

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI
MELALUI KARTU BERGAMBAR KATA DI RAUDHATUL
ATHFAL (RA) BUSTANUL ULUM PAMPANGAN
LUBUK BEGALUNG
PADANG**

SKRIPSI

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



**Oleh :
YENNY DAFRITA
NIM : 57275/2010**

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

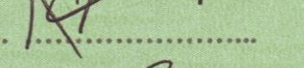
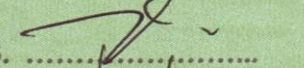
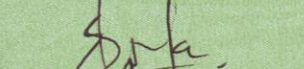
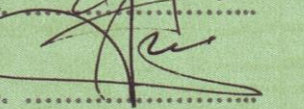
Dinyatakan telah lulus dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kartu
Bergambar Kata di Raudhatul Athfal (RA) Bustanul Ulum Pampangan
Lubuk Begalung Padang

Nama : Yenny Dafrita
NIM : 2010/57275
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 30 Januari 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Dahliarti, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	: Asdi Wirman, S. PdI	2. 
3. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	3. 
4. Anggota	: Elise Muryanti, M. Pd	4. 
5. Anggota	: Dra. Zulminiati, M. Pd	5. 

ABSTRAK

Yenny Dafrita / 2012 : “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kartu Bergambar Kata di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Pampangan Lubuk Begalung Padang”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Fenomena yang terjadi adalah anak belum bisa menyebutkan huruf awal pada sebuah kata, dan anak belum bisa membaca gambar yang memiliki kata. Salah satu upaya yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak yaitu melalui Kartu Bergambar kata. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini melalui permainan Kartu Bergambar kata di RA. Bustanul Ulum Pampangan Lubuk Begalung Padang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian murid RA. Bustanul Ulum pada kelompok B2 yang berjumlah 12 orang pada tahun ajaran 2011/2012. Penelitian dilakukan dengan 2 siklus, masing-masing siklus dilakukan 3 kali pertemuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Data hasil observasi anak selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Berdasarkan hasil penelitian, pada siklus I peningkatan kemampuan membaca anak pada umumnya masih terlihat kurang baik sesuai dengan persentase tingkat keberhasilan dan dilanjutkan pada siklus II peningkatan kemampuan membaca anak menjadi lebih meningkat serta menunjukkan hasil yang positif, terlihat dari persentase tingkat keberhasilan untuk setiap indikatornya yaitu menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama, membaca gambar yang memiliki kata sederhana, dan menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, sehingga hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak sangat memuaskan. Hal ini membuktikan bahwa permainan kartu bergambar kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di RA. Bustanul Ulum Pampangan Lubuk Begalung Padang.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kartu Bergambar Kata di Raudhatul Athfal (RA) Bustanul Ulum Lubuk Begalung Padang”**. Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti banyak sekali mendapatkan bimbingan baik moril maupun materil dari semua pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Ibu Dra. Dahliarti, M.Pd. selaku pembimbing I dan Bapak Asdi Wirman, S. PdI. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua dan Dra. Hj. Rakimahwati, M. Pd Sekretaris Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, Ms. Kons selaku Dekan dan PD I, II dan III Fakultas Ilmu Pendidikan.
4. Seluruh Staf Pengajar dan Pegawai Tata Usaha Jurusan PG-PAUD FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penelitian ini.
5. Kedua orang tua, suami, kakak, adik, paman dan bibi yang telah memberikan kesempatan waktu, semangat dan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.

6. Teman-teman seperjuangan dengan peneliti yaitu angkatan 2010 yang telah memberi semangat belajar yang tinggi selama perkuliahan.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu dengan segala kerendahan hati dan kelapangan dada peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun, dari seluruh pembaca dan semua pihak agar skripsi ini dapat menjadi lebih baik dan lebih sempurna.

Akhirnya dengan ucapan *Alhamdulillahirabbil'alamiin* kepada Allah SWT, peneliti bermohon, bersujud, dan bersyukur telah menyelesaikan skripsi ini.

