

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI
PERMAINAN DADU SUKU KATA DI TK AISYIAH
KUBANG LUBUK BASUNG**

SKRIPSI

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



Oleh

**WANI ZUARNY
NIM: 2010/57354**

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Suku Kata di TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung

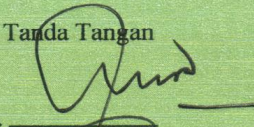
Nama : Wani Zuarny
NIM : 2010/57356
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

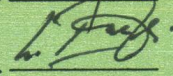
Padang, Mei 2012

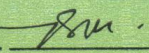
Tim Penguji,

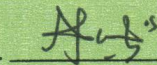
Nama	
1. Ketua	: Drs. Indra Jaya, M.Pd
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd
3. Anggota	: Dr. Dadan Suryana
4. Anggota	: Nurhafizah, M.Pd
5. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd

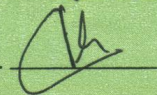
Tanda Tangan

1. 

2. 

3. 

4. 

5. 

ABSTRAK

Wani Zuarny. 2012. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Suku Kata di TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan membaca anak kelompok B3 di TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung masih rendah. Hal ini terlihat masih banyak anak yang belum mampu membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama. Pemilihan metode dan media yang tidak tepat oleh guru menjadi penyebab terjadinya kondisi ini. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan dadu suku kata di TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B3 TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung yang berjumlah 20 orang, tahun pelajaran 2011/2012. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan dokumentasi, kemudian diolah dan dianalisis dengan rumus persentase.

Hasil penelitian rata-rata persentase kemampuan membaca anak dapat dilihat dari sebelum tindakan, sampai siklus II. Sebelum tindakan kemampuan membaca anak masih rendah, pada siklus I mulai meningkat namun belum mencapai KKM. Pada siklus II meningkat lagi dan sudah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui permainan dadu suku dapat meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok B3 di TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur hanyalah atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Suku Kata di TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung”. Tujuan penelitian skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan yang peneliti miliki 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 terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berarti dalam proses penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan

4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS.Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
5. Seluruh dosen-dosen jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Ibu dan Bapak Staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan bantuan pada penyelesaian skripsi ini
7. Ibu Mistinawarti, ibu Reni Yunita, S.Pd, ibu Wirda Ningsih, ibu Karmila selaku guru-guru TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung yang telah memberikan dukungan dan motivasi, jazaakumullah.
8. Teman-teman angkatan 2010 buat kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.
9. Suami dan anak-anak, beserta sahabat yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.

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 diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan bagi peneliti pada khususnya.

Padang, Mei 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5
H. Defenisi Operasional.....	6
 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	8
2. Kemampuan Berbahasa.....	11
a. Pengertian Bahasa	11
b. Fungsi Bahasa	12
c. Komponen Bahasa	15
3. Hakikat Membaca	16
a. Pengertian Membaca	16
b. Tujuan Membaca.....	17
c. Tahapan Membaca	18
d. Metode Pengembangan Membaca Anak Usia TK.....	21
4. Permainan Dadu Suku Kata.....	23
B. Penelitian yang Relevan.....	26
C. Kerangka Konseptual.....	27
D. Hipotesis Tindakan	28
 BAB III. RANCANGAN PENELITIAN.....	 29
A. Jenis Penelitian	29

B.	Subjek Penelitian	30
C.	Prosedur Penelitian	30
D.	Instrumen Penelitian	39
E.	Teknik Pengumpulan Data	40
F.	Teknik Analisis Data	41
BAB IV.	HASIL PENELITIAN	43
A.	Deskripsi Data	43
B.	Analisis Data	83
C.	Pembahasan	89
BAB V.	PENUTUP	92
A.	Simpulan	92
B.	Implikasi.....	92
C.	Saran.....	93

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Format observasi	40
Tabel 4.1 Hasil Observasi Kondisi Awal Kemampuan Membaca Anak Kelompok B3 di TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung.....	44
Tabel 4.2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Suku Kata pada Pertemuan Pertama Siklus I.....	49
Tabel 4.3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Suku Kata pada Pertemuan Kedua Siklus I.....	53
Tabel 4.4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Suku Kata pada Pertemuan Ketiga Siklus I.....	58
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Suku Kata di TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung pada Pertemuan 1, 2 dan 3 siklus I.....	61
Tabel 4.6 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Suku Kata pada Pertemuan Pertama SiklusII.....	71
Tabel 4.7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Suku Kata pada Pertemuan Kedua SiklusII.....	75
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Suku Kata di TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung pada Pertemuan 1 dan 2 Siklus II.....	78
Tabel 4.9 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Kelompok B3 TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II (Kriteria ST dan T).....	84
Tabel 4.10 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Kelompok B3 TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II (Kriteria Rendah).....	87

