

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI  
PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR DI  
TK AISYIAH SILAPING KECAMATAN  
RANAH BATAHAN**

**SKRIPSI**

**disusun untuk memenuhi sebagai persyaratan  
guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**RIFDA  
NIM:58573/ 2010**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2013**

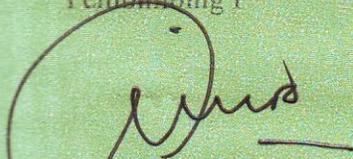
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui  
Permainan Kartu Kata Bergambar Di Tk Aisyiah  
Silapiang Kecamatan Ranah Batahan

Nama : Rifda  
NIM : 58573  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : PG PAUD  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

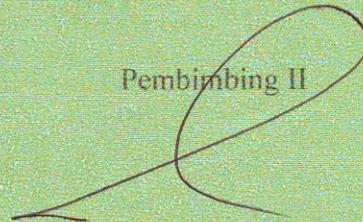
Padang, Juni 2012  
Disetujui oleh :

Pembimbing I



Drs. Indra Java, M.Pd  
NIP. 19580505198203 1005

Pembimbing II



Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd  
NIP. 19580305 198003 002

Ketua Jurusan



Dra. Hj. Yulsvofriend, M.Pd  
NIP. 19620730 198803 2 002

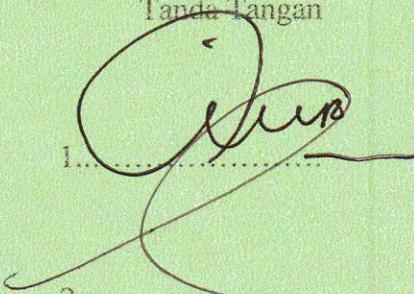
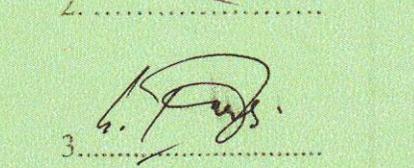
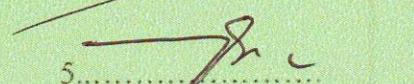
## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

### PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR DI TK AISYIAH SILAPING KECAMATAN RANAH BATAHAN

Nama : Rifda  
NIM : 2010/58573  
Jurusan : Pendidikan Guru- Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 24 Juni 2012

Nama	Tim Penguji,	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Dra. Rivda Yetti	4. 
5. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	5. 

## ABSTRAK

**Rifda. 2012. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Di Tk Aisyiah Silaping Kecamatan Ranah Batahan . Pendidikan Guru PendidikanAnak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.**

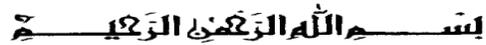
Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Di Tk Aisyiah Silaping Kecamatan Ranah Batahan sebelumnya masih rendah. Penyebab rendahnya kemampuan membaca anak disebabkan oleh anak tidak tertarik dalam membaca dan guru kurang tepat dalam memilih metode dan media yang disenangi anak Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan Kartu Kata Bergambar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Aisyiah Silaping Kecamatan Ranah Batahan, Kabupaten Pasaman Barat yang berjumlah 20 orang. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi , selanjutnya diolah dengan teknik persentase. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan.

Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca anak dari siklus I pada umumnya terlihat masih rendah, sedangkan pada siklus II peningkatan kemampuan membaca anak terlihat sudah mulai meningkat, serta menunjukkan hasil yang positif bagi perkembangan membaca anak dalam melakukan permainan Kartu Kata Bergambar di TK Aisyiah Silaping Kecamatan Ranah Batahan sehingga hasil rata-rata membaca anak dapat tercapai dalam Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu ternyata kemampuan membaca anak mengalami peningkatan pada siklus.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan Kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Aisyiah Silaping Kabupaten Pasaman Barat.

## KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Laporan Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ) yang berjudul ” **Peningkatan Kemampuan membaca Anak melalui Permainan Kartu Kata Bergambar di TK Aisyiah Silaping Kecamatan Ranah Batahan** ” Tujuan peneliti membuat skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapatkan bantuan yang sangat berharga, baik secara moril maupun material, untuk itu kesempatan pada kali ini izinkanlah peneliti sampaikan ucapan terima kasih kepada.

1. Bapak Indra Jaya, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M,Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Hj. Yulsyofriend. M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.

