

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI PERMAINAN
PIRINGAN BERGAMBAR DI TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI
KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

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



Oleh

**LIZA YULFAYANTI
NIM : 1110523**

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

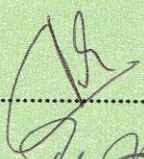
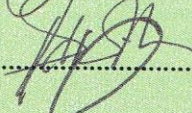
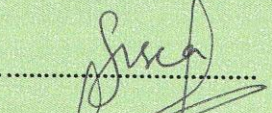
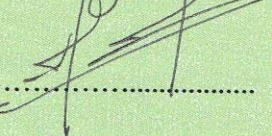
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan
Piringan Bergambar di Taman Kanak-kanak Pertiwi
Kabupaten Lima Puluh Kota**

Nama : Liza Yulfayanti
Nim : 1110523
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2013

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Indra Yeni, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dr.Hj. Rakimahwati, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Rismareni Pransiska, SS. M.Pd	4. 
5. Anggota	: Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd	5. 

ABSTRAK

LIZA YULFAYANTI, 2013. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar di Taman Kanak-kanak Pertiwi Kabupaten Lima Puluh Kota. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Perkembangan membaca anak di TK Pertiwi Kabupaten Lima Puluh Kota masih rendah. Hal ini terlihat dari rendahnya kemampuan anak dalam membaca gambar yang memiliki kata, menghubungkan kata dengan gambar, menyebutkan symbol-simbol huruf vocal dan konsonan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan Piringan Bergambar.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih optimal, dengan subjek penelitian anak TK Pertiwi Kabupaten Lima Puluh Kota khususnya kelompok B1 yang berjumlah 15 orang anak. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa pengamatan dan dokumentasi berupa foto anak saat melakukan kegiatan. Selanjutnya diolah dengan teknik persentase. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam II siklus dimana setiap siklus diadakan dengan 3 kali pertemuan.

Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca anak. Pada siklus I peningkatan kemampuan membaca anak terlihat masih rendah dan dilanjutkan pada siklus II peningkatan kemampuan membaca anak menjadi meningkat. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan Piringan Bergambar.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan Kehadirat Allah SWT. Atas berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar di Taman Kanak-kanak Pertiwi Kabupaten Lima Puluh Kota”**.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti sangat menyadari begitu banyak pihak-pihak yang dengan ikhlas telah memberikan bantuan yang sangat berharga bagi peneliti, baik moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku dosen pembimbing 1, sekaligus Ketua Jurusan PG PAUD Universitas Negeri Padang yang telah memberikan bimbingan arahan dan masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Indra Yeni, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, arahan dan masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Tim penguji yang telah memberikan bimbingan, arahan dan masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Seluruh Dosen Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Suami dan keluarga tercinta yang selalu tulus memberikan kasih sayang, semangat, dorongan, doa, dan bantuan baik moril maupun materil.
7. Ibu Desma Yurita selaku Kepala TK Pertiwi yang telah memberikan kesempatan, waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Kolabolator yang telah memberikan bantuan dalam melaksanakan pengamatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
9. Anak didik TK Pertiwi Kapalo Bukik Kabupaten Lima Puluh Kota.
10. Teman-teman seperjuangan jurusan PG PAUD serta semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini belumlah sempurna. Untuk itu peneliti sangat mengharapkan saran dan masukan demi kebaikan yang akan datang. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Amin. . .