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1 Hasil Observasi Kondisi Awal Kemampuan Membaca Anak Kelompok B3 di TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung.....	45
Grafik 4.2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Suku Kata pada Pertemuan Pertama Siklus I.....	50
Grafik 4.3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Suku Kata pada Pertemuan Kedua Siklus I.....	55
Grafik 4.4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Suku Kata pada Pertemuan Ketiga Siklus I.....	59
Grafik 4.5 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Suku Kata pada Pertemuan Pertama Siklus II.....	72
Grafik 4.6 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Suku Kata pada Pertemuan Kedua Siklus II.....	76
Grafik 4.7 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Kelompok B3 TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II (Kriteria ST dan T).....	86
Grafik 4.8 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Kelompok B3 TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II (Kriteria Rendah).....	88

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1 Kerangka Konseptual	28
Bagan 2 Siklus Prosedur Penelitian	31

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I Rencana Kegiatan Harian
- Lampiran II Lembar Pengamatan
- Lampiran III Foto Dokumentasi
- Surat Izin Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor utama yang akan menentukan keberhasilan pembangunan nasional, karena pendidikan merupakan bimbingan dan asuhan bagi anak dalam menuju kedewasaan, dimana nantinya akan menciptakan anak yang mampu menunjukkan individualitas diri yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada dijalur pendidikan sekolah. Sebagaimana yang telah ditetapkan dalam Pendahuluan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009, yang menyatakan bahwa penyelenggaraan pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK) / Raudhatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 4-6 tahun.

TK adalah salah satu bentuk awal pendidikan sekolah yang dikenal oleh anak didik. Oleh sebab itu, TK perlu menciptakan situasi pendidikan yang memberikan rasa aman dan menyenangkan bagi anak. Dan juga sebutan “Taman” pada Taman Kanak-kanak mengandung makna “tempat yang nyaman untuk bermain”.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, kesenangan dan mengembangkan imajinasi pada anak. Sesuai

dengan pendapat Piaget yang menyatakan bahwa pada usia 4-6 tahun tingkat perkembangan kognitif anak berada pada tingkat pra-operasional konkret, dimana anak belum bisa belajar secara abstrak. Belajar akan lebih bermakna bagi anak bila melalui benda-benda konkret.

Kementrian Pendidikan Nasional menjelaskan tujuan pendidikan TK adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar.

Berdasarkan tujuan tersebut maka diperlukan tenaga pendidik yang profesional. Tenaga pendidik yang profesional adalah guru yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Sehingga melalui pembelajaran tersebut diharapkan kemampuan dasar anak dapat berkembang.

Salah satu kemampuan dasar yang harus dikembangkan adalah kemampuan bahasa yang bertujuan agar anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis.

Dalam pembelajaran persiapan membaca di TK dapat dilaksanakan selama dalam batas-batas aturan pengembangan pra-skolastik atau pra-akademik serta mendasarkan diri pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan TK sebagai sebuah taman bermain.

Strategi pengembangan kemampuan membaca anak di TK antara lain dengan menggunakan sarana pendukung yang berupa alat peraga atau alat permainan yang dapat digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran. Alat tersebut sekaligus dapat memberikan informasi atau menghasilkan pengertian, memberi kesenangan serta mengembangkan imajinasi anak. Selain itu dapat juga dengan menggunakan metode yang bervariasi, agar menarik bagi anak.

Berdasarkan observasi peneliti di kelompok B3 TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung bahwa kemampuan membaca anak masih kurang, hal ini terlihat pada saat kegiatan membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama (misal: kaki-kali), dimana masih banyak anak yang belum mampu dalam membedakan kata yang suku kata awalnya yang sama, bahkan masih ada yang belum mengenal huruf. Banyak anak yang diam-diam saja dan yang mampu membedakan hanya 2 sampai 3 anak saja. Hal ini disebabkan karena hanya menggunakan metode bercakap-cakap dan media yang digunakan kurang menarik karena hanya memakai kartu kata tanpa menggunakan gambar dan kartu huruf yang berukuran kecil, serta kemampuan guru mengelola kegiatan pembelajaran membaca sambil bermain masih kurang sehingga menimbulkan kebosanan bagi anak.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran dan memotivasi anak untuk membaca, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan

Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Suku Kata di TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalahnya adalah :

1. Rendahnya kemampuan membaca anak dalam membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama.
2. Masih ada anak yang belum mengenal huruf.
3. Metode pembelajaran yang dipakai guru tidak bervariasi.
4. Kurang menariknya media yang digunakan guru dalam pembelajaran membaca.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dalam penelitian ini dibatasi permasalahan pada aspek sebagai berikut: Rendahnya kemampuan membaca anak dalam membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang diatas dapat dirumuskan masalah yaitu: ”Bagaimana permainan dadu suku kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung?”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan yaitu rendahnya kemampuan membaca anak dalam membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama, maka peneliti merancang suatu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Rancangan pemecahan masalah yang akan peneliti lakukan adalah melalui permainan dadu suku kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung.

F. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan dadu suku kata di TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat diantaranya kepada:

1. Anak; aplikasi permainan dadu suku kata dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak dan sebagai alternatif untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar anak.
2. Guru; permainan dadu suku kata adalah salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.
3. Peneliti; hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan meningkatkan kreatifitas dalam membuat alat permainan yang inovatif.
4. Bagi peneliti selanjutnya; hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan inspirasi serta informasi untuk peneliti yang tertarik melakukan

penelitian dimasa yang akan datang dengan dimensi yang sama dan aspek yang berbeda.

H. Definisi Operasional

Berdasarkan kata kunci dari judul, maka definisi operasionalnya adalah:

1. Kemampuan Membaca Anak adalah kemampuan anak untuk mengenal huruf, suku kata dan membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama.
2. Permainan ini dilakukan melalui dadu yang terbuat dari kayu balok kecil yang mana tiap-tiap penampang dadu ditulis suku kata awal yang menjadi peluang dalam permainan. Selain itu juga menggunakan papan panel, kartu gambar dan kartu huruf. Setelah dadu dikuncang dan digelindingkan maka penampang dadu paling ataslah yang menjadi keputusan yang harus dilaksanakan yaitu mencari kartu gambar sesuai dengan suku kata awal yang ada pada penampang dadu paling atas. Setelah mendapatkan kartu gambar yang dicari, anak menyebutkan kata yang ada pada kartu gambar tersebut kemudian kartu gambar ditempel ke papan panel. Selanjutnya anak mencari dan menyusun kartu huruf sesuai dengan kata yang ada pada kartu gambar yang sudah ditempelnya pada papan panel.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Musfiroh (2005:1) anak usia dini adalah anak yang berumur nol tahun atau sejak lahir hingga berusia kurang lebih delapan (0-8) tahun. Pada usia tersebut anak mengalami lompatan perkembangan, kecepatan perkembangan yang luar biasa dibanding usia sesudahnya. Maka disebutlah usia tersebut sebagai usia emas, yang tidak akan pernah terulang lagi.

Aisyah (2010:1.3) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Anak usia dini adalah individu yang unik (*a unique person*) dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreatifitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berumur nol tahun sampai delapan tahun. Masa ini adalah saat yang sangat efektif untuk mengembangkan seluruh aspek kepribadian anak, yang disebut juga dengan usia emas (*golden age*).

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan perkembangan masa selanjutnya. Masa usia dini sangat penting artinya, karena masa ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian masa dewasa seseorang.

Masa ini menurut Akbar (2001:6) menyatakan bahwa perkembangan anak usia 3-6 tahun memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Perkembangan fisik

Anak laki-laki akan lebih tinggi dan lebih berat daripada anak perempuan, namun hal ini juga bisa saja berbeda karena tergantung pada perawatan dan kecendrungan pertumbuhan anak.

2. Perkembangan motorik

Perkembangan motorik tidak saja mencakup berjalan, berlari, melompat, naik sepeda roda tiga, mendorong, menarik, memutar dan berbagai aktifitas koordinasi mata tangan, namun juga melibatkan hal-hal seperti menggambar, mengecat, mencoret dan kegiatan lainnya.

3. Perkembangan intelektual

Perkembangan intelektual sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal ini terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.

4. Perkembangan sosial

Anak belajar menjalin kontak sosial dengan orang-orang yang ada di luar rumah, terutama dengan anak sebayanya.

Menurut Eliyawati (2005:2) karakteristik anak usia dini sebagai berikut:

1. Anak bersifat unik

Artinya setiap anak itu berbeda satu sama lainnya.

2. Anak bersifat egosentris

Anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.

3. Anak bersifat aktif dan energik

Anak lazimnya senang melakukan berbagai aktifitas.

4. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal

Anak cenderung banyak memerhatikan, membicarakan dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal yang baru.

5. Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang

Anak lazimnya senang menjelajah, mencoba dan mempelajari hal-hal baru.

6. Anak mengekspresikan perilakunya relatif spontan

Perilaku yang ditampilkan anak relatif asli.

7. Senang dan kaya dengan fantasi

Anak senang dengan hal-hal yang imajinatif.

8. Anak masih mudah frustasi

Umumnya anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu tidak memuaskan.

9. Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu

Anak lazimnya belum memiliki rasa pertimbangan yang matang termasuk dengan berkenaan dengan hal-hal yang membahayakan.

10. Anak memiliki daya perhatian yang pendek

Anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara instrintik menarik dan menyenangkan.

11. Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman

Anak senang mencari tahu tentang berbagai hal, mempraktekkan dan mengembangkan berbagai kemampuan, konsep serta keterampilan yang baru.

12. Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman

Seiring dengan pertambahan usia dan pengalaman sosial, anak semakin berminat terhadap orang lain.

Kesimpulan yang dapat diambil tentang karakteristik anak usia dini adalah memiliki imajinasi yang tinggi, terlahir sebagai individu yang unik, memiliki daya konsentrasi yang pendek dan

merupakan makhluk sosial yang memiliki kebutuhan terhadap lingkungan sosial.