4. Bapak Prof. Dr. Firman. M.s. Kons selaku dekan fakultas ilmu pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Staf dosen yang mengajar serta tata usaha pada jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan dorongan dalam pembuatan skripsi ini.
6. Bapak Saifuddin Zuhri, M.Pd selaku kepala Dinas Pendidikan Pasaman Barat yang telah memberi kesempatan dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Elpi Zuraida, S.Pd selaku Kepala UPTPD Ranah Batahan yang memberikan dorongan demi selesainya penulisan skripsi ini.
8. Ibu Dra. Mursyida selaku kepala TK Aisyiah Silaping Kecamatan Ranah Batahan Kabupaten pasaman barat yang memberikan kesempatan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Ibu Rosi Handayani selaku kolaborator dalam penelitian ini yang senantiasa turut membantu jalannya penelitian.
10. Siswa Anak didik TK Aisyiah Silaping Kecamatan Ranah Batahan kelompok B yang telah bekerja sama dengan baik dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Teman-teman angkatan 2010, buat kesemuanya baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.
12. Kedua Orang Tua, suami tercinta, kakak, adik-adik serta teman dan sahabat peneliti yang begitu banyak memberikan doa dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
13. Suamiku tercinta yang penuh pengertian yang selalu memberikan motivasi dalam terlaksananya penelitian ini.

Semoga bimbingan, bantuan dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan di ridhoi oleh allah swt.

Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna, untuk itu peneliti menerima saran, kritik dan masukan yang bermanfaat dalam kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, 20 Juni 2012

Peneliti

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI .....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR BAGAN .....	xii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah .....	3
D. Perumusan Masalah .....	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah .....	4
F. Tujuan Penelitian .....	5
G. Manfaat Penelitian .....	5
H. Definisi Operasional .....	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA .....	7
A. Landasan Teori.....	7
1. Hakekat Anak Usia Dini .....	7
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	7
2. Pengertian Membaca.....	9
3. Kemampuan Membaca.....	10
4. Hakikat Bermain .....	13
a. Pengertian Bermain .....	13
b. Tujuan Bermain .....	14
c. Manfaat Bermain Bagi Anak.....	16
5. Media Pembelajaran.....	18
B. Penelitian Yang Relevan.....	23

Kerangka Konseptual .....	24
C. Hipotesis Tindakan.....	25
<b>BAB III. RANCANGAN PENELITIAN.....</b>	<b>26</b>
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Subjek Penelitian.....	26
C. Prosedur Penelitian.....	27
D. Sumber Data.....	35
E. Instrumen.....	36
F. Teknik Pengumpulan Data.....	36
G. Teknik Analisa Data.....	38
H. Indikator Keberhasilan.....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data.....	41
B. Pembahasan.....	113
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	114
B. Implikasi.....	115
C. Saran.....	115
<b>DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
1. Frmat Observasi.....	37
2. format wawancara .....	38
3. Hasil obserasi kondisi awal.....	42
5. Hasil obserasi kemampuan membaca siklus I pertemuan I.....	47
6. Hasil obserasi kemampuan mmbaca siklus I pertemuan 2.....	52
7. Hasil obserasi kemampuan membaca siklus I pertemuan 3.....	57
8. Hasil rekapitulasi siklus I pertemuan 1, 2 dan 3.....	60
9. Hasil wawancara peningkatan membaca siklus I.....	64
10. Hasil obserasi pertemuan I siklus II.....	68
11. Hasil obserasi pertemuan II siklus II.....	73
11. Hasil obserasi pertemuan III siklus II.....	78
12. Hasil rekapitulasi siklus II pertemuan 1, 2 dan 3.....	81
13. Format wawancara anak.....	85
14. Hasil Kemampuan Membaca anak dengan nilai kategori sangat tinggi.....	87
15. Hasil Kemampuan Membaca anak dengan nilai kategori tinggi.....	89
15. Hasil Kemampuan Membaca anak dengan nilai kategori rendah.....	91

## DAFTAR GRAFIK

### Halaman

1. Hasil obserasi pertemuan awal.....	43
2. Hasil obserasi pertemuan pertama siklus I.....	49
3. Hasil obserasi pertemuan 2 siklus I.....	54
4. Hasil obserasi pertemuan 3 siklus I.....	58
5. Rekapitulasi persentasi siklus I.....	63
6. Hasil obserasi pertemuan 1 siklus II.....	70
7. Hasil obserasi pertemuan 1I siklus II.....	75
8. Hasil obserasi pertemuan III siklus II.....	79
9 Rekapitulasi persentasi siklus II.....	82
10.Hasil Observasi Siklus I Kategori sangat Tinggi.....	88
11. Hasil Observasi Siklus I Kategori Tinggi.....	90
12. Hasil Observasi Siklus I Kategori Rendah.....	92
13. Hasil Observasi Siklus II Kategori sangat Tinggi.....	94
14. Hasil Observasi Siklus II Kategori Tinggi.....	96
15. Hasil Observasi Siklus II Kategori Rendah.....	98
16. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Kategori tinggi .....	100

## DAFTAR BAGAN

	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Konseptual.....	26
Siklus Penelitian.....	29

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Taman Kanak-kanak (TK) sebagai lembaga pendidikan formal yang pertama yang dijalani anak memiliki tanggung jawab untuk dapat meningkatkan sumber daya manusia tersebut sehingga nantinya anak memiliki sumber daya manusia yang diperlukan di manapun dia berada.

Pendidikan TK merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) formal yang sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak empat tahun sampai dengan enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak. Pada masa ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki *perspektif* yang berbeda dengan orang lain yang berada di sekitarnya, Piaget dalam Sujiono (2008 : 26).

