

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI
PERMAINAN TONGKAT AJAIB DI TAMAN KANAK-KANAK
INDOMO KABUPATEN TANAH DATAR**

SKRIPSI

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



Oleh :

JUNIMAR HASNI
NIM: 2010/59453

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Tongkat Ajaib Di Taman Kanak-kanak Indomo Kabupaten Tanah Datar**

Nama : **JUNIMAR HASNI**
NIM : 2010/59453

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, Desember 2012

Disetujui oleh

Pembimbing I



Drs. Indra Jaya, M.Pd
NIP. 19580505 198203 1 005

Pembimbing II,



Nurhafizah, M.Pd
NIP. 19731014200604 2 001

Ketua Jurusan



Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 1988 03 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

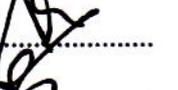
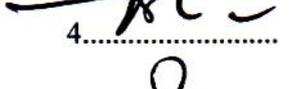
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui
Permainan Tingkat Ajaib Di Taman Kanak-kanak
Indomo Kabupaten Tanah Datar

Nama : Junimar Hasni
NIM : 2010/59453
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Desember 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Indrajaya. M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Nurhafizah. M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend. M.Pd	3. 
4. Anggota	: Dr. Dadan Suryana.	4. 
5. Anggota	: Rismareni Pransiska. M.Pd	5. 

ABSTRAK

Junimar Hasni, 2013. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tongkat Ajaib Di Taman Kanak-kanak Indomo Kabupaten Tanah Datar. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang meningkatnya kemampuan membaca anak terutama dalam mengenal kata dan tulisan sederhana, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas /PTK yaitu suatu penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih optimal, dan menggunakan metode campuran antara kualitatif dan kuantitatif (Mixing Methodhe), dengan menggunakan subjek penelitian anak TK Indomo Saruaso khususnya kelompok B dengan jumlah 15 orang anak. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan wawancara, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah melakukan observasi dan format hasil penilaian anak

Hasil dari penelitian ini yang dilakukan dalam II siklus, telah menunjukkan di setiap siklus adanya peningkatan perkembangan kemampuan membaca anak dari siklus I yang pada umumnya masih rendah setelah dilakukan tindakan pada siklus II mengalami peningkatan

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib, sebelum tindakan masih rendah dan mengalami peningkatan disiklus II.

KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “ **Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tongkat Ajaib Di Taman Kanak-kanak Indomo Kabupaten Tanah Datar**”. Tujuan penulisan Skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan kepada peneliti dalam penulisan Sripsi ini.
2. Ibu Nurhafizah, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini
3. Ibu Dra. 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.

5. Seluruh Dosen-dosen jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Ibu dan Bapak Staf Tata Usaha Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan bantuan pada penyelesaian Skripsi ini
7. Ibunda Mariana (Alm) dan ayahanda Nasir (Alm), suami Junaidi, ananda Zahra, saudara, beserta sahabat yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
8. Ibu kepala TK Indomo Saruaso Kecamatan Tanjung Emas. Yang telah memberikan kesempatan waktu bagi peneliti dalam menyelesaikan Skripsi ini.
9. Teman-teman angkatan 2010 buat kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

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

Padang, Desember 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah.....	3
D. Perumusan Masalah	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	4
F. Tujuan Penelitian.....	4
G. Manfaat Penelitian.....	4
H. Definisi Operasional	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teori	7
1. Hakikat Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak Usia Dini	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini	7
2. Pendidikan Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	8
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	8
c. Manfaat Pendidikan anak Usia Dini	9
3. Hakikat Perkembangan Bahasa AUD	10
4. Hakikat Membaca	12
5. Hakikat Bermain.....	16
6. Permainan Tongkat Ajaib.....	20
B. Penelitian Yang Relevan.....	21
C. Kerangka Konseptual.....	22
D. Hipotesis Tindakan	23

BAB III	RANCANGAN PENELITIAN	24
	A. Jenis Penelitian	24
	B. Subek Penelitian	24
	C. Prosedur Penelitian	25
	D. Instrumentasi	33
	E. Teknik Pengumpulan Data	34
	F. Teknik Analisis Data	35
	G. Indikator Keberhasilan.....	36
BAB IV	HASIL PENELITIAN	37
	A. Deskripsi Data	37
	1. Kondisi Awal.....	37
	2. Siklus I	39
	3. Siklus 2.....	60
	B. Analisis Data	76
	C. Pembahasan.....	78
BAB V	PENUTUP	81
	A. Simpulan	81
	B. Implikasi.....	81
	C. Saran	82
	DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 1	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib pada kondisi awal	38
Tabel 2	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib pada siklus I pertemuan 1 (setelah tindakan)	43
Tabel 3	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib pada siklus I pertemuan 2 (setelah tindakan)	48
Tabel 4	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib pada siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan)	53
Tabel 5	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib pada siklus I pertemuan 1, 2, 3 (setelah tindakan)	56
Tabel 6	Hasil wawancara yang dilakukan terhadap anak siklus I (setelah tindakan)	58
Tabel 7	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib pada siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan)	63
Tabel 8	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib pada siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan)	67
Tabel 9	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib pada siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan)	71
Tabel 10	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib pada siklus II pertemuan 1, 2, 3 (setelah tindakan)	73
Tabel 11	Hasil wawancara yang dilakukan terhadap anak siklus II (setelah tindakan)	75
Tabel 12	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib kriteria sangat tinggi	77

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib kondisi awal 39
Grafik 2	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib pada siklus I pertemuan 1 (setelah tindakan) 45
Grafik 3	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib pada siklus I pertemuan 2 (setelah tindakan). 49
Grafik 4	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib pada siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan) 54
Grafik 5	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib pada siklus I pertemuan 1, 2, 3 (setelah tindakan) 57
Grafik 7	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib pada siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan) 64
Grafik 8	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib pada siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan) 68
Grafik 9	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib pada siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan) 72
Grafik10	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib pada siklus II pertemuan 1, 2, 3 (setelah tindakan) 74
Grafik 11	Peningkatan hasil wawancara yang dilakukan terhadap anak siklus II (setelah tindakan) 76
Grafik 12	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib kriteria sangat tinggi 77