2. Kemampuan Berbahasa

a. Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi. Melalui bahasa manusia dapat berinteraksi dan berkomunikasi mengemukakan hasil pemikirannya dan dapat mengekspresikan perasaannya. Dengan bahasa orang dapat membuka cakrawala berfikir dan mengembangkan wawasannya. Anak-anak belajar bahasa melalui interaksi dengan lingkungannya baik lingkungan rumah, sekolah atau masyarakat. Di sekolah anak belajar bahasa melalui interaksi dengan guru, teman sebaya dan orang dewasa lainnya. Guru atau pendidik anak usia dini perlu memahami tentang perkembangan dan pengembangan bahasa anak.

Izzaty (2005:58) berpendapat bahwa bahasa adalah segala bentuk komunikasi dimana pikiran dan perasaan manusia disimbolisasikan agar dapat menyampaikan arti kepada orang lain.

Menurut Yusuf (2001:62) bahasa adalah sarana berkomunikasi dengan orang lain, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat atau gerak dengan menggunakan kata-kata, simbol, lambang, gambar atau lukisan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah sistem lambang bunyi pada bahasa bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia, berupa gerakan-gerakan, isyarat, tanda atau simbol yang mempunyai maksud tertentu dan merupakan gambaran , kelahiran jiwa (fikir, perasaan dan kemauan).

b. Fungsi Bahasa

Menurut Munandar (2001:93) ada dua macam fungsi bahasa, yakni:

1. Bersifat intrapersonal (*mathetik*), yaitu penggunaan bahasa untuk memecahkan persoalan (*problem solving*), mengambil keputusan, berfikir, mengingat dan sebagainya.
2. Bersifat interpersonal (*pragmatik*), yaitu yang menunjukkan adanya suatu pesan penutur.

Zulkifli (2005:34) menyatakan bahwa bahasa mempunyai tiga fungsi, yaitu:

1. Alat untuk menyatakan ekspresi

Contoh sebagai penjelasan: tukang masak terkena wajan panas, segera ia berteriak: "Aaaauuu...!"

2. Alat untuk mempengaruhi orang lain

Contoh sebagai penjelasan: anak yang terjatuh dari tangga, sambil berteriak: "tolong...,tolong,...!"

3. Alat untuk memberi nama

Kita mengetahui bahwa setiap nama merupakan simbol yang mewakili benda itu.

Menurut Sardjono (2005:7) ada beberapa fungsi bahasa, yaitu:

1. Bahasa sebagai alat komunikasi

Fungsi bahasa sebagai alat komunikasi, sebenarnya telah timbul dari adanya tanggapan atau reaksi seseorang terhadap ucapan orang lain baik secara emosional (senyum, gerak, tertawa) maupun dengan bunyi kata-kata dan ungkapan yang disertai nada dan lagu.

2. Bahasa sebagai alat penyimpan

Generasi penerus akan mengalami kesukaran untuk mengenal dan mempelajari kebudayaan lama atau kuno. Hal tersebut baru mungkin dapat dipelajari bila ada alatnya yaitu bahasa tulisan.

3. Bahasa sebagai alat penolong

Bahasa sebagai alat menyatakan pikiran, perasaan, pengetahuan yang telah dimiliki, menjelaskan hal-hal yang abstrak menjadi kongkrit, merekam ilmu yang diketahui dan sebagainya.

4. Bahasa sebagai wadah pengantar makna

Rangsangan yang diterima anak sejak lahir, mengucapkan sesuatu, menimbulkan tanggapan atau reaksi tertentu terhadap orang lain. Dengan saling menanggapi ucapan, menyadarkan anak bahwa suara atau ucapan merupakan wadah pengantar makna.

5. Bahasa yang berhubungan dengan fakta

Mula-mula pengenalan makna kata melalui penghayatan nama-nama benda kemudian dilanjutkan dengan penghayatan tingkah laku, baru penghayatan melalui perasaan, fikiran yang merupakan gabungan dari fakta-fakta.

6. Bahasa yang berhubungan dengan relasi

Kemampuan menghubungkan benda dengan fungsi maupun pemiliknya menunjukkan fungsi bahasa yang berhubungan dengan relasi.

7. Bahasa yang berhubungan dengan nilai penggunaan bahasa pada anak

Hal ini tercermin adanya penilaian terhadap hubungan fakta dan situasi.

Contoh: Baju saya kecil, baju adik lebih kecil.

Hal ini menunjukkan adanya pengamatan dan kesimpulan.