Padang, Januari 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DARTAR GRAFIK.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Rancangan Pemecahan Masalah	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Defenisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Hakikat Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Anak Usia Dini	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
2. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	10
a. Pengertian Bahasa	10
b. Fungsi Bahasa	11
c. Jenis-jenis Bahasa	11
d. Pengertian Membaca.....	13
e. Tahap Perkembangan Kemampuan Membaca Anak.....	14
f. Pendekatan Permainan Membaca	16
g. Indikator Perkembangan Bahasa.....	17
h. Tujuan Membaca Anak Usia Dini.....	17
3. Hakikat Bermain	19
a. Pengertian Bermain.....	19
b. Fungsi bermain.....	20
c. Karakteristik Bermain.....	21
d. Manfaat Bermain.....	22
4. Permainan Kartu Bergambar Kata	22
B. Penelitian Yang Relevan	24
C. Kerangka Konseptual	25
D. Hipotesis Tindakan.....	26

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	27
B. Subjek Penelitian.....	27
C. Prosedur Penelitian.....	28
D. Instrumen Penelitian.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
F. Teknis Analisis Data	33

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	35
1. Deskripsi Kondisi Awal	35
2. Deskripsi Siklus I.....	37
3. Deskripsi Siklus II.....	54
B. Analisis Data	69
C. Pembahasan	71

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	74
B. Implikasi.....	74
C. Saran.....	76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	36
Tabel 4. 2	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Kata Pada Siklus I Pertemuan Pertama.....	41
Tabel 4. 3	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Kata Pada Siklus I Pertemuan Kedua.....	45
Tabel 4. 4	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Kata Pada Siklus I Pertemuan Ketiga	49
Tabel 4. 5	Rekapitulasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Kata Siklus I.....	51
Tabel 4. 6	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Kata pada Siklus II Pertemuan Pertama.....	57
Tabel 4. 7	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Kata pada Siklus II Pertemuan Kedua	61
Tabel 4. 8	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Kata pada Siklus II Pertemuan Ketiga.....	65
Tabel 4. 9	Rekapitulasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Kata pada Siklus II.....	67

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1	Kemampuan Membaca Anak pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	37
Grafik 4. 2	Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Kata pada Siklus I Pertemuan Pertama.....	42
Grafik 4. 3	Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Kata pada Siklus I Pertemuan Kedua.....	46
Grafik 4. 4	Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Kata pada Siklus I Pertemuan Ketiga.....	50
Grafik 4. 5	Rekapitulasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Kata pada Siklus I.....	52
Grafik 4.6	Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Kata pada Siklus II Pertemuan Pertama.....	58
Grafik 4. 7	Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Kata pada Siklus II Pertemuan Kedua	62
Grafik 4. 8	Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Kata pada Siklus II Pertemuan Ketiga	66
Grafik 4. 9	Rekapitulasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Kata pada Siklus II.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rincian Data Peserta Didik RA. Bustanul Ulum Pampangan Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang
2. Rencana Kegiatan Harian (RKH)
3. Format Observasi
4. Dokumentasi
5. Surat Izin Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (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.

Pendidikan anak usia dini, khususnya TK (Taman Kanak-kanak) sangat penting sekali dan salah satu pendidikan anak usia dini pada jalur Pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi psikis maupun fisik yang meliputi moral, dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/ motorik, dan seni, untuk siap memasuki Pendidikan Sekolah Dasar.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki Sekolah Dasar (SD). Lembaga ini dianggap penting, karena usia ini merupakan usia emas (*golden age*) yang merupakan “masa peka “ dan hanya datang satu kali. Masa peka adalah masa yang menuntun perkembangan anak secara optimal. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa, anak SD yang tinggal kelas, *drop out*, khususnya pada kelas disebabkan karena anak tersebut tidak melalui pendidikan TK.

Tujuan TK membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik, membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Program Pembelajaran di TK dilaksanakan melalui 2 cakupan yaitu bidang pengembangan pembiasaan melalui moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian. Dan bidang pengembangan kemampuan dasar melalui bahasa, kognitif, fisik/ motorik dan seni. Dari berbagai bentuk kegiatan pembelajaran yang perlu disusun oleh guru, diantaranya adalah bentuk kegiatan pembelajaran bahasa. Salah satu bidang pengembangan yang diajarkan di TK adalah bidang pengembangan bahasa. Untuk menyusun model pembelajaran bahasa, guru diharapkan mengacu kepada pedoman pembelajaran ini. Kemampuan bahasa dipersiapkan guru untuk meningkatkan kemampuan membaca anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Pengembangan pembelajaran bidang kemampuan bahasa yang dikembangkan dan diimplementasikan di sekolah tidak harus seperti contoh dalam pedoman ini.

Sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas guru harus menyusun rencana kegiatan mingguan dan rencana kegiatan harian. Pembelajaran bahasa ini dapat dipergunakan oleh guru sebagai bahan rujukan dengan cara

menyesuaikan dengan kemampuan guru, alat peraga yang tersedia, dan perkembangan anak.