Anak usia TK tidak saja dipersiapkan untuk memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD), tetapi yang lebih utama adalah supaya anak memperoleh rangsangan-rangsangan kemampuan dasar terhadap perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni serta pengembangan pembiasaan yang terdiri dari nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian.

Kemampuan dasar anak saling mendukung satu sama lainnya. Salah satu kemampuan dasar yaitu kemampuan berbahasa. Rahim, ( 2005 : 3) mengemukakan membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsure *uditif* (pendengaran) dan *visual* (pengamatan). Kemampuan membaca dimulai ketika anak meng-*eksplorasi* buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku.

- 1) anak sering mencoret-coret
- 2) Anak pura-pura membaca
- 3) anak senang bercerita

Dalam proses belajar sambil bermain di kelas pasti ada masalah yang dihadapi oleh guru. Diantaranya permasalahan itu adalah tentang membaca. Pentingnya membaca untuk diajarkan pada anak usia dini yaitu untuk memberi bekal membaca anak permulaan yang dilakukan sebagai permainan dalam suatu bentuk permainan. Karena membaca sangatlah penting terutama dalam masa pertumbuhan kecerdasan dan ilmu pengetahuan. Sebagian besar diperoleh melalui membaca. Agar tujuan tersebut tercapai maka dibutuhkan guru profesional dan kreatif artinya mampu mengembangkan ide-ide dan keterampilan dalam belajar. Kelancaran dan efektif kegiatan pembelajaran sangat ditentukan oleh pasilitas dan sumber belajar yang mendukung yaitu dengan menggunakan berbagai hal yang penting bagi perkembangan anak untuk itu perlu menyediakan alat-alat permainan yang dapat merangsang anak untuk aktif secara fisik maupun mental.

Berdasarkan masalah di atas ketertarikan membaca anak dalam kegiatan belajar rendah disebabkan oleh kurangnya variasi dalam pembuatan metode atau

media, sehingga anak akan memperhatikan guru saja, anak tidak tertarik dan asyik dalam dirinya sendirientah cerita dengan temannya atau ramai sendiri. Dalam penyampaian membaca harus dibuat menarik sehingga anak tidak bosan ataunjenuh. Sehingga anak TK diterapkan pembelajaran membaca permulaan yang menyenangkan. Era global yang sudah banyak dipengaruhi oleh berbagai media yang semakin canggih ini banyak dugaan bahwa tidak semua pendidik bisa memilih atau menggunakan metoda yang sesuai dengan keadaan dan tempat peserta didik tersebut berada. Salah satu media yang jarang digunakan tapi mudah ditemukan adalah kartu kata bergambar.

Oleh karena itu maka peneliti mengusulkan pembelajaram membaca permulaan melalui permainan kartu kata bergambar untuk merangsang anak supaya tertarik dalam belajar membaca dan dalam kegiatan membaca anak biar senang, nyaman dan anak tidak terbebani. Karena dengan permainan kartu kata bergambar anak tidak terbebani dan pelajaran membaca yang menyenangkan itu apabila dilakukan dengan suatu permainan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dipandang cukup penting untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas tentang “ Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Di TK Aisyiah Silaping Kecamatan Ranah Batahan “.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka peneliti mengidentifikasi berbagai masalah yang timbul. Hal ini disebabkan oleh :

1. Kurangnya kemampuan anak dalam mengenal huruf
2. Anak belum bisa menggabungkan antara kata dan symbol yang melambangkannya.
3. Anak tidak dapat menunjukkan yang kata awalnya sama
4. Rendahnya kemampuan anak dalam kegiatan membaca.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis membatasi masalahnya yang akan diteliti “ Rendahnya kemampuan anak dalam kegiatan membaca ”, untuk itu perlu ditingkatkan dengan mencari solusinya. Salah satu solusi permasalahan tersebut dengan menggunakan permainan kartu kata bergambar di TK Aisyiah Silaping.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan dapat dirumuskan permasalahannya yaitu : Bagaimanakah permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dalam membaca di TK Aisyiah Silaping.

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

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penulis mencoba membuat satu permainan menggunakan kartu kata bergambar. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam membaca di TK ABA Silaping Kecamatan Ranah Batahan.

## **F. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas maka tujuan peneliti adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam membaca melalui permainan kartu kata bergambar di TK Aisyiah Silaping.

## **G. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait, seperti :

1. Bagi anak didik dapat meningkatkan kemampuannya dalam membaca awal.
2. Bagi guru TK, sebagai bahan masukan dalam membantu guru TK untuk mengajar membaca awal.
3. Bagi penulis sendiri untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam pemahaman membaca, serta sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
4. Bagi TK Aisyiah Silaping dapat meningkatkan kemampuan membaca melalui pembelajaran permainan kartu kata bergambar, serta dapat member contoh pada TK lain dalam memberikan pemahaman tentang cara mengoptimalkan pengenalan membaca pada anak.