Merujuk pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi bahasa sebagai alat komunikasi karena sifatnya mengandung makna. Wujud bahasa ada yang berbentuk suara atau bahasa lisan, berbentuk gerakan anggota tubuh, bunyi benda-benda tertentu disebut bahasa isyarat dan berbentuk lambang-lambang bunyi disebut bahasa tulisan.

c. Komponen Bahasa

Perkembangan berbahasa muncul ditandai dengan berbagai gejala antara lain: senang bertanya dan berbicara sendiri. Menurut Bromley dalam Dhieni (2009:1.19) menyebutkan empat macam komponen berbahasa yaitu:

1. Menyimak

Kemampuan menyimak merupakan kemampuan anak untuk dapat menghayati lingkungan sekitarnya dan mendengar pendapat orang lain dengan indera pendengaran. Kemampuan ini terkait dengan kesanggupan anak dalam menangkap isi pesan secara benar dari orang lain.

2. Berbicara

Berbicara adalah kegiatan menyampaikan pesan kepada orang lain (penyimak) dengan media bahasa lisan.

3. Membaca

Membaca adalah kegiatan berbahasa dalam rangka memahami pesan.

4. Menulis

Menulis merupakan salah satu media untuk berkomunikasi, dimana anak dapat menyampaikan makna, ide, pikiran dan perasaannya melalui untaian kata-kata yang bermakna atau bahasa tulisan.

Izzaty (2005:59) menyatakan ada beberapa komponen dalam berbahasa, yaitu: 1)*Phonology* menggambarkan sistem bunyi pada bahasa 2)*Semantik* mempelajari arti dari kata-kata dan kalimat, 3)*Grammar* menggambarkan struktur bahasa, 4)*Pragmatik* yaitu terdiri dari aturan bagaimana berbahasa yang tepat dalam konteks sosial (misal kita menggunakan bahasa yang sederhana bila berbicara dengan anak-anak).

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa komponen berbahasa terdiri dari menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Hubungan antara membaca dengan bahasa sangat erat kaitannya karena membaca merupakan komponen dari bahasa. Pada usia dini kemampuan membaca dimulai dari tahap membaca gambar maupun tulisan, dari membaca gambar inilah bahasa anak akan berkembang.

Pada permainan ini komponen bahasa yang paling menonjol dikembangkan adalah komponen membaca.

3. Hakikat Membaca

Kemampuan berbahasa tidak selalu ditunjukkan oleh kemampuan membaca saja, tetapi juga kemampuan lain seperti penguasaan kosa kata, pemahaman dan kemampuan berkomunikasi.

a. Pengertian Membaca

Menurut Jazuli (2011:1) menyatakan membaca adalah suatu proses rumit yang melibatkan aktifitas auditif (pendengaran) dan visual

(penglihatan), untuk memperoleh makna dari simbol berupa huruf atau kata.

Mulyati (2009:4.4) menyatakan membaca merupakan proses merekonstruksi makna dari bahan-bahan cetak. Definisi ini menyiratkan makna bahwa membaca bukan hanya sekedar mengubah lambang menjadi bunyi dan mengubah bunyi menjadi makna, melainkan lebih ke proses pemetikan informasi atau makna sesuai dengan informasi atau makna yang diusung penulisnya.

Merujuk pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan membaca adalah suatu proses rumit yang melibatkan aktifitas visual, auditif dan berfikir untuk memperoleh informasi atau makna yang terdapat pada bahasa tulisan.

b. Tujuan Membaca

Putra (2008:22) menyatakan tujuan membaca adalah:

1. Membaca sebagai hiburan, membaca dilakukan dalam suasana rileks, misalnya: membaca novel, cerpen, komik atau majalah.
2. Membaca untuk mencari atau menyerap berbagai pengetahuan dari apa yang dibaca.

Menurut Rahim (2007:11) menyatakan tujuan membaca adalah:

- a) Kesenangan, b) Menyempurnakan membaca nyaring, c) Menggunakan strategi tertentu d) Memperbaharui pengetahuan tentang suatu topik, e) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahui,

- f)Memperoleh informasi untuk laporan lisan dan tulisan,
- g)Mengkonfirmasi atau menolak prediksi, h)Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara dan mempelajari tentang struktur teks,
- i)Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

Uraian para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca adalah agar memperoleh pengetahuan, memahami bacaan dan memahami kata serta kalimat.

Membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan suatu tujuan, cenderung memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan.

c. Tahapan Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengar) dan visual (pengamat). Kemampuan membaca dimulai ketika anak sedang mengevaluasikan buku dengan cara memegang atau membolak balikkan buku.

Menurut Depdiknas (2000:6) perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap sebagai berikut:

1. Tahap fantasi (*Megical Stage*)

Anak belajar menggunakan buku, anak sudah berfikir bahwa buku itu penting. Kegiatan yang dilakukan anak antara lain membolak balik buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya.

2. Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self Concept Stage*)

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

3. Tahap Membaca Gambar (*Bridging Reading Stage*)

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 cerita yang tertulis dan dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya serta mengenal abjad.

4. Tahap Pengenalan Membaca (*Take off Reader Stage*)

Anak tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi atau papan iklan.

5. Tahap Membaca lancar (*Independent Reader Stage*)

Anak membaca berbagai jenis buku secara bebas menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalnya, dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan.