Media permainan merupakan suatu media yang di desain untuk memecahkan masalah pembelajaran membaca, karena media permainan dapat menciptakan proses pembelajaran dengan nuansa bermain. Penggunaan media permainan pada proses pembelajaran membaca merupakan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran membaca di kelas.

Bermain bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting. Sebab, melarangnya dari bermain seraya memaksanya untuk belajar terus menerus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya. Bermain tidak bisa lepas dari diri anak, tidak bisa dipungkiri bahwa usia anak adalah usia bermain. Oleh karenanya penulis mengadakan penelitian melalui sebuah permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

Akhirnya peranan guru dalam melaksanakan permainan di TK sangat dibutuhkan sekali karena sebagai pendidik juga berperan sebagai fasilitator, mediator, motifator, transformator. Untuk mengoptimalkan peranan guru sebagai di sebut di atas dapat dilakukan dengan berbagai macam permainan. Mengingat pentingnya masa bermain anak usia dini maka peranan stimuli berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh pendidik, baik orang tua, guru, atau orang lain yang ada di sekitar anak, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya. Potensi

yang dimaksud meliputi: moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni

Aktivitas yang dilakukan melalui kegiatan bermain agar tidak membuat anak kehilangan masa bermainnya. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, bermain juga membantu anak mengenal dirinya dan beradaptasi dengan lingkungannya di mana ia hidup. Melalui bermain anak dapat memperoleh kesempatan untuk berkreasi, bereksplorasi, menemukan dan mengekspresikan perasaannya.

Banyaknya orang tua menghendaki agar anak-anak mereka segera memiliki kemampuan membaca maka dalam permainan membaca permulaan tahap konsep membaca tersebut diharapkan dapat mengembangkan aspek membaca anak dengan bentuk-bentuk permainan yang efektif dan menyenangkan. Pada usia 3 tahun minat anak terhadap huruf dan kata umumnya sangat besar. Di lingkungan kehidupan anak berbagai bentuk huruf dan kata sering sekali ditemui, misalnya pada bungkus pasta gigi, kalender, bahkan pada bungkus kue atau makanan, tetapi anak belum dapat membaca yang dimaksud. Oleh karena itu dapat dikatakan membaca telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat inilah permainan membaca mulai diperkenalkan pada anak.

Kenyataan yang penulis temukan di RA. Bustanul Ulum antara lain anak belum bisa mengenal konsep huruf, anak belum bisa menyebutkan huruf awal pada sebuah kata, anak kurang mampu membaca gambar yang memiliki kata, dan anak kurang mampu dalam menyebutkan tulisan sederhana.

Seyogyanya guru seharusnya mampu menciptakan permainan yang mengundang rasa ingin tahu anak. Ketertarikan anak terhadap sesuatu yang baru segera direspons oleh guru tersebut mampu meningkatkan kemampuan membaca anak. Tindakan yang di ambil oleh guru adalah dengan menggunakan permainan kartu bergambar kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak fokusnya pada anak bisa mengenal konsep huruf dan dapat membaca kata pada gambar.

Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk menuangkan kedalam skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kartu Bergambar Kata di RA. Bustanul Ulum Pampangan Lubuk Begalung Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang di hadapi dalam pembelajaran di RA. Bustanul Ulum Pampangan Lubuk Begalung Padang, sebagai berikut:

1. Anak belum bisa menyebutkan huruf awal pada sebuah kata
2. Kurang mampunya anak membaca gambar yang memiliki kata sederhana.
3. Kurang mampunya anak dalam menyebutkan tulisan sederhana.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti memberikan batasan masalah hanya pada anak belum bisa menyebutkan huruf awal pada sebuah

kata di RA. Bustanul Ulum Pampangan Lubuk Begalung Padang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahannya "Bagaimanakah kartu bergambar kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di RA. Bustanul Ulum ?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas tindakan yang diambil untuk memecahkan masalah, yaitu dengan mengaplikasikan permainan kartu bergambar kata untuk mengoptimalkan kemampuan membaca anak di RA. Bustanul Ulum Pampangan Lubuk Begalung Padang.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rancangan pemecahan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah "Untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini mengenal konsep huruf dan kata melalui kartu bergambar kata di RA. Bustanul Ulum Pampangan Lubuk Begalung Padang.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait meliputi :

1. Bagi anak, dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

2. Bagi guru, sebagai perbandingan buat guru dan menjadikan guru lebih kreatif dalam memilih kegiatan yang menyenangkan buat anak didik.
3. Bagi TK, dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan pembelajaran. Agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal dan kreativitas anak berkembang dengan baik.
4. Bagi peneliti, agar bertambahnya pengetahuan dan pemahaman tentang Penelitian Tindakan Kelas yang berfungsi untuk meningkatkan proses pembelajaran dan mengevaluasi tentang kegiatan anak.