## **H. Definisi Operasional**

Untuk menghindari masalah pemahaman tentang istilah yang digunakan dalam judul maka, perlu dijelaskan istilah-istilah yang terdapat dalam judul,

yaitu: kemampuan membaca adalah tindakan yang dilakukan agar anak dapat mengucapkan kata-kata yang telah dikenal anak dalam membaca, dan permainan kartu kata bergambar adalah suatu alat permainan yang menggunakan kartu kata bergambar yang digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran agar dapat berjalan dengan efektif, efisien dan menyenangkan bagi anak. Anak usia dini menurut Aisyiah (2007 : 3) adalah anak yang berada pada.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Hakekat Anak Usia Dini**

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

Anak usia dini menurut Aisyiah (2007 : 3) adalah anak yang berada pada rentang 0-8 tahun, yang tercakup didalam program pendidikan di taman penitipan anak, Penitipan Anak Pada Keluarga (*Family Child Care Home*), pendidika pra sekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD. Sedangkan anak usia dini menurut Sujiono (2009 : 6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

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

Karakteristik anak usia dini menurut Sujiono (2009 : 7) adalah :

1. Egosentrisme
2. Cendrung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri

3. Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan
4. Anak adalah makhluk sosial
5. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah
6. *The Unique Person*
7. Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda
8. Kaya dengan fantasi
9. Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif
10. Daya konsentrasi yang pendek
11. Sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anak usia 5 tahun dapat duduk dan memperhatikan sesuatu dengan nyaman
12. Masa usia dini merupakan masa belajar yang potensial
13. Masa usia dini disebut sebagai *Golden Age*.

Menurut Faizah (2008 : 109) bermain secara universal telah menjadi pusat berbagai peneliti dibidang pendidikan, karena mengamati dunia anak dengan bermain. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di TK. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan, media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak melalui bermain. Anak diajak untuk bereksplorasi menemukan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah makhluk sosial yang unik dan kaya dengan potensinya, yang tercakup didalam berbagai program pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri.

## **2. Pengertian Membaca**

Membaca merupakan aktivitas kompleks yang mencakup fisik dan mental. Aktivitas mental mencakup gerak mata dan ketajaman penglihatan. Aktivitas mencakup ingatan dan pemahaman Mulyono, (1999 : 200). Menurut Dhinie (2008 : 55) mengemukakan bahwa : membaca adalah keterampilan mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk urutan lambang-lambang grafis dan perubahan menjadi wacana bermakna.

Defenisi membaca mencakup antara lain :

1. Membaca adalah suatu proses
2. Membaca adalah strategis
3. Membaca merupakan interaktif
4. Membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsure *auditif* (pendengaran) dan *visual* (pengamatan)

Kemampuan membaca dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku (Rahim, 2005:3).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa didalam kegiatan membaca sangat memerlukan aktivitas fisik dan mental yang mencakup gerak mata dan ketajaman penglihatan. Aktivitas mental mencakup ingatan dan

pemahaman. Membaca memerlukan keterampilan mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk urutan lambang-lambang grafis sehingga menjadi wacana bermakna.

### **3. Kemampuan Membaca**

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

Robeck dalam Wilson (1974 : 41) menyimpulkan bahwa membaca merupakan penterjemahan tanda-tanda dan lambang-lambang maknanya serta paduan makna baru kedalam sistem kognitif dan afektif.

Menurut Anderson dan kawan-kawan mengemukakan lima ciri membaca yaitu :

1. Membaca adalah proses konstruktif
2. Membaca harus lancar
3. Membaca harus memerlukan strategi yang tepat
4. Membaca memerlukan motivasi
5. Membaca merupakan keterampilan yang berkesinambungan

Menurut Anseren (1986) kemampuan membaca dapat dipengaruhi oleh motivasi, lingkungan keluarga (orang tua) dan guru. Sedangkan Gillet dalam Temple mengemukakan faktor yang berpengaruh adalah bahan bacaan.

a. Motivasi

Motivasi merupakan faktor yang cukup besar pengaruhnya terhadap kemampuan membaca. Kerap kali kegagalan dalam membaca disebabkan oleh kurangnya motivasi.

b. Lingkungan Keluarga

Kebiasaan orang tua membacakan cerita untuk anak-anak yang masih kecil merupakan usaha yang besar sekali artinya dalam penumbuhan minat baca anak.

c. Bahan Bacaan

Seorang anak yang diberi bacaan yang disajikan dalam stuktur kalimat serta istilah-istilah yang terlalu tinggi baginya akhirnya akan menolak membacanya.