Suyanto (2005:168) menyatakan bahwa perkembangan membaca anak yaitu:

1. Tahap Magis (*Magical Stage*)

Anak belajar memahami fungsi dari bacaan. Ia mulai menyukai bacaan, menganggap bacaan itu penting, sering membawa bacaan yang ia sukai dan membawanya kemana ia mau.

2. Tahap Konsep Diri (*Self-concept Stage*)

Anak memandang dirinya sudah dapat membaca (padahal belum). Anak sering berpura-pura membaca buku. Ia sering menerangkan isi atau gambar dalam buku yang ia sukai kepada anak lain seakan ia sudah dapat membaca.

3. Tahap Membaca Peralihan (*Bridging Reader Stage*)

Anak mulai mengingat huruf atau kata yang sering ia jumpai, misalnya dari buku cerita yang sering diceritakan orang tuanya.

4. Tahap Membaca Lanjut (*Take-off Reader Stage*)

Anak mulai sadar akan fungsi bacaan dan cara membacanya. Anak mulai tertarik dengan berbagai huruf atau bacaan yang ada di lingkungannya (*evironmental print*)

5. Tahap Membaca Mandiri (*Independent Reader*)

Anak mulai dapat membaca secara mandiri. Ia mulai sering membaca buku sendirian, mencoba memahami makna dari apa yang ia baca, mencoba menghubungkan apa yang ia baca dengan pengalamannya.

Merujuk pendapat ahli tentang tahapan membaca dapat disimpulkan bahwa tahapan membaca anak dimulai dari anak menyukai buku, anak memandang diri sebagai pembaca, anak mulai mengingat huruf atau kata, anak tertarik pada bacaan dan tahap terakhir yaitu anak mulai dapat membaca.

d. Metode Pengembangan Membaca Anak Usia TK

Metode adalah cara seseorang menyampaikan ilmu yang tepat sesuai dengan karakteristik penerima ilmu sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal.

Menurut Dhieni (2007:5.22) metode pengembangan membaca anak usia TK adalah:

1. Pendekatan Pengalaman Bahasa

Guru menggunakan kata-kata anak sendiri untuk membantunya belajar membaca. Kata-kata itu dapat berupa penjelasan suatu gambar atau suatu cerita pendek yang dimasukkan ke dalam suatu buku.

2. Fonik

Metode ini mengandalkan pada pelajaran alfabet yang diberikan terlebih dahulu kepada anak, mempelajari nama-nama huruf dan bunyinya. Setelah itu merangkum beberapa huruf tertentu untuk membentuk kata-kata.

3. Lihat dan Katakan

Dalam metode ini anak belajar mengenali kata-kata keseluruhan, bukan bunyi-bunyi individu. Mereka memandangi kata-kata, mendengar kata itu diucapkan dan mereka mengulangi ucapan itu.

Suyanto (2005:165) ada beberapa pengenalan cara membaca untuk anak TK, yaitu:

1. Fonik

Cara ini dilakukan dengan mengeja huruf demi huruf pada saat membaca atau menulis kata.

2. Membaca menyeluruh (*whole language*)

Cara ini mengajarkan membaca dari keseluruhan lebih dahulu, kemudian anak diajak mencari huruf penyusunnya (*whole of part*).

3. Pola membaca model Jepang

Metode ini mengkombinasikan huruf konsonan (B, C, D dan seterusnya) dengan huruf vokal (A, I, U, E, O) dan akan muncul kombinasi seperti: BA-BI-BU-BE-BO, NA-NI-NU-NE-NO dan seterusnya.

4. Membaca huruf model Iqra

Metode ini juga mengkombinasikan huruf konsonan dengan huruf vokal, seperti: BA - ABA - BABA - BAA dan seterusnya. Mengenal pola kombinasi huruf dan cara membaca tampaknya menjadi modal yang sangat penting dalam belajar membaca.

Merujuk pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa ada beberapa metode pengembangan membaca anak TK yaitu dengan cara mengenalkan huruf, mengenalkan suku kata dan mengenalkan kata (*whole language*) yang berasal dari anak sendiri maupun kata yang diperlihatkan guru.

Pada permainan dadu suku kata yang peneliti rancang kegiatan membaca anak dilakukan dengan membaca dari keseluruhan kata yang ada pada kartu gambar terlebih dahulu, kemudian anak diajak mencari kartu huruf penyusunnya (*whole of part*). Melalui kegiatan membaca seluruh kata itulah anak dapat mengetahui suku kata awal dari kata yang dibacanya.

4. Permainan Dadu Suku Kata

Permainan dadu suku kata adalah suatu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dalam membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama.

Menurut Rosantini (2004:212) menjelaskan bahwa dadu adalah sebuah benda kecil yang berbentuk kubus yang terbuat dari berbagai bahan, termasuk tulang atau gading. Tiap penampang dadu diberi titik terdiri dari 1-6, jumlah titik pada muka dadu yang berlawanan selalu 7. Dadu dikenal semenjak zaman Romawi kuno. Konon bila kaisar hendak bertempur ia lebih dahulu melempar dadu untuk melihat nasibnya kemudian memutuskan strateginya. Semenjak itu orang mengenal satu ungkapan *Alen Jacta Est* (dadu sudah dilemparkan) yang kemudian berarti keputusan sudah diambil.