H. Definisi Operasional

Membaca merupakan salah satu fungsi yang paling penting dalam hidup dan dapat dikatakan bahwa semua proses belajar didasarkan kepada kemampuan membaca.

Kemampuan membaca yang dimaksud dalam penelitian ini adalah merupakan suatu proses berpikir untuk berusaha mengenal konsep huruf dan menghubungkannya sehingga menjadi kata melalui bantuan gambar.

Kartu bergambar kata pada penelitian ini adalah kartu yang di buat dari kertas karton yang memiliki dua bagian, bagian atas terdiri dari huruf dan bagian bawah berupa gambar dan kata dari gambar tersebut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Berk dalam Hartati (2007 : 7) anak usia dini merupakan masa proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek seperti fisik, sosio-emosional, dan kognitif sedang mengalami masa yang tercepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Menurut NAEYC (*National Assosiation Eaucation for Young Chlidren*) dalam Hartati (2007 : 10) anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus.

Menurut Hartati (2007 : 11) anak usia dini adalah individu yang unik (*a unique person*) di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0 sampai 8 tahun di mana anak mengalami

pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Menurut Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini akan tumbuh dan berkembang bila di beri makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulus yang intensif sehingga nantinya anak usia dini menjadi anak yang berkualitas sebagai tunas bangsa dan penerus cita-cita perjuangan bangsa, maka untuk pengembangan potensi anak usia dini tersebut maka harus dilaksanakan di dalam keluarga, sekolah dan masyarakat melalui pendidikan formal, non formal, dan informal.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Eliyawati (2005: 2) mengemukakan bahwa 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 terhadap banyak hal, 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 belajar dari pengalaman, 12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman

Menurut Hibana dalam Aisyah dkk (2008: 1.10) mengungkapkan karakteristik anak adalah “ Unik, aktif, rasa ingin tahu tinggi, egosentris, berjiwa petualang, daya konsentrasinya pendek, gaya imajinasinya tinggi, senang berteman”. Keunikan anak sebagaimana dikemukakan di atas memberikan implikasi bagi para

guru untuk dapat memilih dan menggunakan strategi yang paling tepat dalam melaksanakan pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, bersifat unik, aktif, kaya dengan fantasi, berjiwa petualang, daya konsentrasinya pendek, senang berteman.

2. Perkembangan Bahasa

a. Pengertian Bahasa

Menurut Chaer (2002 : 30) bahasa adalah sebagai satu sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer, yang kemudian lazim ditambah dengan yang digunakan oleh sekelompok anggota masyarakat untuk berinteraksi dan mengidentifikasikan diri.

Menurut Fajri dan Senja (2008:103) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang dipakai oleh suatu masyarakat untuk berinteraksi, percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun.

Bahasa adalah alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa lambang bunyi, suara yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Bahasa merupakan suatu sistem komunikasi yang menggunakan simbol-simbol vokal yang dapat diperkuat dengan gerak.

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditegaskan bahwa bahasa merupakan alat untuk menginterpretasikan pikiran, perasaan dan kemampuan dari seseorang kepada orang lain, baik secara langsung maupun secara tidak langsung dengan menggunakan simbol

yang telah disepakati. Bahasa merupakan suatu perilaku nyata yang diucapkan dan dilaksanakan oleh seseorang untuk menyampaikan maksud dan tujuan dengan baik.

b. Fungsi bahasa

Kehidupan masyarakat tidak terlepas dari menggunakan bahasa karena bahasa merupakan alat komunikasi yang memiliki peranan penting. Adapun menurut Chaer (2002:33) fungsi bahasa sebagai alat interaksi sosial, dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep, atau juga perasaan.