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 Media Permainan tongkat ajaib siklus 1
- Gambar 2 Peneliti memperlihatkan alat permainan
- Gambar 3 Peneliti mencobakan permainan
- Gambar 4 Peneliti memotivasi anak agar mau bermain
- Gambar 5 Anak mencobakan permaian
- Gambar 6 Anak mencari kartu kata sesuai gambar
- Gambar 1 Media permainan siklus 2
- Gambar 2 Peneliti mencobakan permainan
- Gambar 3 Peneliti memotivasi anak agar mau bermain
- Gambar 4 Anak mencobakan permaian
- Gambar 5 Anak mencari kata
- Gamabr 6 Anak mencocokkan kata

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1	Rancangan Kegiatan Harian (RKH)	1-7
2	Lembaran Penilaian Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)	8
3	Lembaran Penilaian Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib Siklus II Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)	9
4	Lembar Penilaian Hasil Wawancara Anak Siklus I	10
5	Lembar Penilaian Hasil Wawancara Anak Siklus II	11
6	Foto Kegiatan Anak	12

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pertumbuhan dan perkembangan masing-masing anak secara alami berjalan relatif sama tetapi waktu dan bentuk rangsangan yang diberikan akan membuat anak berbeda. Usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh pendidikan baik itu secara informal, non formal maupun secara formal. Pendidikan informal dapat diperoleh anak secara langsung dalam keluarganya. Pendidikan non formal diperoleh anak dari lingkungan sekitarnya, sedangkan pendidikan secara formal diperoleh anak dengan melalui jenjang pendidikan.

Pendidikan anak usia dini, khususnya di Taman Kanak-kanak (TK) sangat penting sekali dan merupakan jenjang pendidikan yang perlu diperhatikan. Pendidikan TK pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek perkembangan anak.

Keadaan anak TK yang berada pada tahun-tahun awal kehidupannya, tentu sangat membutuhkan perhatian dunia pendidikan termasuk dalam pendidikan dan perkembangan tentang kemampuan membaca anak. Walaupun membaca belum diharuskan di TK namun dapat dilaksanakan selama masih dalam batas-batas aturan dan sesuai dengan perkembangan anak.

Agar anak siap membaca, terlebih dulu harus tumbuh keinginan anak untuk membaca. Karena tanpa adanya keinginan yang tinggi terhadap berbagai bahan bacaan, kesiapan membaca pada anak juga akan terhambat. Membaca semestinya dapat dirangsang sejak dini, sejak anak usia TK, bahkan sejak bayi.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di TK Indomo Saruaso Kecamatan Tanjung Emas, terlihat masih banyak anak yang belum mampu mengenal huruf dengan tepat, dan anak sering keliru membedakan antara huruf (d) dengan huruf (b), sehingga menyebabkan anak kesulitan dalam menggabungkan semua huruf untuk membentuk sebuah kata, maka kegiatan membaca kurang menarik bagi anak, setelah dilihat penyebabnya ternyata pembelajaran yang diberikan guru yang membuat anak merasa kurang tertarik dalam mengenal kata, seperti alat peraga yang kurang menarik sehingga guru dalam memperkenalkan kata hanya dengan percakap saja tanpa memakai alat peraga. Kemudian guru memperkenalkan huruf dengan di tuliskan dipapan tulis, anak disuruh mengulangi kata yang disebut dan yang ditunjukkan oleh guru secara klasikal didepan kelas sehingga anak merasa tidak tertarik untuk memperhatikan guru. Mereka sibuk dengan kegiatan mereka sendiri.

Untuk mengatasi masalah yang sering dihadapi ini, penulis merancang sebuah pembelajaran melalui permainan yang menarik berupa permainan tongkat ajaib yaitu sebuah tongkat yang apabila diayunkan maka

akan keluarlah kata beserta gambar yang akan di baca anak dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK.

Bedasarkan permasalahan di atas maka peneliti memberi judul penelitian ini dengan judul "Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tongkat Ajaib Di Taman Kanak-kanak Indomo Kabupaten Tanah Datar.

B. Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam meningkatkan kemampuan membaca anak yakni sebagai berikut:

1. Anak belum mampu mengenal huruf dengan tepat dan benar
2. Anak sering keliru membedakan huruf (d) dengan guruf (b)
3. Anak kesulitan dalam menggabungkan huruf menjadi sebuah kata
4. Kegiatan membaca kurang menarik bagi anak
5. Alat peraga yang digunakan guru belum lengkap
6. Sewaktu pelaksanaan proses pembelajaran guru kurang mampu mengevaluasi anak

C. Pembatasan Masalah

Bedasarkan uraian identifikasi masalah di atas maka dalam penelitian ini, dikemukakan pembatasan permasalahan yaitu: anak belum mampu mengenal huruf dengan baik dan benar sehingga kesulitan dan menggabungkan sebuah huruf menjadi kata, dan mengakibatkan kegiatan

membaca kurang menarik bagi anak, yang disebabkan oleh alat peraga yang belum lengkap.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka peneliti merumuskan masalah ini yaitu: Bagaimana caranya meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan tongkat ajaib di TK

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka permainan Tongkat ajaib sengaja dirancang untuk memecahkan permasalahan tentang cara meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Indomo Saruaso Tanjung Emas khususnya kelompok B.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: untuk Menemukan pelaksanaan bagaimana permainan tongkat ajaib ini dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK sehingga menjadikan kegiatan membaca lebih menarik lagi bagi anak.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dalam meningkatkan kemampuan membaca anak adalah sebagai berikut:

1. Bagi Anak TK
 - a. Merangsang kemampuan anak dalam kegiatan membaca

- b. Memberikan kesenangan pada diri anak dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Bagi Guru TK
Untuk dapat meningkatkan kreatifitas dalam memilih metode yang tepat dan menarik bagi anak.
3. Bagi masyarakat
Untuk dapat memberikan pemahaman orang tua dalam meningkatkan kemampuan membaca anak
4. Bagi penulis
Untuk menerapkan ilmu yang didapat selama di bangku perkuliahan
5. Bagi penelitian lanjutan bisa menjadi sumber bacaan dan literature

