dapat memperluas interaksi sosial yaitu belajar berbagi, hidup bersama, mengambil peran, belajar hidup dalam masyarakat.

41

Bermain menggunakan alat dapat membuat anak senang, dapat berimajinasi dan bekerja sama . Oleh sebab itu penyediaan alat bermain hendaklah tidak berbahaya , gampang di dapat. Sebaiknya dibuat sendiri , bewarna dominan, tidak rusak, ringan jika berat tentu tidak dapat dipindahkan oleh anak.

Pendapat Sudono (1995 :7), menyatakan :

Alat bermain adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki bermacam sikap seperti bongkar pasang, mengelompokkan, mamadukan, mencari padanannya, merankai, membentuk, mengepak, menyempurnakan suatu desain atau menyusun atau menyusun sesuai dengan aslinya.

Jadi jelaslah bahwa alat permainan sangat penting bagi anak usia dini untuk proses perkembangan dan mendorong daya kretifitasnya dalam menggunakan benda- benda atau alat-alat permainan yang dapat digunakan

untuk memenuhi naluri bermain si anak. Permainan yang terpenting adalah bahannya tidak membahayakan pada anak. Anak yang kreatif akan menjadikan setiap benda yang ditemukannya untuk kegiatan dalam permainannya.

Beberapa jenis kegiatan bermain menurut sifat dan karakteristiknya antara lain :

1). Pengelolaan bermain sesuai dengan perkembangan sosial anak.

- a). Bermain secara soliter, yaitu bermain sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru.
- b) Bermain ecara parallel yaitu bermain sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru

42

2). Bermain berdasarkan kegemaran

Yaitu bermain bebas , pura- pura , bermain tidak memiliki peraturan, menggunakan imajinasi sendiri dan bermain sambil mengembangkan kretivitas

Berdasarkan pendapat para ahli di atas disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah bahan atau alat dalam sumber bahan belajar atau media pembelajaran bagi guru dalam menunjang materi yang diberikan pada anak didik. APE tersebut dapat meningkatkan pengetahuan anak.

#### **e. Permainan Kartu Gambar Buah**

Kartu – kartu bergambar pada umumnya sangat disukaai oleh anak–anak, karena gambar dan warnanya sangat menarik . Untuk usia 3-5

tahun diperlukan kartu-kartu bergambar yang digunakan untuk membantu anak mengenalkan bentuk – bentuk huruf , Bentuk huruf bisa dikenalkan dengan gambar – gambar buah yang mana nama buahnya dibuat di bawah gambar tsb.

Menurut Musfiroh (2005:94), Permainan untuk perkembangan membaca anak yaitu permainan “ Kartu Gambar Buah”. Permainan ini bertujuan menstimulasi kecerdasan anak. Permainan kartu gambar buah seperti keterangan di bawah ini :

1).Gambar buah-buahan dan ada tulisan nama buahnya di bawah gambar tersebut, kemudian di tempelkan di papan tulis Kartu gambar buah berukuran 30 Cm X 20 Cm setiap satu buah gambar

43

2).Tanyakan pada anak, apa nama buahnya yang terpajang di papan tulis

3).Jika anak dapat menjawab , katakan “Oh ,ya..... ya..... bagus dan pintar.”Tulisan nama buahnya bisa dilihat, ada di bawah gambarnya”, kata ibu guru. ”Yok kita lihat”.

4).Berikan pada anak masing-masingnya , ada satu kartu bertulis nama buah.

5) Berilah kesempatan pada anak secara bergilir menempelkan kartu bertulis nama buah tersebut, pada gambar buah yang sesuai atau cocok dengan gambarnya yang ada di papan tulis.

6).Jika ada anak yang benar ataupun ada yang salah tetap di beri aplus tepuk tangan dan buat suasana semeriah mungkin dengan nyanyian atau tepuk tangan.

- 7).Setelah selesai tanyakan pada anak siapa tadi yang menempel apel?  
Anak-anak yang menempel kata apel coba angkat tangan
- 8).Biarkan mereka berkelompok dan katakan , “ Nah, ini namanya kelompok apel “.
- 9).Lakukan hingga semua anak mendapat kelompok masing – masing sesuai dengan nama buah yang di tempelkan di papan tulis.
- 10).Dilakukan dengan bermacam – macam nama buah sehingga anak nantinya bisa mengetahui seluruh huruf atau abjad
- 11).Suku kata yang ada pada gambar disambung – sambungkan sehingga menjadi sebuah kata dan sebuah kata dihubung – hubungkan sehingga nantinya anak mendapat sebuah kalimat.

44

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Rasyid (2010) Penelitian yang berjudul Menumbuh Kembangkan Kesiapan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar di TK Lillah Pasir Putih Tabing Padang. Hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kartu bergambar dalam pembelajaran dapat menumbuh kembangkan kesiapan baca anak. . Penelitian tindakan kelas yang dilakukan Asni Rasyid sangat relevan/ mendukung terhadap penelitian yang akan peneliti lakukan . Penelitian ini ada relevansinya dengan penelitian penulis sama – sama meneliti tentang membaca dengan menggunakan kartu bergambar tapi dalam hal ini keduanya memakai alat permainan yang berbeda dan cara yang berbeda dalam pelaksanaan permainannya. Pembahasan yang dilakukan juga berbeda.