Sedangkan menurut Wardhaugh dalam Chaer (2002:33) menyatakan bahwa fungsi bahasa adalah alat komunikasi manusia, baik lisan maupun tulisan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa memiliki fungsi-fungsi tertentu yang kegunaannya berdasarkan kebutuhan seseorang. Yakni sebagai alat untuk mengekspresikan diri dengan berkomunikasi, interaksi dan beradaptasi dalam lingkungan atau situasi tertentu sehingga anak bisa belajar untuk memahami, dan mengerti akan pesan yang diterima dari orang lain.

c. Jenis-jenis Bahasa

Kehidupan bermasyarakat membutuhkan informasi dan berinteraksi antara manusia dengan manusia lainnya. Didalam kehidupan bermasyarakat terdapat beranekaragam bentuk jenis bahasa serta kemampuan orang untuk berkomunikasi juga berbeda

cara penyampaian. Adapun jenis bahasa yang digunakan masyarakat dalam berkomunikasi adalah, sebagai berikut :

1) Bahasa lisan

Bahasa lisan merupakan bahasa yang dominan dan mempunyai beberapa kelebihan bila dibandingkan dengan jenis bahasa yang lain karena dengan bahasa lisan ini informasi jelas diterima oleh orang lain. Istilah bahasa lisan atau bicara menurut Agus Lana (1989:32) bahwa pengertian bicara adalah suatu peristiwa penyampaian maksud, berupa ide, buah pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan, sehingga maksud tersebut dipahami oleh orang lain.

2) Bahasa Tulisan

Bahasa tulis merupakan model komunikasi pemberi informasi, memberi maksud isi hatinya melalui tulisan dan menerima informasi atau pesan untuk mengetahui dan memahami pesan yang disampaikan dengan cara membaca tulisan tersebut.

Menurut Sapir dalam Bunawan (1997:6), Bahasa tulisan adalah melukis bentuk-bentuk tulisan sebagai lambang-lambang sekunder dari bentuk-bentuk percakapan atau ucapan. Dan bahasa tulisan bukan hanya berbentuk huruf, dan simbol-simbol yang dapat di baca dan mengandung makna dan arti setiap kata.

3) Bahasa Isyarat

Bahasa isyarat termasuk bahasa non verbal atau di sebut juga bahasa manual, beberapa pendapat tentang pengertian bahasa isyarat. Menurut *A. Van Uden* dalam *Bunawan* (1997:11) mengemukakan pengertian bahasa isyarat atau manual adalah bahasa yang menggunakan tangan, walaupun dalam kenyataan ekspresi muka dan lengan juga digunakan.

Kesimpulan dari jenis-jenis bahasa diatas dapat di tangkap bahwa bahasa memiliki tujuan yang sama yaitu menyampaikan informasi, menyatakan perasaan, maksud yang akan disampaikan kepada orang lain sehingga orang tersebut mengerti dan paham.

d. Pengertian Membaca

Crawley dan Mountain dalam *Rahim* (2007:2) mengemukakan bahwa, membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berpikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktivitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus.

Sedangkan menurut *Klein*, dkk dalam *Rahim* (2007:3) mengemukakan bahwa definisi membaca mencakup (1) membaca

merupakan suatu proses, (2) membaca adalah strategis, dan (3) membaca merupakan interaktif.

Menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2009:246) membaca merupakan kegiatan untuk mendapatkan makna dari yang tertulis dalam teks. Untuk keperluan tersebut, selain perlu menguasai bahasa yang dipergunakan, seorang pembaca perlu juga mengaktifkan berbagai proses mental dalam sistem kognisinya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan prose menerjemahkan simbol tulis ke dalam bunyi dan membaca melibatkan pembaca dengan teks yang dibacanya sehingga pembaca memahami teks yang dibacanya.

e. Tahap Perkembangan Kemampuan Membaca Anak

Perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap seperti yang diungkapkan oleh Depdiknas (2000:6) :

1) Tahap Fantasi (*magical stage*)

Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku, mulai berfikir bahwa buku itu penting, melihat atau membolak balikkan buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya.

2) Tahap perkembangan 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 tentang buku, menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok dengan tulisan.

3) Tahap membaca gambar (*bridging reading stage*)

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

4) Tahap pengenalan bacaan (*take-off reader stage*)

Anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (graphoponic, semantic dan syntactic) secara bersama-sama. 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*)

Pada tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas. Menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalnya, dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan. Bahan-bahan yang berhubungan secara langsung dengan pengalaman anak semakin mudah dibaca.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa anak sudah mulai belajar membaca dengan menggunakan buku dan menyadari membaca itu penting, anak dapat menggunakan tiga sistem

bahasa seperti bunyi huruf, aturan kata, kalimat, anak juga dapat membaca lancar yang dapat berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

f. Pendekatan Permainan Membaca

Menurut Depdiknas (2000:21-22) kemampuan membaca di Taman Kanak-kanak terdapat beberapa pendekatan yang dilakukan melalui berbagai bentuk permainan.