H. Definisi Operasional

Sebagai panduan, perlu dijelaskan definisi operasional tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kemampuan membaca adalah: Dasar untuk menguasai bidang studi dalam menguasai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya. Dengan memakai indikator yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah: Menirukan kembali 4-5 urutan kata, serta Menghubungkan gambar dengan kata, dan menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yng melambangkannya
2. Permainan Tongkat ajaib adalah: Sebuah permainan yang terdiri dari tongkat yang didalamnya diisi dengan kepingan kata yang mana apabila tongkat ini diayunkan kedepan maka akan keluarlah kata bergambar, maka

kata bergambar itu akan dibaca oleh anak. Permainan tongkat ajaib berfungsi untuk meningkatkan kemampuan membaca anak di TK.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini (AUD)

a. Pengertian Anak Usia Dini

Kajian yang harus dicermati tentang hakikat anak usia dini seperti pengertian Anak Usia Dini. Syaodih (2008:2.1) mengatakan Anak Usia Dini adalah anak yang sedang berada dalam proses perkembangan, baik perkembangan fisik, motorik, kognitif, sosial-emosional maupun bahasa. NAEYC (*National Assosiation Education for Young Children*) dalam Hartati (2005:7) mengemukakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok manusia yang berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu diperlukan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

b. Karakteristik Anak Usia Dini (4-6 Tahun)

Karakter Anak Usia Dini perlu dipahami oleh seorang pendidik untuk memudahkan pendampingan perkembangan Anak Usia Dini sebagai anak didik. Syaodih (2008:2.6) mengatakan karakteristik Anak Usia Dini adalah: a) Bersifat egosentrisme naif, yang memandang dunia luas dari pandangan sendiri. b) Relasi soaial yang primitif yaitu anak belum dapat memisahkan antara keadaan dirinya sendiri dengan keadaan lingkungan. c) Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan.

d) Sifat hidup yang fisionomis, yang mana anak secara langsung memberikan atribut/sifat lahiriah atau sifat konkret, nyata terhadap apa yang dihayatinya.

Sementara itu Suyanto (2005:6) mengatakan juga setiap anak bersifat unik, tidak ada dua anak yang sama sekalipun kembar siam. Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini itu mempunyai karakteristik yang berbeda-beda dan mereka mempunyai potensi dasar sejak lahir. Potensi dan kemampuan dasar itulah yang nantinya akan dikembangkan oleh guru dan pendidik agar kemampuan anak dapat berkembang secara optimal.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini kini mulai memperoleh perhatian banyak orang, adapun pengertian pendidikan anak usia dini menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 dalam Depdiknas (2010:1) mengatakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan peningkatan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Asmawati dkk (2008:2.23) menyatakan pendidikan anak usia dini adalah merupakan bentuk pendidikan yang fundamental dalam kehidupan seorang anak dan pendidikan dimasa ini sangat menentukan keberlangsungan anak itu sendiri juga suatu bangsa.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan pada anak untuk memberikan rangsangan pendidikan demi keberlangsungan kehidupan anak itu sendiri juga suatu bangsa.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Sebelumnya telah dijelaskan tentang pendidikan Anak Usia Dini, adapun tujuan dari pendidikan anak usia dini menurut Sujiono (2005:42) menyatakan bahwa tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah: Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan peningkatan anak usia dini.

Depdiknas (2003:4) menyatakan tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini, juga untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan.

c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Setelah mengetahui tujuan dari pendidikan anak usia dini perlulah kiranya kita mengetahui manfaat dari pendidikan anak usia dini, Sujiono (2005:46) menyatakan manfaat dari pendidikan anak usia dini adalah: memberikan stimulus kultural kepada anak dan merupakan ekspresi dari stimulus kultural. *Byrnes* dalam Felicia (2011:1), menyatakan manfaat dari PAUD adalah akan memberikan persiapan anak menghadapi masa-masa kedepannya, yang paling dekat adalah menghadapi masa sekolah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari pendidikan anak usia dini adalah memberikan stimulus kultural dan persiapan anak menghadapi masa-masa kedepannya yang akan datang.

3. Hakikat Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

a. Pengertian Bahasa

Sebagai seorang pendidik tentunya perlulah menegtahui pengertian bahasa anak usia dini, Syaodih (2008:2.21) mengatakan bahasa merupakan sarana komunikasi dengan orang lain, dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan daam bentuk tulisan, lisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, kalimat bunyi, lambang, gambar atau tulisan

Sementara itu Hidayani (2004:11.3) juga mengatakan bahwa bahasa adalah sebagai rangkaian kata bermakna yang diatur dalam suatu

tata bahasa, dan dengan bahasa dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan kepada orang lain, karena melalui bahasa pula dapat menyimpan ide dan segala hal yang kita pelajari di masa lampau

Lebih lanjut Badudu dalam Dhieni (2005:1.8) mengatakan bahwa bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran-pikiran, perasaan dan keinginan”.

Lloyd dalam Dhieni (2005:1.8) mengemukakan bahwa “bahasa sebagai komunikasi”. Komunikasi adalah pemindahan suatu arti melalui suara, tanda, bahasa tubuh, dan simbol.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan persyaratan dalam kemampuan berpikir yang luas. Namun demikian bahasa membantu kemampuan berpikir karena keduanya berkembang bersamaan. Kita menggunakan memanipulasi bahasa untuk menciptakan pengetahuan dan konsep, yang bisa diungkapkan dalam bentuk tulisan ataupun ucapan

b. Karakteristik Bahasa Anak

Santrock dalam Dhieni (2005:1.14) menerangkan bahwa karakteristik bahasa itu terdiri dari : 1) Sistematis, artinya bahasa merupakan suatu cara menggabungkan bunyi-bunyian maupun tulisan yang bersifat lentur, standar, konsisten. Setiap bahasa memiliki tipe konsistensi yang bersifat khas. 2) Arbitrari, bahwa bahasa terdiri dari hubungan-hubungan antara berbagai macam suara dan visual, objek

maupun gagasan. Setiap bahasa memiliki kata-kata yang berbeda dalam memberi simbol pada angka-angka tertentu

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

Pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah kosa kata yang dikuasai anak tergantung pada orang yang paling sering berinteraksi dengan diri anak, baik teman sebaya maupun pola bahasa yang dipakai di rumah.

4. Hakikat Membaca

a. Pengertian Membaca

Burn dalam Adhim, (2004:25). Membaca merupakan sebuah proses yang kompleks, tidak hanya proses membaca itu yang kompleks, tetapi setiap aspek yang ada selama proses membaca itu yang bekerja dengan sangat kompleks.

Crawley dkk dalam Rahim, (2007:2) Juga menyebutkan bahwa membaca merupakan sebagai proses berfikir, membaca mencakup

aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif.