Sedangkan suku kata menurut Poerwadarminta (2007:1154) adalah bagian kata (satuan bunyi yang diucapkan sekali di suatu kata), seperti: ku-da, ma-ta.

Merujuk pendapat ahli tersebut maka penulis mencoba memodifikasi dadu tersebut sehingga menjadi dadu yang dapat mengembangkan kemampuan membaca anak. Dalam hal ini tiap-tiap penampang dadu tidak diberi titik tapi diberi suku kata.

Melalui permainan dadu suku kata, anak dapat mengenal huruf, suku kata dan membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama.

Permainan ini dilakukan melalui dadu yang terbuat dari kayu balok kecil berbentuk kubus berukuran 3 x 3 x 3 cm, yang mana tiap-tiap penampang dadu ditulis suku kata awal yang menjadi peluang dalam permainan. Papan planel berukuran 90 x 60 cm, kartu gambar berukuran 14 x 19 cm dan kartu huruf yang berukuran 5 x 6 cm. Semua kartu terbuat dari kertas dan dilaminating agar tahan lama. Dibelakang kartu diberi kain tempel.

Setelah dadu dikuncang dan digelindingkan maka penampang dadu paling atasliah yang menjadi keputusan yang harus dilaksanakan yaitu mencari kartu gambar sesuai dengan suku kata awal yang ada pada penampang dadu paling atas. Kartu gambar ditempel ke papan planel

kemudian anak mencari dan menempel kartu huruf sesuai dengan kartu gambar yang sudah ditempelnya.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan dari Permainan Dadu Suku Kata adalah sebagai berikut:

- a. Anak mengguncang dan menggelindingkan dadu.
- b. Setelah dadu berhenti, lihat, suku kata apa yang muncul?
- c. Kemudian anak mencari kartu gambar yang suku awalnya sama dengan suku kata yang muncul pada dadu tadi.
- d. Setelah menemukan kartu gambar yang dicari, anak menyebutkan kata yang ada pada kartu gambar tersebut, kemudian melompat menuju papan panel.
- e. Sampai dipapan panel, kartu gambar ditempel ke papan panel, kemudian anak mencari huruf sesuai dengan kata pada kartu gambar yang ditempelnya.
- f. Anak menyusun kartu huruf sesuai dengan kata yang ada pada kartu gambar yang sudah ditempel pada papan panel.
- g. Guru mengamati anak yang melakukan permainan.

Keuntungan permainan ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf, suku kata dan membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama sekaligus juga untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak di TK, khususnya peningkatan kemampuan membaca anak.

Kelemahan permainan ini adalah terbatasnya suku kata yang dapat dikenalkan melalui dadu karena hanya 6 suku kata saja, hal ini disebabkan oleh jumlah penampang dadu yang berjumlah 6. Namun hal ini dapat diatasi dengan cara memperbanyak dadu sehingga suku kata yang dikenalkan menjadi banyak.

Indikator kemampuan bahasa anak usia dini yang akan dicapai menurut Kemdiknas (2010:48) melalui permainan ini adalah: membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama dan membaca gambar yang memiliki kata.

B. Penelitian yang Relevan

1. Anwar (2011) dengan judul “Meningkatkan Pengenalan Membaca Awal Pada AUD Melalui Permainan *Maze* Huruf di TK Aisyiyah Balai Talang Kecamatan Guguk”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pengenalan membaca awal anak melalui permainan *maze* huruf.
2. Mimi (2011) dengan judul “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalender di TK Bundo Kanduang Kabupaten Lima Puluh Kota”. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kalender dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, dapat menjadi perbandingan bagi peneliti dalam penyusunan proposal ini dengan judul:

Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Suku Kata di TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung.

Penelitian yang relevan diatas memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu sama-sama meneliti kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak namun juga memiliki perbedaan dalam hal cara pelaksanaan, media yang digunakan dan tempat pelaksanaan.