Menurut Montessori memperkenalkan permainan membaca dimulai dari unsur huruf. Permainan membaca dilakukan dengan menggunakan bantuan gambar pada setiap memperkenalkan huruf, misalnya huruf :

- “a” disertai gambar ayam (binatang)
- “a” disertai gambar angsa (binatang)
- “a” disertai gambar apel (buah-buahan)

Dengan kata lain unsur huruf tidak akan memiliki makna apa-apa kalau tidak bergabung dengan unsure lain sehingga membentuk suatu kata.

d. **Perkembangan keterampilan membaca Anak Usia Dini**

Belajar membaca mencakup pemerolehan kecakapan yang dibangun pada ketrampilan sebelumnya. Jeanne Chall (1979) mengemukakan ada lima tahapan dalam perkembangan kemampuan membaca, dimulai dari ketrampilan pre-reading hingga ke kemampuan membaca yang sangat tinggi pada orang dewasa.

*Tahap 0*, dimulai dari masa sebelum anak masuk kelas pertama, anak-anak harus menguasai prasyarat membaca, yakni belajar membedakan huruf dalam alfabet. Kemudian pada saat anak masuk sekolah, banyak yang sudah dapat “membaca” beberapa kata, seperti “Pepsi”, “McDonalds”, dan “Pizza Hut.” Kemampuan mereka untuk mengenali simbol-simbol populer ini karena seringnya melihat di televisi atau pun di sisi jalan serta meja makan. Hal ini mengindikasikan bahwa mereka dapat membedakan antara pola huruf, meskipun belum dapat mengerti kata itu sendiri. Pengetahuan anak-anak tentang huruf dan kata saat ini secara umum lebih baik ketimbang beberapa generasi sebelumnya, hal ini dikarenakan pengaruh acara televisi anak seperti “*Sesame Street*.”

*Tahap 1*, mencakup tahun pertama di kelas satu. Anak belajar kecakapan merekam fonologi, yaitu keterampilan yang digunakan untuk menerjemahkan simbol-simbol ke dalam suara dan kata-kata. Kemampuan ini diikuti dengan tahap kedua pada kelas dua dan tiga, di mana anak sudah belajar membaca dengan fasih. Di akhir kelas tiga,

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

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia karakteristik yang jauh berbeda dengan orang dewasa. Anak juga bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, bersifat unik, kaya dengan fantasi dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Kehidupan anak, bermain merupakan sesuatu yang paling menyenangkan dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupannya. Dengan bermain anak akan bersemangat untuk melangkah lebih lanjut dan mencapai keinginannya dan siap menghadapi lingkungan dimanapun ia berada.

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

Bermain merupakan kegiatan atau aktivitas yang tidak terlepas dari dunia anak. Dengan bermain anak akan meningkatkan kemampuannya dan mengembangkan dirinya. Bermain merupakan kegiatan yang terjadi secara alamiah dan anak tidak perlu dipaksa untuk bermain, karena bermain merupakan suatu kebutuhan dan kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

Gallahue dalam Hartati (2005 : 85) menyatakan bahwa bermain adalah suatu proses yang berlangsung dan spontan yang dilakukan oleh seorang anak bersama orang lain atau dengan benda-benda disekitarnya

dengan senang, suka rela menggunakan perasaan tangan atau seluruh anggota tubuhnya.

Tanaka dalam Moyke (1995 : 8) mengemukakan bahwa bermain merupakan cara anak belajar sendiri, cara yang tidak dapat diajarkan oleh orang lain. Sedangkan menurut Elida (1996 : 264) bermain merupakan suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sesuatu kegiatan atau aktivitas yang terjadi secara alami pada diri anak tanpa dipaksakan yang berguna untuk membantu memahami dan mengungkapkn dunianya dan juga dapat memberikan informasi, kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak.

#### b. Tujuan Bermain

Bermain merupakan hal yang sangat penting bagi anak sesuai dengan prinsip belajar di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Oleh karena itu dituntut kreatifitas dan keterampilan guru dalam menyajikan berbagai macam kegiatan yang bervariasi sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu bentuk permainan di TK adalah permainan karu huruf dengan mempergunakan berbagai media.

Tujuan bermain menurut Diknas (2003 : 56) bagi anak adalah :

1. Melatih kemampuan bahasa agar anak mampu berkomunikasi dengan lingkungannya
2. Melatih keterampilan supaya anak mengembangkan keterampilan motorik halus dalam membuat tugas
3. Dapat mengembangkan daya fikir atau kognitif agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui pengetahuan yang telah diperolehnya
4. Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan macam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri
5. Mengembangkan jasmani anak agar dapat mengembangkan kemampuan motorik dalam berolah tubuh untuk pertumbuhan tubuh dan kesehatan.
6. Pengembangan cipta supaya anak lebih kreatif
7. Mengembangkan kemampuan sosial anak seperti membina hubungan dengan anak lain bertingkah laku dengan tuntutan menyesuaikan diri dengan temannya.