Pendapat ahli di atas dapat diambil kesimpulannya, bahwa membaca adalah kegiatan fisik dan mental, yang menuntut seseorang untuk menginterpretasikan simbol-simbol tulisan dengan aktif dan kritis sebagai pola komunikasi dengan diri sendiri agar pembaca dapat menemukan makna tulisan dan memperoleh informasi sebagai proses transmisi pemikiran untuk mengembangkan intelektualitas dan pembelajaran sepanjang hayat.

b. Tujuan Membaca

Membaca dengan suatu tujuan cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. *Blanton* dalam *Rahim*, (2007:11) menyatakan tujuan membaca adalah: 1) Kesenangan. 2) Menyempunakan pembacaan nyaring. 3) Menggunakan strategi tertentu. 4) Memperbaharui pengetahuan tentang suatu topik. 5) Mengkaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahui. 6) Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis. 7) Mengkonfirmasi atau menolak prediksi. 8) Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks, menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

Maya (2010:10) menyatakan tujuan membaca adalah: 1) Mendapat alat atau cara praktis mengatasi masalah. 2) Mendapat hasil yang berupa

prestise yaitu agar mendapat rasa lebih bila dibandingkan dengan orang lain dalam lingkungan pergaulannya. 3) Memperkuat nilai pribadi atau keyakinan. 4) Mengganti pengalaman estetika yang sudah usang. 5) Menghindarkan diri dari kesulitan, ketakutan, atau penyakit tertentu.

Pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan membaca akan mempengaruhi pemerolehan pemahaman bacaan. Artinya, semakin kuat tujuan seorang dalam membaca maka semakin tinggi pula kemampuan orang itu dalam memahami bacaannya.

c. Manfaat Membaca

Burn dalam Adhim, (2004:25) mengatakan ada delapan aspek bermanfaat yang bekerja saat kita membaca, yaitu aspek sensori, persepsi, sekuensial (tata urutan kerja), pengalaman, berfikir, belajar, asosiasi dan afeksi.

Al-Qarni (2010:131-132) juga mengungkapkan tentang banyaknya manfaat membaca, yaitu: 1) Membaca dapat mengusir perasaan was-was, kecemasan dan kesedihan. 2) Membaca dapat menjauhkan kemungkinan seseorang untuk berhubungan dengan orang-orang yang menganggur dan tidak memiliki aktivitas. 3) Membaca dapat melatih lidah untuk berbicara dengan baik, menjauhkan kesalahan ucapan, dan menghiasinya dengan *balaghah* dan *fashahah*. 4) Membaca dapat mengembangkan akal, mencerahkan pikiran dan membersihkan hati nurani. 5) Membaca dapat meningkatkan pengetahuan seseorang dan mengembangkan daya ingat dan pemahaman. 6) Dengan membaca, orang dapat mengambil pelajaran dari

pengalaman orang lain kebijaksanaan kalangan bijak bestari dan pemahaman ulama. 7) Membaca dapat membantu memahami: proses terjadinya kata secara lebih detil, proses pembentukan kalimat, untuk menangkap konsep dan untuk memahami apa yang berada di balik tulisan.

Dilihat dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa: Membaca tetap memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, karena tidak semua informasi bisa didapatkan dari media televisi dan radio.

d. Tahap Perkembangan Membaca Anak Usia Dini

Ada beberapa tahapan membaca menurut Depdiknas (2000:5) mengatakan secara khusus perkembangan membaca anak usia TK (4-6 Tahun) berlangsung dalam beberapa tahap yaitu: 1) Tahap Fantasi (*Magical stage*) Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku dan mulai berfikir bahwa buku sangatlah penting, melihat atau membolak balik buku dan kadang-kadang membawa buku kesukaannya. 2) Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self Concept stage*) Pada tahap ini anak memandang dirinya sebagai pembaca. Dimana pada tahap ini anak mulai pura-pura membaca buku, memberikan makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku meskipun tidak cocok dengan tulisan pada buku tersebut. 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 serta sudah mengenal abjad. 4) Tahap Pengenalan Bacaan (*Take-of reader stage*) Disini anak mulai tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteknya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi atau papan iklan. 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, akan membuat anak semakin mudah membaca. Permen 58 dalam Depdiknas (2010:46-48) menyatakan ada beberapa indikator yang ingin di capai dalam penelitian untuk meningkatkan kemampuan membaca anak diantaranya: Menirukan kembali 4-5 urutan kata, serta menghubungkan gambar dengan kata, dan menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya.

5. Hakikat Bermain

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak sedang beraktivitas.

a. Pengertian Bermain

Gardon dkk dalam Moeslichatoen, (1985:26) bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Bermain

merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan.

Dearden dalam Moeslichatoen, (1999: 24) bermain merupakan kegiatan yang non serius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberi kepuasan bagi anak.

Hurlock dalam Musfiroh (2005:2) mengatakan bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa memperhatikan hasil akhir, dan kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Uraian pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat membuat anak senang dan bangga, trampil, sehat dan mengembangkan imajinasi, melatih kognitif dan melatih berbicara. Disamping itu bermain juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan melatih kesabaran.

b. Tujuan Bermain

Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak TK, maka tujuan bermain menurut Depdiknas (2002:56) antara lain:

- 1) Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) anak agar mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperoleh.
- 2) Melatih kemampuan berbahasa anak agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan.
- 3) Melatih keterampilan anak supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus.
- 4) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak

dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan. 5) Mengembangkan daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel dan orisinal. 6) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri. 7) Mengembangkan kemampuan social: seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman.

Moeslichatoen (1999:32) menyatakan bahwa: “Tujuan bermain dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru”.

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak mampu menghubungkan pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang sudah ada sehingga dapat mengembangkan daya pikir (kognitif), daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel dan orisinal. Mengembangkan jasmani dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan anak serta mengembangkan kemampuan social dalam membina hubungan dengan anak lain dan masyarakat lingkungannya.

c. Karakteristik Bermain

Anak selalu termotivasi untuk bermain artinya bermain secara alamiah memberi kepuasan pada diri anak, beberapa pakar pendidikan mengatakan ada beberapa karakteristik bermain diantaranya.

Montolalu (2004:2.5) bermain pada anak hendaknya mempunyai karakteristik sebagai berikut: 1) Bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri. 2) Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam keadaan nyata. 3) Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil akhir atau produknya. 4) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak.