Padang, Juni 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Konsep Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak Usia Dini	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini	7
2. Konsep Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Bahasa	9
b. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	9
3. Konsep Kemampuan Membaca Anak Usia Dini	10
a. Pengertian Kemampuan Membaca	10
b. Perkembangan Kemampuan Membaca	11
4. Konsep Bermain Anak Usia Dini	13
a. Pengertian Bermain	13
b. Karakteristik Bermain	14
c. Manfaat Bermain	15
5. Alat Permainan Edukatif	16
6. Permainan Piringan Bergambar	17
B. Penelitian Relevan	19
C. Kerangka Berpikir	20

D. Hipotesis Tindakan	21
 BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	22
B. Tempat dan Waktu Penelitian	22
C. Subjek Penelitian	23
D. Prosedur Penelitian	23
E. Defenisi Operasional	39
F. Instrumentasi Penelitian	39
G. Teknik Pengumpulan Data	40
H. Teknik Analisis Data	40
I. Indikator Keberhasilan	41
 BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	42
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	42
2. Deskripsi Siklus I.....	44
3. Deskripsi Siklus II.....	52
B. Analisis Data.....	61
C. Pembahasan.....	64
 BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	67
B. Implikasi.....	67
C. Saran.....	68
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Indikator yang Dicapai	19
Tabel 2 Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak	40
Tabel 3 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak pada Kondisi Awal	43
Tabel 4 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar pada Pertemuan 1 Siklus I	44
Tabel 5 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar pada Pertemuan 2 Siklus I	46
Tabel 6 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar pada Pertemuan 3 Siklus I	48
Tabel 7 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar Pada Siklus I	50
Tabel 8 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar pada Pertemuan 1 Siklus II	54
Tabel 9 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar pada Pertemuan 2 Siklus II	55
Tabel 10 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar Pertemuan 3 Siklus II	57
Tabel 11 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar Siklus II	59
Tabel 12 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar Siklus I dan Siklus II (Kriteria Sangat Tinggi)	61
Tabel 13 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak	

	melalui Permainan Piringan Bergambar Siklus I dan Siklus II (Kriteria Tinggi)	62
Tabel 14	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar Siklus I dan Siklus II (Kriteria Rendah)	63

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	43
Grafik 2 Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar Pertemuan 1 Siklus II	45
Grafik 3 Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar Pertemuan 2 Siklus I	46
Grafik 4 Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar Pertemuan 3 Siklus I	48
Grafik 5 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar Pada Siklus I Pertemuan 1,2 dan 3.....	51
Grafik 6 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar pada Pertemuan 1 Siklus II	54
Grafik 7 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar Pertemuan 2 Siklus I	56
Grafik 8 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar Pertemuan 3 Siklus I	57
Grafik 9 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar pada Siklus II Pertemuan 1,2 dan 3.....	60
Grafik 10 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar Siklus I dan Siklus II (Kriteria Sangat Tinggi)	62
Grafik 11 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar Siklus I dan Siklus II (Kriteria Tinggi)	63
Grafik 12 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar Siklus I dan Siklus II (Kriteria Rendah)	64

LAMPIRAN

	Halaman
1. Rencana Kegiatan Harian	69
2. Lembar Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar Pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II	76

DAFTAR BAGAN

	Halaman
1. Kerangka Berpikir	21
2. Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	24

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Alat Permainan Piringan Bergambar	17
Gambar 3.1 Peneliti Memimpin Anak Untuk membaca Doa Sebelum Belajar	84
Gambar 3.2 Peneliti Mengenalkan Alat Permainan Piringan Bergambar, Kartu Gambar, Kartu kata dan Kartu Huruf pada Anak	84
Gambar 3.3 Anak Melakukan Permainan Piringan Bergambar (Memutar Piringan dan Membaca Gambar yang ditunjuk jarum)	84
Gambar 3.4 Anak Mencari Kartu Kata dan Menghubungkan kata dengan Gambar	85
Gambar 3.5 Anak Mencari Kartu Kata	85
Gambar 3.5 Anak Menhubungkan Kartu Kata dengan Gambar	85
Gambar 3.6 Anak Melakukan Permainan Piringan Bergambar (Memutar Piringan dan Membaca Gambar yang ditunjuk jarum)	86
Gambar 3.7 Anak Menghubungkan Kata Dengan Gambar	86
Gambar 3.8 Anak Menyebutkan Huruf.....	86
Gambar 3.8 Peneliti Memimpin Anak Untuk membaca Doa Sebelum Belajar	87
Gambar 3.9 Peneliti Mengenalkan Alat Permainan Piringan Bergambar dan Cara Permainan	87
Gambar 3.10 Anak Melakukan Permainan Piringan Bergambar di Luar Kelas dengan Perlombaan	87
Gambar 3.11 Anak Menghubungkan Kata Sesuai Gambar	88
Gambar 3.12 Anak Mencari Kartu Huruf dan Menyebutkan Hurufnya	88
Gambar 3.13 Anak Memutar Piringan Bergambar dan Menyebutkan Kata di Bawah Gambar	88