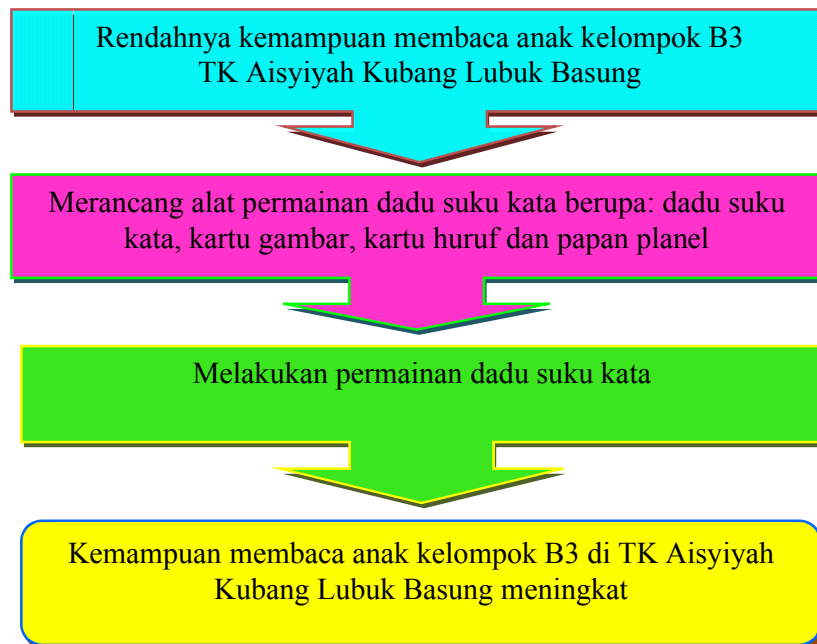
C. Kerangka Konseptual

Rendahnya kemampuan membaca anak di kelompok B3 TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung membuat peneliti berkeinginan untuk merancang suatu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

Sebelum permainan dilakukan peneliti merancang alat yang akan digunakan pada pelaksanaan permainan dadu suku kata, berupa: dadu suku kata, kartu gambar, kartu huruf dan papan panel.

Kegiatan membaca yang dilaksanakan pada TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung melalui permainan dadu suku kata, yang dapat menarik minat dan meningkatkan kemampuan membaca anak serta lebih menyenangkan lagi karena dilaksanakan melalui kegiatan perlombaan. Dalam permainan dadu suku kata anak dikenalkan dengan konsep huruf, suku kata dan dapat membedakan kata-kata yang suku kata awalnya sama pada kartu gambar.

Dengan permainan ini diharapkan kemampuan membaca anak meningkat, sebagaimana terlihat pada bagan berikut:



Bagan 1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah terjadinya peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan dadu suku kata di TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung khususnya pada kelompok B3.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan dadu suku kata di TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan membaca anak dalam membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama.
2. Agar tujuan kemampuan membaca anak dapat tercapai maka diperlukan media yang menarik dan metode yang bervariasi.
3. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memperbaiki pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.
4. Permainan dadu suku kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok B3 di TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung, dapat dilihat peningkatannya pada siklus I dan siklus II, yang hasilnya telah melebihi KKM yang ditetapkan.

B. Implikasi

Hasil analisis data menunjukkan bahwa melalui permainan dadu suku kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, dengan demikian guru harus menciptakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, menggunakan

media yang menarik agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak membosankan bagi anak sehingga dapat mengembangkan kemampuan membaca seluruh anak.

Implikasi dalam penelitian ini diharapkan kepada guru-guru untuk dapat menjadikan permainan dadu suku menjadi salah satu alternatif permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang, antara lain:

1. Kepada pihak sekolah sebaiknya menyediakan media yang menarik dan menciptakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Kepada guru diharapkan dapat menggunakan permainan dadu suku kata dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Guru harus memahami anak dan memberikan ide-ide kreatif dalam bentuk permainan baru kepada anak untuk dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dalam membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama.
3. Kepala sekolah hendaknya dapat mendorong guru untuk dapat meningkatkan kualitas anak dalam mengembangkan bahasa anak, khususnya kemampuan membaca anak.

4. Agar pembelajaran menarik bagi anak, sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan yang disajikan dengan bentuk permainan untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan anak serta dapat menciptakan suasana kelas yang aktif, efektif dan menyenangkan.
5. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran, dengan demikian anak tidak akan merasa jenuh dalam belajar serta tujuan belajar tercapai secara optimal.
6. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan meningkatkan lebih jauh tentang kemampuan membaca anak melalui metode dan media pembelajaran yang lain.
7. Bagi pembaca, diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, Dkk. 2010. *Perkembangan dan Konsep dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Akbar, Reni, Dkk. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Grasindo.
- Anwar, Anita. 2011. *Meningkatkan Pengenalan Membaca Awal Pada AUD Melalui Permainan Maze Huruf di TK Aisyiyah Balai Talang Kecamatan Guguak*. Skripsi UNP: Tidak Diterbitkan.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Darmansyah, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Sukabina Press.
- Depdiknas, 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Dhieni, Nurbiana, Dkk. 2007. *Metodologi Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- 2009. *Metodologi Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Sumber Pengembangan Sumber Belajar untuk AUD*. Jakarta: Depdiknas.
- Hariyadi, Mohammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Raya.
- Izzaty, Rita Eka. 2005. *Mengenali Permasalahan Anak Usia TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Jazuli, Dkk. 2011. *Cara Praktis Belajar Membaca Untuk Anak 4-6 Tahun*. Jakarta: PT. Kawan Pustaka.
- Kemdiknas. 2010. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta.
- 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.