Koyimah (2010) Penelitiannya yang berjudul Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Menggunakan Metode *Story Reading* di TK Aisyiah 02 Padang.. Hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa penggunaan metod *Story Reading* dalam pembelajaran membaca dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan Siti Koyimah sangat relevan/ mendukung terhadap penelitian yang akan peneliti lakukan . Penelitian ini ada relevansinya dengan penelitian penulis sama – sama meneliti tentang membaca tetapi metodenya jauh berbeda . Penelitian ini cara permainannya berbeda dengan penulis tapi mempunyai tujuan yang sama yaitu dalam upaya meningkatkan perkembangan baca anak usia dini.

45

### **C.Kerangka Konseptual**

Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan tentang peningkatan aktivitas dan peningkatan hasil pembelajaran membaca melalui permainan kartu gambar buah , maka kerangka kenseptualnya dapat dibagi dalam tiga bahagian berikut ini :

#### **1.Masalah yang dipecahkan**

Permasalahan yang dihadapi anak TK. Negeri Pembina Lubuk Sikaping adalah kurangnya minat anak dalam pembelajaran membaca. Pembelajaran membaca di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping hasilnya belum sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Anak belum memahami tentang huruf abjad, bentuk huruf dan huruf cetak. Permasalahan ini disebabkan

kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi guru dan metode pembelajaran yang kurang bervariasi.

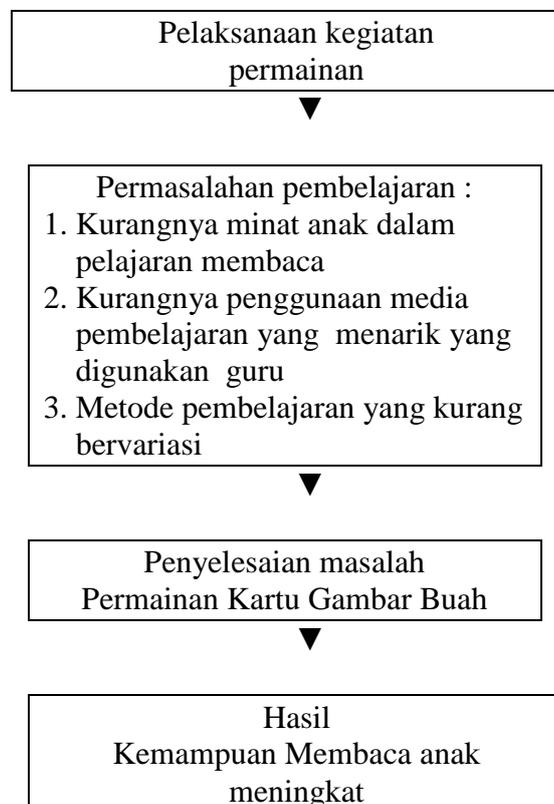
## 2. Cara penyelesaian masalah

Penyelesaian permasalahan di atas adalah penulis membuat suatu jenis permainan yaitu berupa permainan kartu gambar buah.

## 3. Hasil yang diharapkan dari pelaksanaan tindakan

Permainan kartu gambar buah hasilnya yang peneliti harapkan adalah meningkatnya kemampuan membaca pada anak di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaing. Permainan kartu gambar buah yang dilakukan dengan harapan anak tidak merasa bosan terhadap pembelajaran membaca, seperti terlihat pada bagan di sebelah ini.

46



## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan hal sebagai berikut :

1. Pada usia dini merupakan usia yang sangat penting yang disebut juga dengan masa peka, terutama masa usia TK. Dalam pendidikan TK di Indonesia, ada beberapa aspek yang menjadi fokus program pengembangan, yaitu aspek pengembangan fisik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, seni, serta moral dan nilai-nilai agama..
2. Tahapan perkembangan membaca dibagi dalam lima tahap. Secara khusus, perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap sebagai berikut : Tahap Fantasi (*magical stage*), . Tahap Pembentukan Konsep Diri ( *Self concept Stage* ) , Tahap Membaca Gambar (*Bridging reading stage*), Tahap Pengenalan Bacaan (*Take-off reader stage*), Tahap Membaca Lancar (*Independent reader stage*).
3. Manfaat pengembangan membaca pada diri anak adalah membentuk perilaku dini suka membaca.pada anak, mengembangkan beberapa kemampuan sederhana dan keterampilan pemahaman , mengembangkan kesadaran huruf, mengekspresikan pendapat terhadap apa yang sudah dibaca, mendemonstrasikan cara yang benar dalam menggunakan sebuah buku , memahami bagian dasar yang digunakan

buku (misalnya sampul, judul, paparan dan halaman), Menikmati membaca dengan orang dewasa dan mau membaca, mengenal tulisan sebaik mengenal gambar, membawa pesan, menyadari nama mereka sendiri, mengetahui kalau tulisan dibaca dari kiri ke kanan atau atas ke bawah. Memahami bahwa kata yang diucapkan dapat direpresentasikan dalam tulisan, menyadari bahwa cerita mempunyai bagian awal, tengah dan akhir.