Gambar 3.14	Anak Berlomba Mencari Kartu Kata	89
Gambar 3.15	Anak Menghubungkan Kata Dengan Gambar	89
Gambar 3.16	Anak Menyebutkan Huruf.....	89
Gambar 3.17	Anak Melakukan Permainan Memutar Piringan Bergambar dan Membaca Gambar yang Ditunjuk oleh Jarum	90
Gambar 3.18	Anak Menghubungkan Kata dengan Gambar	90
Gambar 3.19	Anak Menyebutkan Huruf.....	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan makhluk ciptaan Tuhan yang diciptakan dengan berbagai macam potensi, pada masa usia dini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat sehingga ia dapat mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Masa usia dini disebut juga dengan *Golden age* bagi perkembangan kecerdasan anak, karena pada masa usia inilah kecerdasan anak dapat berkembang mencapai 80%.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang sistim Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 14 menyatakan: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan kepada anak sejak lahir sampai enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Salah satu lembaga pendidikan formal pada jenjang pendidikan Anak Usia Dini adalah Taman Kanak-kanak (TK). Pada hakikatnya TK adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kemampuan anak.

Masa kanak-kanak merupakan masa yang tepat untuk mulai memberikan stimulasi agar anak dapat berkembang secara optimal.

Pembelajaran di TK dilaksanakan dengan cara bermain. Anak pada usia TK sangat senang bermain sehingga bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak, dengan bermain anak dapat mengembangkan semua potensi yang ada pada dirinya dengan sendirinya. Salah satu kemampuan dasar anak yang dapat berkembang melalui bermain yaitu kemampuan bahasa.

Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik umumnya memiliki kemampuan dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungannya.

Perkembangan kemampuan berbahasa anak usia TK ditandai oleh berbagai kemampuan salah satunya kemampuan membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar. Membaca merupakan kegiatan yang melibatkan pendengaran dan pengamatan. Kemampuan membaca dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku. Oleh karena itu, kemampuan membaca perlu dikembangkan dengan cara memberikan stimulus berupa buku bacaan, gambar-gambar yang menarik dan dilengkapi tulisan dibawahnya, serta menulis kata setiap benda yang ada. Sehingga dapat mendukung perkembangan membaca anak.

Berdasarkan pengamatan peneliti di TK Pertiwi Kabupaten Lima Puluh Kota ditemukan rendahnya kemampuan membaca anak, diantaranya: membaca gambar yang memiliki kata, menghubungkan gambar atau benda

dengan kata, menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan, ini terlihat saat anak melakukan proses pembelajaran membaca. Hal ini juga disebabkan karena kurangnya alat permainan yang dapat memberikan rangsangan kepada anak dalam pembelajaran membaca.

Kalau hal ini dibiarkan terjadi terus menerus maka pengetahuan anak tidak akan berkembang dengan optimal. Anak akan kehilangan kesempatan emasnya karena pada usia dininya anak tidak mendapatkan rangsangan pembelajaran yang menarik sehingga pengenalan membaca untuk anak tidak berkembang sesuai dengan pola perkembangannya.