Suyanto (2005:122) karakteristik bermain pada anak adalah: 1) Aktif. 2) Menyenangkan. 3) Voluntir dan motivasi internal. 4) Memiliki aturan. 5) Simbolik dan berarti

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain adalah suka rela tanpa paksaan, meningkatkan motivasi, menyenangkan dan anak terlibat secara aktif baik secara fisik maupun secara psikis dalam permainan.

d. Fungsi Bermain

Hartley dkk dalam Moeslichatoen, (1999: 33-34) ada 8 fungsi bermain bagi anak: 1) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa, seperti meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit. 2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata, seperti guru mengajar dikelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah. 3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata, seperti ibu memandikan adik, ayah membaca Koran, kakak mengerjakan tugas sekolah. 4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat, seperti memukul-mukul kaleng,

menepuk-nepuk air. 5) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima, seperti sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas. 6) Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan, seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota. 7) Mencerminkan pertumbuhan, seperti bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya dan semakin dapat berlari cepat. 8) Untuk menyelesaikan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah, seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Montolalu (2004:1.19-1.22) merinci beberapa manfaat bermain yaitu: 1) Bermain memicu kreatifitas. 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak. 3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik. 4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati. 5) Bermain bermanfaat mengasah panca indera. 6) Bermain bermanfaat sebagai media terapi (pengobatan). 7) Bermain itu melakukan penemuan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain adalah sebagai makna dari anak, sehingga terjadi pembelajaran bagi anak-anak dalam mengambil keputusan, memilih, mencoba, menentukan berusaha, mengeluarkan pendapat dan memecahkan masalah, mengerjakan dengan tuntas dan mengalami berbagai kepuasan pada dirinya

6. Permainan Tongkat ajaib

Permainan tongkat ajaib adalah suatu permainan yang sengaja dibuat dengan menggunakan tongkat, yang mana tongkat ini sangatlah ajaib,

apabila dilihat hanya seperti tongkat biasa tetapi setelah diayunkan maka akan keluarlah kartu kata bergambar yang cantik.

Kartu kata bergambar yang keluar dari dalam tongkat itu akan dilihat dan dibaca oleh anak dengan cara mencocokkannya kembali dengan kata yang sudah disediakan didalam sebuah kotak yang sengaja dibuat untuk meletakkan beberapa kepingan kata yang cocok dengan kartu kata bergambar yang keluar dari dalam tongkat.

Permainan tongkat ajaib ini berfungsi untuk meningkatkan kemampuan membaca anak di TK, karena dengan melihat kartu kata bergambar yang keluar dari dalam tongkat dan kemudian mencocokkan dengan kata yang ada akan memotifasi anak untuk membaca., dengan demikian anak akan terbiasa dan akan kenal dengan kata maka akan mudah membaca.



Gambar 1
Permainan Tongkat Ajaib

B. Penelitian Yang Relevan.

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Reni Warlina 2008 dengan judul

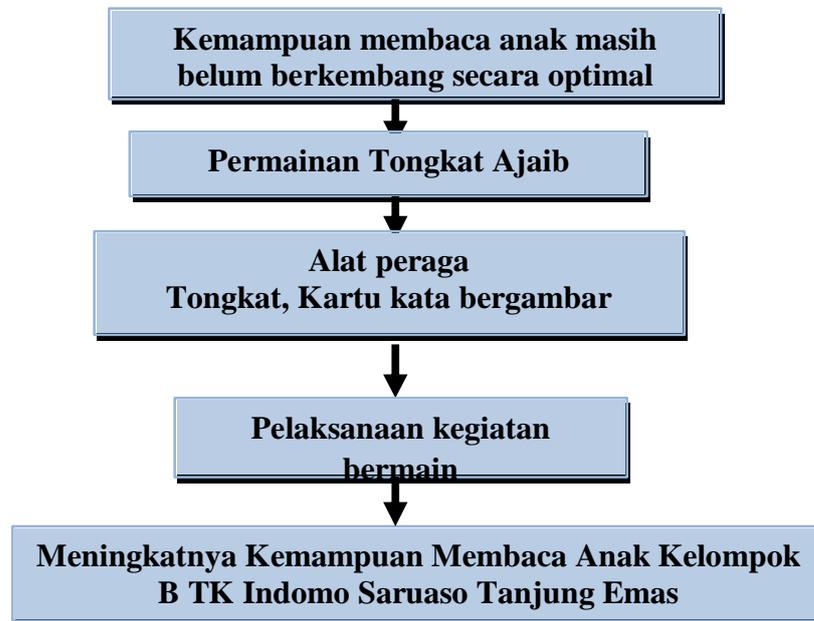
Upaya Meningkatkan Minat Membaca pada Anak Melalui Permainan Kotak Pintar di TK Aisyiyah Suliki Kab. Lima Puluh Kota. Dengan hasil penelitian telah mengalami peningkatan disetiap siklusnya, hal ini menunjukkan bahwa permainan kotak pintar telah berhasil meningkatkan kemampuan membaca anak di TK. Penelitian yang dilakukan oleh Yessi Damayanti 2008 dengan judul Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Celemek Di TK Aisyiah Kabupaten Lima Puluh Kota, dengan hasil penelitian telah menunjukkan hasil yang sangat memuaskan karena telah mengalami peningkatan di setiap siklusnya.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya sangat relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama- sama meningkatkan kemampuan membaca anak tetapi berbeda dari segi metode dan medianya, karena peneliti menggunakan metode bermain dengan tongkat ajaib untuk meningkatkan kemampuan membaca anak di TK.

C. Kerangka Konseptual

Kemampuan membaca anak harus dirangsang dari sejak dini, karena dapat mengembangkan bahasa anak dalam berkomunikasi, berbicara dan akan memiliki perbendaharaan kata yang banyak. Kegiatan membaca yang dilakukan melalui permainan, melalui permainan anak akan tertarik untuk belajar membaca. Strategi pembelajaran membaca untuk anak usia dini melalui kegiatan permainan tongkat ajaib adalah salah satu kegiatan permainan yang disukai anak, karena didalam tongkat

yang akan diayunkan akan keluarlah kata bergambar yang sebelumnya belum diketahui oleh anak.



Bagan 1
kerangka konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah Permainan tongkat ajaib dapat meningkatkan kemampuan membaca anak Di TK Indomo Saruaso Kec Tanjung Emas.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Anak usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dari berbagai aspek perkembangan
2. Membaca merupakan suatu permasalahan yang sering muncul pada masa usia dini.
3. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak
4. Penelitian telah berhasil dilaksanakan dengan hasil yang sangat memuaskan dengan menggunakan permainan tongkat ajaib.
5. Agar pembelajaran tercapai secara optimal, diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK. Yaitu dengan menggunakan metode dan teknik mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan membaca anak serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.