Beberapa pendekatan yang dimaksud adalah:

- 1) Metode sintesa (Montessori) dimana memperkenalkan permainan membaca dimulai dari unsur huruf dengan menggunakan bantuan gambar pada setiap memperkenalkan huruf tersebut.
- 2) Metode global (Decroly) yaitu memperkenalkan membaca pada anak dimulai dengan memperkenalkan kalimat.
- 3) Metode *whole-linguistic* (Vygotsky) yaitu suatu pendekatan dalam mengembangkan membaca permulaan dengan menggunakan seluruh kemampuan linguistik anak.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan membaca itu adalah merupakan suatu proses yang kompleks / banyak aspeknya, melibatkan kegiatan fisik dan mental, memanfaatkan pengetahuan yang telah ada untuk menafsirkan makna, membentuk makna baru dalam system pengetahuan/ pengalaman yang telah dimiliki dan, dipengaruhi oleh banyak faktor.

g. Indikator Perkembangan Bahasa

Menurut Kemendiknas (2010:37-38) ada beberapa indikator yang sesuai dengan perkembangan membaca anak melalui permainan kartu bergambar kata, diantaranya:

- 1) Menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama
- 2) Membaca gambar yang memiliki kata sederhana.
- 3) Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya.

h. Tujuan Membaca Anak Usia Dini

Menurut Depdiknas (2000:3) mengemukakan bahwa tujuan pengembangan membaca melalui permainan di TK adalah :

- 1) Mendeteksi/melacak kemampuan awal membaca anak.
- 2) Mengembangkan kemampuan menyimak, menyimpulkan dan mengkomunikasikan berbagai hal melalui berbagai bentuk gambar dan permainan.

Menurut Blanton dalam Rahim (2007:12) mengemukakan tujuan membaca adalah :

- 1) Kesenangan.
- 2) Menyempurnakan membaca nyaring.
- 3) Menggunakan strategi tertentu.
- 4) Memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik.
- 5) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya.

- 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.
- 9) Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

Sedangkan menurut Wilga M. Rivers dalam Ahmadi (1990:23) menyatakan bahwa tujuan membaca adalah :

- 1) Mengizinkan informasi untuk tujuan-tujuan tertentu, atau karena ingin tahu tentang beberapa topik.
- 2) Memerlukan instruksi untuk dapat melaksanakan beberapa tugas dalam pekerjaan atau hidup sehari-hari.
- 3) Ingin melaksanakan beberapa aktivitas yang menyenangkan, seperti ingin bermain drama atau permainan baru yang lain.
- 4) Ingin akrab dengan teman dengan berkorespondensi.
- 5) Ingin tahu dimana dan kapan sesuatu terjadi.
- 6) Ingin mencari atau menemukan kesenangan dan kenikmatan (membaca karya sastra).

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa tujuan membaca adalah sebagai hiburan dalam melaksanakan beberapa aktivitas yang menyenangkan untuk mendapatkan informasi dan memperbaharui pengetahuan tentang suatu topik.

3. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain

Menurut Sudono (1995:1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Menurut Sugianto dalam Sudono (1995 : 2) dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep-konsep secara alamiah dan tanpa dipaksakan.

Moeslichatoen (1999:27) menyatakan bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerjasama dalam kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

Sedangkan menurut Hurlock dalam Musfiroh (2008:1) bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Berdasarkan pendapat di atas, bermain merupakan suatu kesibukan yang menyenangkan dan mengandung kegembiraan juga mendapatkan kebahagiaan serta kepuasan batin dan bermain juga dapat

meningkatkan kemampuan anak dalam berimajinasi dan bekerjasama dalam kehidupan diri sendiri maupun kelompok.

b. Fungsi Bermain

Pembelajaran Goldenson dalam Moeslichatoen (1999:27) mengatakan bahwa ada 8 fungsi bermain bagi anak :

- 1) Meniru apa yang dilakukan orang dewasa. Contohnya meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit, dan sebagainya.
- 2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada dalam kehidupan nyata seperti ibu mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, dan lainnya.
- 3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca Koran, kakak mengerjakan tugas sekolah dan sebagainya.
- 4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, dan sebagainya.
- 5) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas, dan lain-lain.
- 6) Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan sebagainya.
- 7) Mencerminkan pertumbuhan seperti semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat.

- 8) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Sedangkan menurut Hetherington dalam Moeslichatoen (1999:28) bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Bermain juga meningkatkan social anak. Dengan menampilkan bermacam peran, anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambalnya setelah ia dewasa nanti.