Berdasarkan fenomena diatas diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan dan mudah agar anak dapat memahami pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti merancang sebuah permainan berupa lingkaran besar yang dibagi menjadi bagian-bagian yang dilengkapi gambar dan kata-kata dengan harapan agar anak senang dan bisa meningkatkan kemampuan membaca anak.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti memberi judul skripsi ini dengan “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Piringan Bergambar di TK Pertiwi Kabupaten Lima Puluh Kota”

Permainan piringan bergambar ini dapat merangsang kemampuan membaca anak, dengan permainan ini anak akan tertarik dengan berbagai macam gambar, sehingga anak dapat membaca gambar, setiap gambar dilengkapi dengan kata di bawahnya sehingga anak dapat mencari kartu kata yang sesuai dengan kata di bawah gambar selanjutnya anak mencari kartu

huruf yang sesuai dengan kata. Sehingga permainan ini dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kemampuan anak dalam membaca gambar yang memiliki kata masih rendah.
2. Sulitnya anak dalam mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan
3. Masih rendahnya kemampuan anak dalam menghubungkan gambar dengan kata.
4. Kurangnya alat permainan yang dapat memberikan rangsangan kepada anak dalam kegiatan pembelajaran membaca.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas, maka dalam penelitian ini diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah: kemampuan anak dalam membaca gambar yang memiliki kata masih rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Bagaimana pelaksanaan permainanpiringan bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Pertiwi Kabupaten Lima Puluh Kota?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang terjadi di TK Pertiwi Kabupaten Lima Puluh Kota, maka peneliti mencoba memberikan suatu jalan keluar dengan cara menciptakan sebuah alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak terutama dalam hal membaca gambar yang memiliki kata yaitu dengan menggunakan alat permainan Piringan Bergambar.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah melalui permainan piringan bergambar anak dapat membaca gambar yang memiliki kata sehingga kemampuan membaca anak di TK Pertiwi Kabupaten Lima Puluh Kota dapat meningkat.

G. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi peneliti agar dapat menambah wawasan dan ilmu sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan.
2. Bagi anak Taman Kanak-kanak agar dapat meningkatkan kemampuan membaca.
3. Bagi guru TK agar dapat lebih aktif dalam menemukan cara pembelajaran dan alat permainan dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca anak.

4. Bagi TK, agar dapat meningkatkan mutu pendidikan di TK dan agar dapat meningkatkan profesionalitas TK ke arah yang lebih baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini (AUD)

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak Usia Dini itu adalah insan yang unik dan kaya dengan potensi. Menurut pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1, anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun.

Sementara itu menurut Sujiono (2012 : 6) menyatakan anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus dan pesat dan menjadi fundamental bagi kehidupan anak selanjutnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda antara yang satu dengan yang lain. Karena anak merupakan individu yang unik. Menurut Eliyawati (2005:2) karakteristik anak usia dini adalah :
1) Anak bersifat unik, 2) Anak bersifat egosentris, 3) Anak bersifat aktif

dan energik, 4) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias, 5) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, 6) Anak mengekspresikan perilakunya secara relative spontan, 7) Anak senang dan kaya dengan fantasi / daya khayal, 8) Anak masih mudah frustrasi, 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, 10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek, 11) Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajara dari pengalaman, 12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman

Selanjutnya Hartati dalam Aisyah (2011:1.4) Karakteristik anak usia dini sebagai berikut : 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) Merupakan pribadi yang unik, 3) Suka berfantasi dan berimajinasi, 4) Masa paling potensial untuk belajar, 5) Menunjukkan sikap egosentris, 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, 7) Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah makhluk sosial yang bersifat unik, memiliki rasa ingin tahu yang besar, aktif dan energik, suka berfantasi dan berimajinasi, bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, menunjukkan minat bekerja sama, namun anak memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, egosentris mudah frustrasi, kurang pertimbangan, masa usia dini merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

2. Konsep Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini

a. Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seseorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Menurut Wiguna dan Noorhana dalam Izzaty (2005:58) Bahasa adalah segala bentuk komunikasi dimana pikiran dan perasaan manusia disimbolisasikan agar dapat menyampaikan arti kepada orang lain. Bahasa merupakan alat komunikasi untuk menjalin pertemanan dan belajar banyak hal disekitarnya.