B. Implikasi

Permainan tongkat ajaib telah berhasil dilakukan sehingga telah terjadi peningkatan disetiap siklusnya, karena berhasil atau tidaknya anak usia dini dalam pengenalan membaca sangat berpengaruh bagi anak, karena membaca sangat perlu ditingkatkan bagi anak usia dini.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat menyarankan beberapa hal antara lain:

1. Bagi pihak TK Indomo Saruaso sebaiknya menyediakan berbagai media yang menarik yang dapat merangsang kemampuan membaca anak, seperti permainan tongkat ajaib
2. Bagi guru TK diharapkan dapat lebih kreatif lagi dalam menciptakan media yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dengan permainan tongkat ajaib dan dapat melibatkan anak dalam permainan secara keseluruhan. Agar anak mampu berkembang secara maksimal.
3. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini diharapkan dapat meneliti lebih lanjut terhadap peningkatan kemampuan membaca anak kearah lebih baik lagi dan dapat menciptakan berbagai permainan yang lebih bervariasi dan menarik untuk dilakukan oleh anak

DAFTAR PUSTAKA

- Adhim, Fauzil. 2004. *Membuat Anak Gila Membaca*. Bandung: Mizan Media Utama
- Al-Qarni, Aidh. 2010. *La Tahzan*. Jakarta: Qisthi Press.
- Asmawati, Luluk. 2008. *Pengelola Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Asrori, Mohammad. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. CV Wacana Prima: Bandung
- Betri, Alwen dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Kualitas Pembelajaran Di LPTK*. Padang:UNP..
- Charner, Katthy. 2005. *Aktivitas Pintar Pengisi Waktu*. Jakarta: PT Erlangga
- Depdiknas. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis*. Jakarta.
- _____2002. *Modul Pelatihan Pengelola Kelompok Bermain*. Jakarta.
- _____2010. *Kurikulum Taman Kanak-kanak*. Jakarta. Depdiknas
- Dhieni, Nurbiana. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Felicia, Nadia. 2011. Mengapa Pendidikan Anak Usia Dini Penting. female.kompas.com/read/2011/02/13/05354263/Mengapa.Pendidikan.Anak.Usia.Dini.Penting.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Harun, Herman. 2009. *Petunjuk Rinci Merancang Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Padang: Sukabina Press
- Hidayani. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Masitoh. 2004. *Strategi Pembelajaran di TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Moeclishatoen. 1998. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka

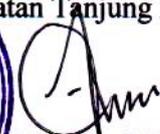
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Montolalu. 2004. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- PG-PAUD. 2010. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Padang: UNP
- Reni, Warlina. 2008. *Upaya Meningkatkan Minat Membaca pada Anak Melalui Permainan Kotak Pintar di TK Aisyiyah Suliki Kab. Lima Puluh Kota*. Skripsi: Belum Di Terbitkan
- Rahim, Farida. 2007. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasa*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sujidono. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Syaodih, Ernawulan. 2008. *Bimbingan Konseling Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Suyanto, Slamet 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- _____ 2003. *Pedoman pembelajaran TK*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasardan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Yessi, Damayanti. 2008. *Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Celemek Di TK Aisyiah Kabupaten Lima Puluh Kota*. Skripsi: Belum Di Terbitkan
- Yusuf, Muri. 2007. *Metodologi Penelitian (Dasar-Dasar penyelidikan ilmiah)* Padang: UNP Press.

LAMPIRAN 1
RENCANA KEGIATAN HARIAN UNTUK KONDISI AWAL
KELOMPOK B

Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Benda-benda langit
Semester / Minggu : II/17
Waktu : 08.00 – 11.00 WIB
Hari / Tanggal : Rabu/2 Mei 2012

Pend Karakter	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Belajar	Penilaian	
				Alat	Hasil
Religius	- Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan dengan tertib sesuai dengan keyakinan (NAM.8.)	I. Kegiatan awal ± 30 menit Morning Day - Salam, ikrar, Do'a, dan surat pendek	- Langsung	- Observasi	
Bersahabat/ Komunikatif	- Menceritakan pengalaman-kejadian secara sederhana (B.16)	- Cerita pagi	- Langsung	- Observasi	
Percaya diri	- Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan, apa, mengapa, dimana, berapa, dan bagai mana, dsb.(B.7)	- Tanya jawab "Benda-benda langit"	- Gambar Benda-benda langit	- Percakapan	
Bersahabat/ Komunikatif	- Menirukan kembali 4-5 urutan kata (B.2) - Menghubungkan dan Menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (B.12)	II. Kegiatan Inti ± 60 menit Area Bahasa - Mencari kata bergambar benda-benda langit	- Kartu kata bergambar macam Benda langit dan tongkat ajaib	- Observasi	
Sosial Empati	- Senang bermain dengan teman(NAM.19) - Sabar menunggu giliran(SOSEM.7)	III. Istirahat ± 30 menit - Bermain - Cuci tangan, Do'a dan makan	- Alat main diluar - Air, lap - Kue		
	- Mengulangi kalimat sederhana (B.4) - Menyanyikan lebih dari 20 lagi anak (B.15)	IV. Kegiatan akhir ± 30 menit - Diskusi - Nyanyi - Do'a - Pulang	- Langsung		



Mengetahui
 Kepala UPT Dinas Pendidikan
 Kecamatan Tanjung Emas

ASRIWAN, S.Pd
 NIP. 19581016 198011 1 001

TK Indomo Saruaso, 1 Mei 2012
 Guru Kelompok B

(JUNIMAR HASNI)
 NIM. 59453

LAMPIRAN 2
RENCANA KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS I PERTEMUAN 1
KELOMPOK B

Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Benda-benda langit
Semester / Minggu : II/17
Waktu : 08.00 – 11.00 WIB
Hari / Tanggal : Selasa/1 Mei 2012