Tujuan bermain menurut Sari (1986 : 11) adalah untuk membantu perkembangan seluruh aspek intelektual, keterampilan, jasmani, sosial dan emosional.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya. Bermain juga dapat mengembangkan seluruh

aspek perkembangan anak yaitu perkembangan sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni anak.

c. Manfaat Bermain Bagi Anak

Menurut pedoman Sarana bermain Diknas (2001 : 18) manfaat bermain adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak
2. Mengaktifkan semua panca indera anak
3. Meningkatkan kemandirian anak
4. Memenuhi keingintahuan anak
5. Memberikan kesempatan kepada anak melatih memecahkan masalah
6. Memberikan motivasi dan ransangan anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen
7. Memberikan kegembiraan dan kesenangan pada anak

Menurut Mulyadi (2004 : 61) manfaat dari bermain adalah sebagai berikut :

- a. Manfaat fisik, bermain bermanfaat sebagai penyalur energi yang berlebihan, semakin aktif anak bermain tumbuh dan berkembang semakin besar
- b. Manfaat terapi, membantu anak mengeksplorasi perasaan dan menyalurkan energi yang tersimpan sesuai dengan tuntutan sosialnya.

- c. Manfaat edukatif, melalui permainan dengan alat-alat anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran tekstur suatu benda
- d. Manfaat kreatif, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreatifitas bereksperimen dengan gagasan baru baik pakai alat maupun tidak
- e. Pembentukan konsep diri melalui bermain anak dapat mengenali dirinya dan hubungan dengan orang lain dan dapat memperbandingkan kemampuannya dengan orang lain.
- f. Manfaat sosial, bermain dengan teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak lainnya yang belum dikenalnya dengan mengatasi persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.
- g. Manfaat moral, bermain memberikan sumbangan yang sangat penting sebagai upaya memperkenalkan moral kepada anak.

Untuk memudahkan pemahaman dapat disimpulkan bahwa bermain mempunyai banyak manfaat, seperti yang dikemukakan oleh Sugianto (1995:11) bahwa bermain adalah :

- a. Kegiatan yang terjadi secara alamiah untuk anak
- b. Kegiatan yang berguna membantu anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaan

- c. Kegiatan yang memberikan anak perasaan menguasai atau mampu mengendalikan hal-hal yang ada dalam dunianya
- d. Kegiatan yang tidak terikat realistis, sehingga anak dapat mengubah-ubah minatnya, dimana hal ini juga penting dalam perkembangan pemahaman mereka.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain sangatlah penting untuk membantu perkembangan anak dalam mencapai perkembangan yang optimal.

## **5. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Juga dapat dikatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Istilah media digunakan juga dalam bidang pembelajaran sehingga istilahnya menjadi media. Sebagaimana dikemukakan oleh Rassi (dalam Wina, 2006:63) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pengajaran seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, gambar, foto, diagram dan sebagainya”.

Sedangkan Ahmad (1997:3) mengatakan bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat diindra dan berfungsi sebagai perantara/sarana, alat untuk memproses komunikasi (proses belajar mengajar). Lebih lanjut Arief

(2009:7) menyatakan bahwa “media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual serta peranannya”.

Dari beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala jenis sarana pengajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai arti tersendiri dalam proses pembelajaran yakni untuk mewujudkan situasi yang kondusif sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa, memfokuskan perhatian siswa terhadap pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Penggunaan media dalam pembelajaran akan sangat membantu keefektifan pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengantarkan atau menyampaikan pesan berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap kepada siswa agar dapat menangkap, memahami dan memiliki pesan-pesan dan makna yang disampaikan.

Mulyani (1999:178) mengemukakan beberapa fungsi media yaitu :

- 1) Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif,
- 2) Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar,
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit dan konsep yang abstrak sehingga bisa mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme,
- 4) Membangkitkan motivasi belajar siswa dan
- 5) Mempertinggi mutu belajar mengajar.

Menurut Pupuh (2007:67) menyatakan fungsi media dalam proses pembelajaran yaitu :

1) Menarik perhatian siswa, 2) Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran, 3) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalisme (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan), 4) Mengatasi keterbatasan ruang, 5) Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, 6) Waktu pembelajaran bisa dikondisikan, 7) Menghilangkan kebosanan siswa dalam mempelajari sesuatu, 9) Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, 10) Meningkatkan kadar kreatifitas dalam kegiatan pembelajaran.

Derek (dalam Mulyani, 1999:179) menyebutkan fungsi media pembelajaran adalah “ (1) Membangkitkan motivasi belajar, (2) Mengulang apa yang telah dipelajari, (3) Menyediakan stimulus belajar, (4) Mengaktifkan respon siswa, (5) Memberikan balikan dengan cepat atau segera, (6) Menggalakkan latihan yang serasi”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu untuk memberi kemudahan dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat membangkitkan minat belajar siswa serta memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan.

### **c. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran**

Sebelum memutuskan media apa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, seorang guru harus memahami prinsip-prinsip pemilihan media. Dalam pemilihan media pembelajaran ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan oleh guru antara lain media yang digunakan harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, guru harus

terampil dalam penggunaan media harus disesuaikan dengan perkembangan siswa.