Bahasa menurut Badudu dalam Nurbiana (2007:1.11) adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginannya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah suatu alat komunikasi untuk menyampaikan arti, pikiran, perasaan, keinginan pada orang lain supaya dapat menjalin pertemanan dan belajar banyak hal disekelilingnya.

b. Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini

Bahasa sangat berperan dalam perkembangan anak. Menurut Vygotsky dalam Izzaty (2005:59) Perkembangan bahasa yaitu bahasa dan pikiran berkembang secara sendiri-sendiri, namun pada akhirnya menyatu. Anak belajar berbicara karena mereka harus berkomunikasi dengan orang lain, membuat kontak-kontak sosial dan mempengaruhi individu-individu di sekelilingnya. Mulai usia dini anak akan membuat

transisi dari *ekternal speech* yang merupakan pembicaraan anak pada orang lain ke *inner speech* merupakan pembicaraan anak pada diri sendiri akan menjadi pikirannya.

Perkembangan bahasa menurut Lerner dalam Sudono (2000:54) menyatakan bahwa dasar utama perkembangan bahasa adalah melalui pengalaman-pengalaman berkomunikasi yang kaya. Pengalaman-pengalaman yang kaya itu akan menunjang faktor-faktor bahasa yang lain yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bahasa dan pikiran anak berkembang secara sendiri-sendiri namun pada akhirnya menyatu, perkembangan bahasa anak melalui pengalaman berkomunikasi yang kaya dan akan menunjang faktor bahasa yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

3. Konsep Kemampuan Membaca Anak Usia Dini

a. Pengertian Kemampuan Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsure auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Hartati dalam Nuraeni (2000:27) membaca adalah kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna dari tulisan. Disebut kegiatan fisik karena ada bagian tubuh yang melakukannya, disebut bagian dari kegiatan mental, karena ada bagian pikiran terutama ingatan terlibat di dalamnya.

Munculnya kemampuan membaca pada anak dapat dilihat dari minat anak untuk memahami suatu benda, anak memiliki kemampuan untuk mengamati, mendengarkan, mengartikan simbol-simbol.

Menurut Sutan (2004:2) membaca dapat diartikan sebagai kegiatan menelusuri, memahami, hingga mengeksplorasi berbagai simbol. Simbol dapat berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan atau bacaan, bahkan gambar.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna dari tulisan, serta kegiatan menelusuri, memahami, hingga mengeksplorasi berbagai simbol dapat berupa rangkaian huruf dalam suatu tulisan atau bacaan bahkan gambar.

b. Perkembangan Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca ditentukan oleh perkembangan bahasa. Menurut Steinberg dalam Nuraeni (2000:27) menyatakan bahwa perkembangan membaca dapat diajarkan terprogram kepada anak usia dini. Program ini dititikberatkan pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan yang diajarkan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran.

Menurut Depdiknas (2007:4) Perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap antara lain :

- 1) Tahap Fantasi (*Magical Stage*)

Anak mulai belajar menggunakan buku, dia berfikir bahwa buku itu penting, membolah-balik buku dan membawa bukukesukaannya.

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

Anak memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar.

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 serta sudah mengenal abjad.

4) Tahap Pengenalan Bacaan (*Take Off Reader Stage*)

Anak tertarik pada bacaan, mulai memulai kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungannya serta membaca berbagai tanda.

5) Tahap membaca lancar

Pada tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berdeba. Bahan yang berhubungan secara langsung dengan pengalaman anak semakin mudah dibaca.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan membaca pada anak usia dini dapat diajarkan terprogram yaitu di titik beratkan pada perkataan-perkataan utuh dan bermakna yang diajarka melalui permainan dan kegiatan yang menarik dan disesuaikan

dengan tahap perkembangan membaca anak yaitu tahap fantasi, tahap pembentukan konsep diri, tahap membaca gambar, tahap pengenalan bacaan dan tahap membaca lancar, sehingga perkembangan kemampuan membaca anak dapat berkembang dengan optimal.