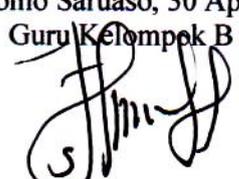
Pend Karakter	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Belajar	Penilaian	
				Alat	Hasil
Religius Bersahabat/ Komunikatif Percaya diri	<ul style="list-style-type: none"> - Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan dengan tertib sesuai dengan keyakinan (NAM.8.) - Menceritakan pengalaman-kejadian secara sederhana (B.16) - Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan, apa, mengapa, dimana, berapa, dan bagai mana, dsb.(B.7) 	<p>I. Kegiatan awal ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Morning Day - Salam, ikrar, Do'a, dan surat pendek - Cerita pagi - Tanya jawab "Benda-benda langit" 	<ul style="list-style-type: none"> - Langsung - Langsung - Gambar Benda-benda langit 	<ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Observasi - Percakapan 	
Bersahabat/ Komunikatif	<ul style="list-style-type: none"> - Menirukan kembali 4-5 urutan kata (B.2) - Menghubungkan dan Menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (B.12) 	<p>II. Kegiatan Inti ± 60 menit</p> <p>Area Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencari kata bergambar benda-benda langit 	<ul style="list-style-type: none"> - Kartu kata bergambar macam Benda langit dan tongkat ajaib 	<ul style="list-style-type: none"> - Observasi 	
Sosial Empati	<ul style="list-style-type: none"> - Senang bermain dengan teman(NAM.19) - Sabar menunggu giliran(SOSEM.7) 	<p>III. Istirahat ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bermain - Cuci tangan, Do'a dan makan 	<ul style="list-style-type: none"> - Alat main diluar - Air, lap - Kue 		
	<ul style="list-style-type: none"> - Mengulangi kalimat sederhana (B.4) - Menyanyikan lebih dari 20 lagi anak (B.15) 	<p>IV. Kegiatan akhir ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diskusi - Nyanyi - Do'a - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Langsung 		

Mengetahui
Kepala UPT Dinas Pendidikan
Kecamatan Tanjung Emas



ASRIWAN, S.Pd
NIP. 19381016 198011 1 001

TK Indomo Saruaso, 30 April 2012
Guru Kelompok B



(JUNIMAR HASNI)
NIM. 59453

LAMPIRAN 3
RENCANA KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS I PERTEMUAN 2
KELOMPOK B

Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Guna bulan dan bintang
Semester / Minggu : II/18
Waktu : 08.00 – 11.00 WIB
Hari / Tanggal : Senin/ 7 Mei 2012

Pend Karakter	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Belajar	Penilaian	
				Alat	Hasil
Religius	- Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan dengan tertib sesuai dengan keyakinan (NAM. 8.)	I. Kegiatan awal ± 30 menit Morning Day - Salam, ikrar, Do'a, dan surat pendek	- Langsung	- Observasi	
Bersahabat/ Komunikatif	- Menceritakan pengalaman kejadian secara sederhana (B. 16)	- Cerita pagi	- Langsung	- Observasi	
Percaya diri	- Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan, apa, mengapa, dimana, berapa, dan bagai mana (B.7)	- Tanya jawab "Bulan dan bintang"	- Gambar bulan dan bintang	- Percakapan	
Bersahabat/ Komunikatif	- Menirukan kembali 4-5 urutan kata (B.2) - Menghubungkan dan Menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (B.12)	II. Kegiatan Inti ± 60 menit Area Bahasa - Mencocokkan kata bergambar bulan dan bintang	- Kartu kata bergambar bulan dan bintang dan tongkat ajaib	- Observasi	
Sosial Empati	- Senang bermain dengan teman(NAM.19) - Sabar menunggu giliran(SOSEM.7)	III. Istirahat ± 30 menit - Bermain - Cuci tangan, Do'a dan makan	- Alat main diluar - Air, lap - Kue		
	- Mengulangi kalimat sederhana (B.4) - Menyanyikan lebih dari 20 lagi anak (B.15)	IV. Kegiatan akhir ± 30 menit - Diskusi - Nyanyi - Do'a - Pulang	- Langsung		

Mengetahui
 Kepala UPTD Dinas Pendidikan
 Kecamatan Tanjung Emas

ASRIWAN, S.Pd
 NIP. 19581016 198011 1 001

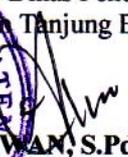
TK Indomo Saruaso, 5 Mei 2012
 Guru Kelompok B

(JUNIMAR HASNI)
 NIM. 59453

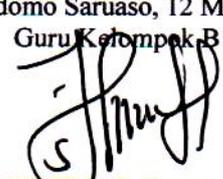
LAMPIRAN 4
RENCANA KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS I PERTEMUAN 3
KELOMPOK B

Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Guna matahari
Semester / Minggu : II/19
Waktu : 08.00 – 11.00 WIB
Hari / Tanggal : Senin/ 14 Mei 2012

Pend Karakter	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Belajar	Penilaian	
				Alat	Hasil
Religius	- Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan dengan tertib sesuai dengan keyakinan (NAM. 8.)	I. Kegiatan awal ± 30 menit Morning Day - Salam, ikrar, Do'a, dan surat pendek	- Langsung	- Observasi	
Bersahabat/ Komunikatif	- Menceritakan pengalaman kejadian secara sederhana (B. 16)	- Cerita pagi	- Langsung	- Observasi	
Percaya diri	- Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan, apa, mengapa, dimana, berapa, dan bagai mana (B.7)	- Tanya jawab "Guna matahari"	- Gambar matahari	- Percakapan	
Bersahabat/ Komunikatif	- Menirukan kembali 4-5 urutan kata (B.2) - Menghubungkan dan Menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (B.12)	II. Kegiatan Inti ± 60 menit Area Bahasa - Mencocokkan kata bergambar guna matahari	- Kartu kata bergambar guna matahari dan tongkat ajaib	- Observasi	
Sosial Empati	- Senang bermain dengan teman(NAM.19) - Sabar menunggu giliran(SOSEM.7)	III. Istirahat ± 30 menit - Bermain - Cuci tangan, Do'a dan makan	- Alat main diluar - Air, lap - Kue		
	- Mengulangi kalimat sederhana (B.4) - Menyanyikan lebih dari 20 lagi anak (B.15)	IV. Kegiatan akhir ± 30 menit - Diskusi - Nyanyi - Do'a - Pulang	- Langsung		

Mengetahui
 Kepala UPT Dinas Pendidikan
 Kecamatan Tanjung Emas

ASRIWAN, S.Pd
 NIP. 19581016 198011 1 001



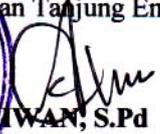
TK Indomo Saruaso, 12 Mei 2012
 Guru Kelompok B

(JUNIMAR HASNI)
 NIM. 59453

LAMPIRAN 5
RENCANA KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS II PERTEMUAN 1
KELOMPOK B

Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Bumi dan langit
Semester / Minggu : II/20
Waktu : 08.00 – 11.00 WIB
Hari / Tanggal : Senin/ 28 Mei 2012