Dworetzky dalam Moeslichatoen (1999:28) juga mengemukakan bahwa fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan social anak.

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan social anak, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik anak.

c. Karakteristik Bermain

Karakteristik bermain menurut Montolalu (2008:2.4) antara lain:

- 1) Bermain adalah sukarela
- 2) Bermain adalah pilihan anak

- 3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan
- 4) Bermain adalah simbolik
- 5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain anak dilakukan atas dasar kesukarelaan dari anak sendiri yang secara spontan, menyenangkan, dan mengasikkan bagi anak.

d. Manfaat Bermain

Menurut Montolalu (2008:1.19) ada beberapa manfaat bermain bagi anak, diantaranya adalah :

- 1) Bermain memicu kreativitas
- 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
- 3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
- 4) Bermain bermanfaat melatih empati
- 5) Bermain bermanfaat mengasuh pancaindera

Bermain merupakan media yang sangat penting bagi proses berpikir anak. Bermain membantu perkembangan kognitif anak. Bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berpikir mereka.

4. Permainan Kartu Bergambar Kata

Kartu bergambar kata disini digunakan sebagai media untuk pembelajaran yang untuk menarik minat anak dalam belajar membaca.

Kartu bergambar kata merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat anak dalam pembelajaran membaca. Selain itu kartu bergambar kata juga digunakan untuk mengenal huruf dan kata-kata.

Menurut Safriyani (2011:86) aspek yang dapat dikembangkan dalam permainan kartu bergambar kata adalah :

- a. Kognisi, dapat mengidentifikasi benda berdasarkan bentuk.
- b. Bahasa, dapat menyebutkan gambar benda yang dilihatnya, melatih artikulasi agar lebih jelas.
- c. Emosi social, mengembangkan kemampuan bermain bersama dan bergantian

Menurut Wijayanti tujuan permainan kartu bergambar kata adalah untuk mengenal huruf awal yang sama dari sebuah kata benda serta mengenal bentuk-bentuk huruf.

Adapun cara memainkan permainan kartu bergambar kata adalah :

- 1) Guru memperkenalkan alat permainan kartu bergambar kata kepada anak
- 2) Guru menerangkan bermacam-macam gambar yang ada pada gambar dan mengenalkan bentuk huruf dan kata awal yang ada pada gambar
- 3) Guru membagikan kartu bergambar kata sama banyaknya kepada setiap anak
- 4) Sebelum dimulai diundi dulu siapa yang boleh jalan duluan.

- 5) Anak yang jalan duluan mengeluarkan salah satu kartu, Setelah itu baru teman yang lain mengeluarkan kartu sesuai dengan huruf awal yang ada pada gambar yang telah dikeluarkan tadi.
- 6) Anak yang duluan habis kartu bergambar katanya dialah yang jadi pemenangnya.

B. Penelitian Yang Relevan

Rahma (2011). Tentang meningkatkan minat membaca anak usia dini melalui kartu kata Rudholf bergambar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap positif anak meningkat dengan permainan kartu kata Rudholf bergambar, hal ini dapat terlihat dari data siklus I menunjukkan 18% anak pada kondisi awal naik menjadi 63%, sedangkan pada siklus II meningkat dari 63% menjadi 76% pada siklus II. Dalam penelitian ditemukan hasil yang positif dari permainan kartu kata Rudholf bergambar, dimana permainan ini sangat baik digunakan dalam meningkatkan minat membaca anak usia dini.

Rasyid (2007). Tentang menumbuh kembangkan kesiapan membaca anak melalui Kartu Kata Bergambar di TK Lillah Pasir Putih Tabing Padang. Dari hasil penelitian diperoleh gambaran bahwa menumbuh kembangkan kesiapan membaca anak melalui kartu kata bergambar di TK Lillah Pasir Putih Tabing Padang menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan kesiapan membaca pada anak.

Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Aulia Rahma dan Asni Rasyid dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama

mengembangkan kemampuan membaca pada anak usia dini sedangkan perbedaannya hanya pada media yang digunakan, media yang digunakan oleh Aulia Rahma pada kemampuan membaca tersebut adalah dengan menggunakan kartu Rudholf bergambar dan Asni Rasyid dengan menggunakan kartu kata bergambar sedangkan media yang akan digunakan untuk penelitian yang akan dilakukan adalah dengan menggunakan kartu bergambar kata.