4. Konsep Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Pada usia TK bermain merupakan kebutuhan dasar anak sehingga wajar bila sebagian waktu anak diisi dengan kegiatan bermain. Dengan bermain anak dapat memahami kaitan antara dirinya dengan lingkungan sosial seperti halnya belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tatacara dalam pergaulan baik dengan teman sebaya maupun dengan orang yang lebih dewasa. Selain itu bermain juga erat kaitannya dengan berkembangnya potensi anak.

Menurut Sudono(2000:1) menyatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Menurut Moeslichatoen (2004:27) Bermain adalah merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak. Sedangkan menurut Craft dalam Suratno (2005:78) Menyatakan bahwa bermain merupakan sarana bagi tumbuhnya pikiran anak yang berdaya. Pikiran yang berdaya merupakan faktor bagi tumbuhnya ide-ide baru dan gagasan baru yang akhirnya menjelma menjadi sebuah kreativitas.

Pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang membuat anak senang yang merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak, sehingga anak dapat mengembangkan imajinasi, dapat menumbuhkan pikiran yang berdaya, menumbuhkan ide-ide baru yang dapat menjadi sebuah kreativitas.

b. Karakteristik Bermain

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk mengembangkan semua potensinya. Menurut Montolalu (2005:1.2) karakteristik bermain anak yaitu:

- 1) Bermain relatif bebas dari aturan – aturan, kecuali anak membuat aturan mereka sendiri.
- 2) Bermain dilakukannya – akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata.
- 3) Bermain lebih menfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil akhir atau produknya.
- 4) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak – anak.

Sedangkan menurut Jeffree, dkk dalam Sujiono (2012:146) karakteristik bermain pada anak, yaitu: 1) Bermain muncul dari dalam diri anak. 2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati. 3) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya. 4) Bermain harus difokuskan pada proses dari pada hasil. 5) Bermain harus didominasi oleh pemain. 6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa karakteristik bermain adalah keinginan bermain yang muncul dari dalam

diri anak, yang melibatkan peran aktif anak sebagai pemain dimana bermain didominasi oleh anak, dalam bermain anak melakukan aktivitas nyata bebas dari aturan yang mengikat dan dalam bermain anak harus di fokuskan pada proses, bukan hasil yang diciptakan oleh anak.

c. Manfaat Bermain

Bermain tidak hanya sekedar aktifitas anak yang dapat menimbulkan suatu kesenangan, tetapi juga memberikan beberapa manfaat bagi anak. Seperti yang diungkapkan oleh Montolalu (2005:1.15) dimana bermain memiliki beberapa manfaat bagi anak yaitu dapat memicu kreatifitas, bermain bermanfaat mencerdaskan otak, bermain bermanfaat menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah pancaindra, sebagai media terapi dan melakukan penemuan. Dengan demikian aktifitas bermain sangat perlu bagi anak, karena dapat memberikan beberapa manfaat bagi anak untuk mengembangkan diri dan potensi yang dimiliki.

Menurut Suratno (2005:80) manfaat bermain adalah : 1) Manfaat untuk perkembangan fisik. 2) Manfaat untuk perkembangan aspek motorik halus dan kasar. 3) Manfaat untuk perkembangan sosial. 4) Manfaat untuk perkembangan aspek emosi dan kepribadian. 5) Manfaat untuk perkembangan aspek kognisi. 6) Manfaat untuk perkembangan ketajaman indra.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain bermanfaat bagi anak dapat memicu kreatifitas, mencerdaskan otak,

menanggulangi konflik, melatih empati, mengembangkan ketajaman indra, sebagai media terapi dan dengan permainan anak dapat melakukan penemuan serta mengembangkan semua aspek perkembangan dan dapat mengembangkan diri dan potensi yang dimiliki anak.