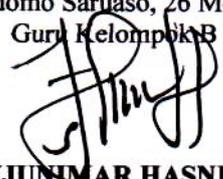
Pend Karakter	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Belajar	Penilaian	
				Alat	Hasil
Religius	- Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan dengan tertib sesuai dengan keyakinan (NAM. 8.)	I. Kegiatan awal ± 30 menit Morning Day - Salam, ikrar, Do'a, dan surat pendek	- Langsung	- Observasi	
Bersahabat/ Komunikatif	Menceritakan pengalaman kejadian secara sederhana (B. 16)	Cerita pagi	Langsung	Observasi	
Percaya diri	- Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan, apa, mengapa, dimana, berapa, dan bagai mana (B.7)	- Tanya jawab "Bumi dan langit"	- Gambar Bumi dan langit	- Percakapan	
Bersahabat/ Komunikatif	- Menirukan kembali 4-5 urutan kata (B.2) - Menghubungkan dan Menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (B.12)	II. Kegiatan Inti ± 60 menit Area Bahasa - Mencari dan mencocokkan kata bergambar bumi dan langit	- Kartu kata bergambar bumi dan langit dan tongkat ajaib	- Observasi	
Sosial	- Senang bermain dengan teman(NAM.19)	III. Istirahat ± 30 menit - Bermain	- Alat main diluar		
Empati	- Sabar menunggu giliran(SOSEM.7)	- Cuci tangan, Do'a dan makan	- Air, lap - Kue		
	- Mengulangi kalimat sederhana (B.4) - Menyanyikan lebih dari 20 lagi anak (B.15)	IV. Kegiatan akhir ± 30 menit - Diskusi - Nyanyi - Do'a - Pulang	- Langsung		

Mengetahui
Kepala NPT Dinas Pendidikan
Kecamatan Tanjung Emas


ASRIWAN, S.Pd
NIP. 19581016 198011 1 001



TK Indomo Saruaso, 26 Mei 2012
Guru Kelompok B

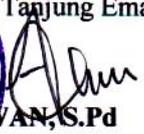

(JUNIMAR HASNI)
NIM. 59453

LAMPIRAN 6
RENCANA KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS II PERTEMUAN 2
KELOMPOK B

Tema/Sub Tema : Alam Semesta/Macam-macam gejala alam
Semester / Minggu : II/21
Waktu : 08.00 – 11.00 WIB
Hari / Tanggal : Senin /4 Juni 2102

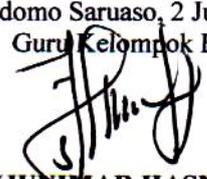
Pend Karakter	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Belajar	Penilaian	
				Alat	Hasil
Religius	- Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan dengan tertib sesuai dengan keyakinan (NAM. 8.)	I. Kegiatan awal ± 30 menit Morning Day - Salam, ikrar, Do'a, dan surat pendek	- Langsung	- Observasi	
Bersahabat/ Komunikatif	- Menceritakan pengalaman kejadian secara sederhana (B. 16) - Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan, apa, mengapa, dimana, berapa, dan bagai mana (B.7)	- Cerita pagi - Tanya jawab "Macam-macam gejala alam"	- Langsung - Gambar Gejala alam	- Observasi - Percakapan	
Bersahabat/ Komunikatif	- Menirukan kembali 4-5 urutan kata (B.2) - Menghubungkan dan Menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (B.12)	II. Kegiatan Inti ± 60 menit Area Bahasa - Mencari dan mencocokkan kata bergambar macam gejala alam	- Kartu kata bergambar macam gejala alam dan tongkat ajaib	- Observasi	
Sosial Empati	- Senang bermain dengan teman(NAM.19) - Sabar menunggu giliran(SOSEM.7)	III. Istirahat ± 30 menit - Bermain - Cuci tangan, Do'a dan makan	- Alat main diluar - Air, lap - Kue		
	- Mengulangi kalimat sederhana (B.4) - Menyanyikan lebih dari 20 lagi anak (B.15)	IV. Kegiatan akhir ± 30 menit - Diskusi - Nyanyi - Do'a - Pulang	- Langsung		

Mengetahui
 Kepala UPT Dinas Pendidikan
 Kecamatan Tanjung Emas


SRIWAN, S.Pd
 NIP. 19581016 198011 1 001



TK Indomo Saruaso, 2 Juni 2012
 Guru Kelompok B


(JUNIMAR HASNI)
 NIM. 59453

LAMPIRAN 7
RENCANA KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS II PERTEMUAN 3
KELOMPOK B

Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Petir dan halilintar
Semester / Minggu : II/22
Waktu : 08.00 – 11.00 WIB
Hari / Tanggal : Senin/ 11 Juni 2012

Pend Karakter	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Belajar	Penilaian	
				Alat	Hasil
Religius	- Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan dengan tertib sesuai dengan keyakinan (NAM. 8.)	I. Kegiatan awal ± 30 menit Morning Day - Salam, ikrar, Do'a, dan surat pendek	- Langsung	- Observasi	
Bersahabat/ Komunikatif	- Menceritakan pengalaman kejadian secara sederhana (B. 16)	- Cerita pagi	- Langsung	- Observasi	
Percaya diri	- Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan, apa, mengapa, dimana, berapa, dan bagai mana (B.7)	- Tanya jawab "Petir dan halilintar"	- Gambar petir dan halilintar	- Percakapan	
Bersahabat/ Komunikatif	- Menirukan kembali 4-5 urutan kata (B.2) - Menghubungkan dan Menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (B.12)	II. Kegiatan Inti ± 60 menit Area Bahasa - Menyebutkan dan Mencocokkan kata bergambar petir dan halilintar	- Kartu kata bergambar petir dan halilintar dan tongkat ajaib	- Observasi	
Sosial Empati	- Senang bermain dengan teman(NAM.19) - Sabar menunggu giliran(SOSEM.7)	III. Istirahat ± 30 menit - Bermain - Cuci tangan, Do'a dan makan	- Alat main diluar - Air, lap - Kue		
	- Mengulangi kalimat sederhana (B.4) - Menyanyikan lebih dari 20 lagi anak (B.15)	IV. Kegiatan akhir ± 30 menit - Diskusi - Nyanyi - Do'a - Pulang	- Langsung		

Mengetahui
 Kepala Kantor UPT Dinas Pendidikan
 Kecamatan Tanjung Emas

ASRIWAN, S.Pd
 NIP. 19581016 198011 1001



TK Indomo Saruaso, 9 Juni 2012
 Guru Kelompok B

(JUNIMAR HASNI)
 NIM. 59453