Prinsip pemilihan suatu media pembelajaran menurut Mulyani (1999:181-182) adalah sebagai berikut :

- 1) Memilih media harus berdasarkan pada tujuan pengajaran dan bahan pengajaran yang akan disampaikan,
- 2) Memilih media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa,
- 3) Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan guru dalam pengadaan dan penggunaan media,
- 4) Memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu yang tepat,
- 5) Memilih media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri.

#### **d. Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sangat beraneka ragam, pengklasifikasian media pembelajaran hingga sekarang belum ada pembakuan atau ketentuan secara umum atau khusus, semua jenis media bermamfaat dalam pembelajaran.

Syaiful (2006:124) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi :

- 1) Media auditif. Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, casset, recorder, piringan hitam dan sebagainya,
- 2) Media visual. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (flam rangkai), slides (flam bingkai), foto, gambar atau lukisan, dan cetakan,
- 3) Media audiovisual. Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti televisi, video casette dan sebagainya.

Sedangkan menurut Seel dalam Azhar, (2010:33) membagi media antara lain : “(1) Visual diam yang diproyeksi, (2) Audio, (3) Penyajian multi media, (4) Visual dinamis yang diproyeksikan, (5) Permainan, (6) Visual tak diproyeksi yang termasuk ke dalam kelompok media ini antara

lain: (a) Grafik, (b) Chart atau bagan, (c) Peta, (d) Diagram, (e) Poster, (f) Karikatur, (g) Komik, (h) Gambar mati, (i) Photo”.

#### **6. Permainan Membaca Melalui Kartu Kata Bergambar**

Kartu kata bergambar (*flash card*) adalah satu kata atau angka dari gambar yang diperlihatkan oleh guru di dalam kelas. Pengertian lain bahwa kartu kata bergambar adalah suatu kata yang dicetak dengan kata atau angka dengan singkat yang diperlihatkan sebagian dari proses belajar.

Sementara menurut Arsyad dalam Siswanti (2006 : 13) menjelaskan bahwa kartu kata bergambar adalah kartu yang berisi gambar-gambar (benda-benda, binatang-binatang, buah-buahan, dan lain-lain) dapat digunakan untuk melatih anak dalam memperkaya kosa kata menurut Echols dan Shadily dalam Siswanti ( 2006 : 13) berarti : kartu pengingat, kartu yang diperlihatkan sekilas melalui permainan kartu bergambar yang dilakukan oleh anak kemampuan mengenal huruf dapat meningkat. Adapun cara permainan ini : guru terlebih dahulu mengenalkan beberapa kartu kata bergambar kepada anak, kemudian mempercakapkan tentang gambarnya masing-masing. Setelah itu guru dan anak mempercakapkan tentang huruf yang ada di bawah gambar tersebut. Permainan ini dapat dilakukan melalui perlombaan menyusun huruf sehingga menjadi suatu kata sesuai dengan contoh kartu kata bergambar yang sudah terpasangkan.

a. Kartu Kata Bergambar Sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar-mengajar yang efektif.

Hamalik (1994 : 12) menyatakan bahwa : media pembelajaran adalah alat, metoda dan tehnik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam proses pendidikan.

Sadiman (1994 : 6) menegaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalur pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Seperti yang diungkapkan oleh Sudjana dalam Jubaedah (2008 : 29) pengajaran dengan menggunakan tehnik permainan mempunyai banyak keuntungan diantaranya:

1. Permainan dapat menumbuhkan kegembiraan
2. Menumbuhkan rasa ingin tahu dan penasaran untuk melakukan setiap tantangan.
3. Dapat menggunakan alat yang mudah didapat di daerah setempat.

## **B. Penelitian Relevan**

Penelitian skripsi oleh Jannah (2010) dengan judul “Upaya Meningkatkan Aktivitas Anak Dalam Pembelajaran Membaca Melalui Permainan Menghubungkan Tulisan Sederhana dengan Simbolnya“ menyimpulkan bahwa pembelajaran menulis melalui permainan menghubungkan tulisan sederhana

dengan simbolnya menandakan peringkat dari sebelumnya melakukan tindakan sampai tindakan.