5. Alat Permainan Edukatif

Pada saat ini kita sering mendengar alat permainan edukatif atau singkatan dari APE. APE adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan Mayke Sugianto, dalam Eliyawati (2005:62). Berkaitan dengan alat permainan anak usia dini, maka pengertian APE untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Eliyawati (2005:63) menyatakan alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak usia dini jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Ditujukan untuk anak usia dini.
- b. Berfungsi untuk mengembangkan aspek – aspek perkembangan anak usia dini.
- c. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan atau bermanfaat multiguna.
- d. Aman atau tidak berbahaya bagi anak.
- e. Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas.
- f. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.
- g. mengandung nilai pendidikan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas alat permainan adalah semua alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak , ditujukan untuk anak usia dini sehingga dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak dan bermanfaat multiguna yang dapat mendorong

aktifitas dan kreatifitas, bersifat konstruktif, aman atau tidak berbahaya dan mengandung nilai pendidikan.

6. Permainan Piringan Bergambar

Permainan piringan bergambar adalah salah satu permainan yang dapat meningkatkan perkembangan membaca anak. Alat permainan ini berbentuk lingkaran berdiameter 60 cm terbuat dari triplek mika, piringan ini dibuat dapat berputar dan dilengkapi jarum dibagian atasnya. Piringan dibagi menjadi 6 bagian dan masing-masing bagian memiliki gambar yang disesuaikan dengan tema dalam pembelajaran. Permainan ini juga dilengkapi dengan kartu gambar, kartu kata, kartu huruf dan papan tikar. Menurut Eliyawati(2005:123) papan tikar adalah media visual yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu pada anak. Papan berlapis tikar ini cukup praktis gambar-gambar yang disajikan dapat dipasang dan dilepas dengan mudah, sehingga dapat dipakai berkali-kali. Selain untuk menempel gambar dapat pula dipakai menempelkan huruf.



Gambar 1Alat Permainan Piringan Bergambar

Menurut Depdiknas (2007:10) metoda Sintesis yang didasarkan pada teori asosiasi, menyatakan bahwa suatu unsur (misalnya unsur huruf) akan bermakna apabila unsur tersebut bertalian atau dihubungkan dengan unsur lain(huruf lain) sehingga membentuk suatu arti. Unsur huruf tidak akan memiliki makna apa-apa kalau tidak bergabung (sintesis) dengan unsur huruf lain sehingga membentuk suatu kata,kalimat atau cerita yang bermakna. Permainan membaca ini di lakukan dengan menggunakan bantuan gambar pada setiap kali memperkenalkan huruf.

Berdasarkan pendapat tersebut permainan piringan bergambar merupakan permainan untuk meningkatkan kemampuan membaca yang di mulai dengan menggunakan gambar untuk memperkenalkan kata dan huruf.

Adapun cara permainan piringan bergambar ini adalah anak diminta untuk memutar piringan dan setelah berhenti anak diminta untuk membaca gambar yang ditunjuk oleh jarum. Kemudian anak mencari kata yang sesuai dengan gambar setelah itu anak menyusun huruf sesuai dengan kata yang ada pada gambar. Alat permainan piringan bergambar ini digunakan dan dirancang secara khusus untuk dapat meningkatkan keterampilan anak dan dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak terutama aspek bahasa. Adapun tingkat pencapaian perkembangan dan indikator sesuai dengan Permen 58 dalam Depdiknas (2010:52) seperti tabel dibawah ini:

Tabel1.Indikator yang Dicapai

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	Membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat sederhana
Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama	Menghubungkan gambar/benda dengan kata
Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal	Menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan yang dikenal dilingkungan sekitar

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Susanti (2011) dengan judul Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan *Word Ball Game* di TK Anisa Kabupaten Lima Puluh Kota, mempunyai hubungan yang sama dengan penulis lakukan yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan membaca anak, tetapi juga mempunyai perbedaan dengan peneliti lakukan yaitu permainan yang dikembangkan peneliti disini meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan Piringan Bergambar sedangkan Deni Susanti dengan permainan *Word Ball Game*.