4. Tercapainya secara optimal tujuan pengembangan membaca pada anak diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain maka anak akan dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya karena bermain merupakan kebutuhan bagi anak.
5. Permainan adalah medium yang sangat tepat untuk mengembangkan kegiatan membaca pada anak, karena dengan bermain gambar buah anak-anak, tidak merasa bosan dan tidak terasa olehnya bahwa dia sedang belajar.
6. Pengembangan membaca pada anak akan dapat membantu mengembangkan kemampuan bahasa bagi anak
7. Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa bagi anak-anak sebab mereka diberi kesempatan untuk mengembangkan sikapnya dalam belajar sambil bermain tersebut. Yaitu dalam penelitian ini ada Siklus I sampai siklus II terlihat sikap anak dalam belajar berkembang cukup baik ke arah kebaikan.
8. Permainan kartu gambar buah dapat memberikan pengaruh yang nyata bagi anak dalam meningkatkan perkembangan membaca si anak yaitu bisa dilihat peningkatan persentase kepada kebaikan pada pengembangan membaca

pada sianak dan ini bisa dilihat pada hasil penelitian dari siklus I dan siklus II.

9. Melalui permainan kartu gambar buah ini, kemampuan anak dalam membaca secara positif akan meningkat. Anak belajar huruf abjad, tulisan, menggabungkan suku kata.
10. Pelaksanaan permainan kartu gambar buah yang dimodifikasi dan menyenangkan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.
11. Melalui permainan kartu gambar buah maka anak kelihatan senang bermain kartu gambar buah dan akhirnya anak diharapkan bisa membaca
12. Pelaksanaan kartu gambar buah dapat membantu mengembangkan pengetahuan membaca anak di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping. Kecamatan Lubuk Sikaping Kabupaten Pasaman.

## **B. Implikasi**

Dari hasil penelitian di atas dapat diambil implikasinya atau penerapannya oleh para guru TK sebagai berikut.

1. Guru TK diharapkan dapat menciptakan permainan – permainan yang menarik untuk membantu pengembangan pembelajaran di TK.
2. Pembelajaran membaca di TK, hendaknya guru lebih kreatif lagi mencari solusi pemecahan masalah dengan tindakan belajar sambil bermain.
4. Kepada guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan kartu gambar buah dalam pembelajaran sebagai satu alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan membaca bagi anak.

5. Dalam melakukan permainan guru harus memahami bahwa anak sebagai peserta didik di TK, haruslah diberi kesempatan kepada anak, untuk mencobakan berbagai aktivitas yang dapat mengembangkan kemampuan membaca pada anak.

### **C. Saran**

Dari hasil penelitian dan kesimpulan di atas, penulis dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa mendatang yaitu :

1. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai referensi yang dapat memberikan informasi dan pengetahuan dalam membantu meningkatkan kemampuan membaca pada anak TK.
2. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melanjutkan penelitian tentang perkembangan membaca anak dengan menggunakan kartu bergambar yang lainnya.
3. Pihak sekolah hendaknya menyediakan alat – alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan baca anak.
4. Bagi masyarakat orang tua wali murid hendaknya memahami bahwa anak TK dalam belajar memerlukan waktu untuk bermain sambil belajar
5. Pemerintah terutama dinas Pendidikan hendaknya lebih memahami tentang sistem pembelajaran di TK yaitu anak sebagai masa peka yang perlu dibantu dengan buku – buku yang berhubungan dengan pembelajaran di TK.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara
- Aisyah, Siti. dkk. 2007. *Pembelajaran terpadu*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Depdiknas, 2007. *Bidang Pengembangan Berbahasa di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak- Kanak.
- ....., 2007. *Persiapan Membaca dan Menulis Melalui Permainan di TK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan taman Kanak- Kanak.
- ....., 2006. *Pedoman Penilaian di TK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan taman Kanak- Kanak.
- ....., 2000. *Permainan Membaca Dan Menulis Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah
- Dhieni, Nurbiana, Dkk. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Hariyadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Hildayani, Rini. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Koyimah, Siti. 2010. *Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Menggunakan Metode Story Reading di TK Aisyiah 02 Padang*. Padang
- Kusumah, Wijaya. Dkk. 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indes
- Moeslichatoen. 2004. *Metode pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Montolalu. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

- Nugraha, Ali. 2005. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Power, Brain. 2006. *Permainan Kreatif Untuk Prasekolah*. Jakarta: Erlangga
- Rasyid, Asni. 2010. *Menumbuh Kembangkan Kesiapan Membaca anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar di TK Lillah Pasir Putih Tabing Padang*. Padang
- Seefedt, Dkk. 2008. Penerjemah Pius Nasar. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- Semiawan, Conny, Dkk. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks
- Sisdiknas. 2006. *Undang-undang RI. No. 20 Tahun 2003*. Bandung: Citra Umbara
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Usman, Husaini. Dkk. 1998. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara
- Zaman, Badru, Dkk. 2005. *Mediadan Sumber Belajar Tk*. Jakarta: Universitas Terbuka