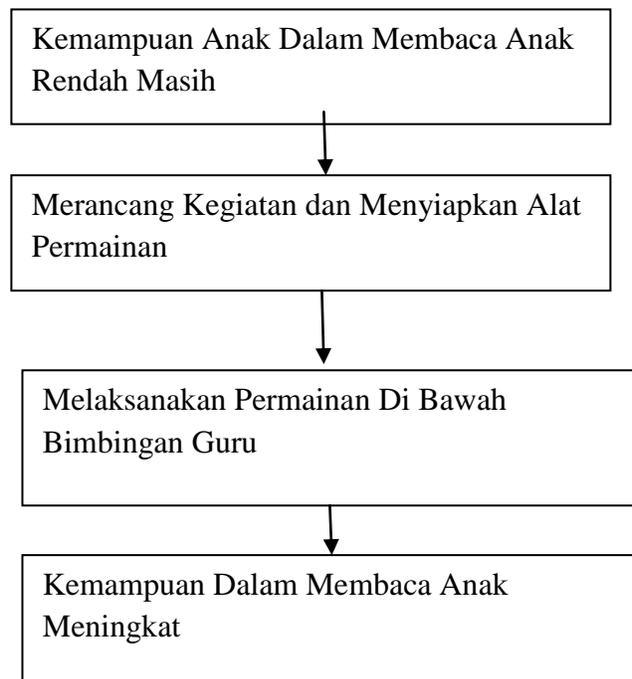
Penelitian skripsi oleh Maryani (2010) dalam judul “Pembelajaran Membaca Dengan Media Kartu Gambar Pada Anak Kelompok B TK Hubbul Waton Simpang Tolang Ranah Batahan Tahun Pelajaran 2009/2010” menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran membaca dengan media kartu gambar pada anak kelompok B di TK Hubbul Waton Simpang Tolang Ranah Batahan, masih kurang tepat.

Perbedaan dari beberapa peneliti di atas, dengan penelitian ini adalah fokus penelitian yaitu pada kesulitan belajar membaca permulaan anak usia dini yang subyek penelitiannya khusus anak TK kelompok B. Serta strategi yang digunakan untuk mengurangi kesulitan pembelajaran membaca permulaan sedangkan persamaannya adalah penelitian tentang pembelajaran membaca permulaan anak usia dini.

### **C. Kerangka Konseptual**

Dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak melalui permainan kartu gambar pada kelas B TK Aisyiah Silaping Kecamatan Ranah Batahan, penggunaan permainan kartu kata bergambar dalam meningkatkan kreativitas anak merupakan salah satu strategi yang digunakan di TK. Permainan ini sangat disenangi anak, sehingga tanpa disadari anak telah belajar dan meningkatkan kreativitasnya. Dalam hal ini diharapkan pembelajaran yang

dimaksud sesuai dengan kerangka konseptual yang telah dilambangkan sedemikian rupa. Berikut bagan konseptual yang dimaksud :



Bagan I  
**Kerangka Konseptual**

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

Melalui kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak TK Aisyiah Silaping Kecamatan Ranah Batahan diasumsikan dapat terlaksana dan berhasil dengan baik sehingga pembelajaran dapat bermakna.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan membaca melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Sebagai berikut:

1. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur formal, non formal dan informal.
2. Bermain adalah suatu proses yang berlangsung secara spontan yang dilakukan anak bersama orang lain atau dengan benda-benda disekitarnya dengan senang, suka rela, menggunakan perasaan, menggunakan tangan atau seluruh anggota tubuh.
3. Kemampuan membaca anak dapat meningkatkan bahasa yang ada pada anak.
4. Penggunaan Permainan Kartu Kata Bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.
5. Kemampuan bahasa anak dapat berkembang dengan baik melalui wawancara.

## **B. Implikasi**

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan Taman kanak – kanak, maka kesimpulan yang ditarik mempunyai implikasi dalam pendidikan dan juga penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru disekolah skripsi ini diharapkan dapat membawa manfaat yang lebih baik dan merupakan panduan yang lebih berguna untuk diterapkan.
2. Bagi guru-guru sebagai bahan yang dapat di bahas dalam kegiatan KKG untuk perkembangan pendidikan khususnya di Taman Kanak-kanak.
3. Bagi Kepala UPTPD sebagai bahan masukan bagi perkembangan pendidikan di wilayahnya.

## **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas penulis dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa mendatang:

1. Bagi anak diharapkan: anak dapat meningkatkan kemampuan membacanya.
2. Bagi guru: Kolabolator penelitian yaitu guru yang mengajar di TK Aisyiah Silaping dapat mengetahui bahwa permainan Kartu Kata Bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Aisyiah Silaping..
3. Bagi Penelitian Lebih Lanjut: Diharapkan dapat lebih divariasikan lagi dalam menyampaikan dan melaksanakan permainan Kartu Kata Bergambar pada anak agar anak tidak merasa bosan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. Suhaimi, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta; Rineke Cipta
- DIknas. 2001. *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah*. Cetakan Edisi ke Empat : Malang Pers
- Diknas. 2004. *Alat Permainan Educatif Untuk Kelompok Bermain. Edisi ke Empat*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Elida. 1996. *Panduan Pengajaran*. Padang : FIP UNP
- Hamalik. 1994. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Prestasi Pustaka Raya
- Mayke. 1995. *Bermain-main dan Permainan*. Jakarta : Depdikbud
- Mulyono. 1999. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : UT
- Rahim. 2005. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Sadiman. 1994. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta : UT
- Siswanti. 2006. *Pengenalan Pola Huruf Tulisan Tangan dengan Menggunakan Metode*. Yogyakarta : Universitas Ahmad Dahlan
- Sugianto. Mayke. 1995. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud
- Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Indekf