Rasyid (2007) dengan judul Menumbuh Kembangkan Kesiapan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar di TK Lillah Pasir Putih Tabing Padang, mempunyai hubungan yang sama dengan penulis lakukan yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan membaca anak, tetapi juga mempunyai perbedaan dengan permainan yang peneliti lakukan dimana

Asni Rasyid meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan kartu kata bergambar.

Berdasarkan penelitian diatas, maka penelitian yang peneliti lakukan adalah tentang peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Piringan Bergambar di TK Pertiwi Kabupaten Lima Puluh Kota.

C. Kerangka Berpikir

Di TK Pertiwi, kemampuan membaca anak masih rendah. Ini disebabkan karena kurangnya alat permainan yang menarik dalam kegiatan membaca. Maka dari itu penulis merancang suatu alat permainan yang dapat memotivasi dan meningkatkan kemampuan anak dalam membaca. Adapun permainan yang penulis rancang adalah permainan piringan bergambar. Dimana permainan ini terdiri dari piringan bergambar yaitu piringan yang memiliki gambar, kartu gambar, kartu kata, kartu huruf dan papan tikar. Permainan piringan bergambar ini dimainkan dengan cara memutar piringan, setelah piringan berhenti anak menyebutkan gambar yang ditunjuk oleh jarum pada piringan. Melalui permainan ini anak dapat mencari gambar yang sama selanjutnya anak menghubungkan antara kata dengan gambar dan selanjutnya mencari kartu huruf. Penulis berharap dengan permainan ini kemampuan membaca anak dapat meningkat.



Bagan 1.Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Terjadinya peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan Piringan Bergambar yang berkontribusi dalam proses dan hasil pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan piringan bergambar.

1. Kemampuan membaca anak dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan piringan bergambar pada anak kelompok B1 TK Pertiwi Kapalo Bukik Kabupaten Lima Puluh Kota.
2. Kemampuan membaca anak dapat dirangsang melalui kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak yaitu melalui permainan yang menarik.
3. Kegiatan pembelajaran membaca untuk anak akan jauh lebih mudah dilakukan dan diperoleh anak melalui kegiatan bermain, karena anak usia TK mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit untuk belajar secara serius.
4. Permainan piringan bergambar dapat memberikan pengaruh yang nyata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase dari Siklus I, ke Siklus II.

B. Implikasi

Permainan piringan bergambar merupakan salah satu alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, karena alat permainan ini dapat merangsang keinginan anak untuk melakukan permainan, dapat

memotivasi anak sehingga anak tertarik untuk melaksanakan permainan sehingga kemampuan membaca anak dapat meningkat.

C. Saran

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

1. Guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan piringan bergambar dalam pembelajaran sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan kemampuan belajar anak.
2. Kepada pihak TK hendaknya dapat melengkapi alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
3. Bagi anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
5. Bagi peneliti lanjutan, diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang peningkatan kemampuan membaca anak melalui metode dan media yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2011. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bentri, Alwen dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan kualitas Pembelajaran*. Padang: LPTK UNP.
- Depdiknas. 2003. Undang- undang RI No.20 Tahun 2003 *Tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *Persiapan Membaca dan Menulis melalui Permainan*. Jakarta: Depdiknas.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Izzaty, Rita Eka. 2005. *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Kemendiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Pembelajaran di TK*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nuraeni. 2000. *Metode Pengembangan kemampuan berbahasa*. Bandung: Depdiknas.
- Nurbiana, Dhieni, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rasyid, Asni. 2007. *Menumbuh Kembangkan Kesiapan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Kata Bergambar di TK Lillah Pasir Putih Tabing Padang*. Padang: Skripsi Tidak Diterbitkan.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Sujiono, Nurani Yuliani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Suratno. 2005. *Pengembangan kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Susanti, Deni. 2011. *Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Word Ball Game di TK Anisa Kabupaten Lima Puluh Kota*. Padang: Skripsi Tidak DiTerbitkan.

Sutan, Firmanawaty. 2004. *3 Langkah Praktis Menjadikan Anak Maniak Membaca*. Jakarta: Puspa Swara.

Wardani, IGAK, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.