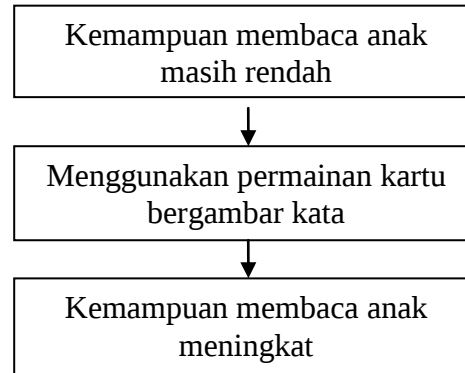
C. Kerangka Konseptual

Proses pembelajaran pada Taman kanak-kanak membutuhkan kesabaran dan kreatif dalam menghadapi anak, dalam meningkatkan kemampuan membaca anak. Perkembangan kemampuan membaca anak dipengaruhi oleh lingkungan sekitar anak, dengan demikian guru harus menyediakan permainan yang menyenangkan untuk anak.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui kegiatan kartu bergambar kata, karena pada kegiatan bermain, dapat membentuk motorik halus dan kognitif anak yang seiring dengan perkembangan bahasa anak. Guru menyediakan alat dan bahan untuk permainan kartu bergambar kata, dan menyediakan waktu untuk melakukan permainan membaca, hal ini untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui kartu bergambar kata. Proses pembelajaran tersebut yang akan dilaksanakan pada RA. Bustanul Ulum Pampangan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kartu bergambar kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Bagan di bawah ini merupakan rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan oleh peneliti



Bagan 1

Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Kegiatan permainan kartu bergambar kata dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak terutama dalam kemampuan membaca anak di RA. Bustanul Ulum Pampangan.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu bergambar kata di RA. Bustanul Ulum :

1. Melalui permainan kartu bergambar kata di RA. Bustanul Ulum dapat meningkatkan kemampuan membaca anak
2. Kemampuan membaca anak meningkat hal ini terlihat bahwa pada siklus I kemampuan anak dalam menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama , membaca gambar yang memiliki kata sederhana, dan menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya ternyata pada siklus II kemampuan anak lebih meningkat berarti permainan dengan kartu bergambar kata dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak.

B. Implikasi

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan kartu bergambar kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, dengan demikian guru harus meningkatkan berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, sehingga dalam hal ini metode belajar yang harus diperbaiki oleh guru dalam rangka meningkatkan

kemampuan membaca anak, dengan demikian agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak antusias dalam belajar diharapkan guru membuat berbagai teknik dan metode permainan sehingga anak dapat menerima dan kemampuan anak meningkat.

Implikasi dalam penelitian ini diharapkan kepada guru-guru untuk mengembangkan kemampuan membaca dalam memberikan pemahaman belajar kepada Anak Usia Dini terutama menanamkan bermain sambil belajar, sehingga anak-anak tidak merasa dibebani dengan kegiatan belajar yang membosankan. Bagi setiap guru bangkitkan semangat dan motivasi dalam memberikan pendidikan kepada anak dengan baik dan penuh semangat.

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:

1. Kepala RA. Bustanul Ulum hendaknya melengkapi sarana dan prasarana sehingga kemampuan membaca anak dapat lebih ditingkatkan lagi
2. Bagi guru diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran melalui permainan kartu bergambar kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono dan Supardi. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aisyah, Siti. 2008. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ahmadi, Mukhsin. 1990. *Strategi Belajar Mengajar Keterampilan Berbahasa Dan Apresiasi Sastra*. Malang: Y A 3 Malang.
- Bunawan, Achmad. 1997. *Peranan Dan Fungsi Bahasa*. Jakarta: Depdikbud.
- Chaer, Abdul. 2002. *Psikolingustik Kajian Teorentik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Depag RI. 2006. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005*. Jakarta: Depag.
- Depdiknas. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Fajri, Em Zul, Ratu Aprilia Senja. 2008. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Aneka Ilmu.
- Haryadi, Muhammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Raya.
- Hartati, Sofia. 2007. *How To Be a Good Teacher and To Be a Good Mother Seri Panduan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jaksel: Enno Media
- Iskandarwassid, Dadang Sunendar. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosda.
- Kemenpennas. 2010. *Kurikulum Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kemenpenas.
- Lana, Agus. 1989. *Kemampuan Bahasa Indonesia*. Padang: FPBS.
- Montolalu. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Yogyakarta: Grasindo.
- Rahim, Farida. 2007. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- R, Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahma, Aulia. 2011. *Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Kartu Kata Rudholf Bergambar*. FIP. UNP