

**PENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI
PERMAINAN HURUF DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH
BUSTANUL ATHFAL PASAMAN BARAT**

SKRIPSI

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



Oleh :

**MARIANA
NIM. 2010/58580**

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

**Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan
Menyusun Huruf di TK Aisyiyah Bustanul Athfal
Sungai Jernih Pasaman Barat**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING
SKRIPSI**

Judul : **Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui
Permainan Menyusun Huruf di TK Aisyiyah Bustanul
Athfal Sungai Jernih Talu Pasaman Barat**
Nama : Mariana
BP/NIM : 2010/58580
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2013

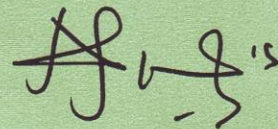
Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



Dra. Hj. Yulsyofriend. M. Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

Pembimbing II,



Nurhafizah, M.Pd
NIP. 19731014 200604 2 001

Ketua Jurusan



Dra. Hj. Yulsyofriend. M. Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

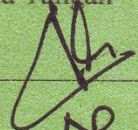
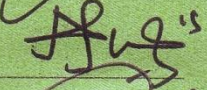
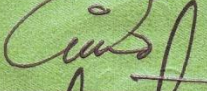
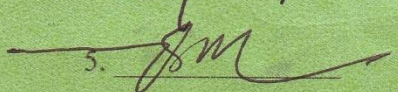
Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan
Menyusun Huruf di TK Aisyiyah Bustanul Athfal
Sungai Jernih Talu Pasaman Barat**

Nama : Mariana
BP/NIM : 2010/58580
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)
UNP
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 20 Januari 2013

Tim Penguji

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

ABSTRAK

Mariana. 2013. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Huruf di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Pasaman Barat. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Kemampuan anak dalam membaca di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Talamau Kabupaten Pasaman Barat masih rendah. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan menyusun huruf pada Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Talamau Kabupaten Pasaman Barat.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal dengan jumlah anak 16 orang 5 orang laki-laki 11 orang perempuan, data penelitian diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi diolah dengan teknik persentase. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan.

Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca anak Siklus I pada umumnya masih rendah setelah dilakukan tindakan pada siklus II mengalami peningkatan sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan menyusun huruf, setelah tindakan mengalami peningkatan, maka permainan menyusun huruf telah berhasil meningkatkan kemampuan membaca anak.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kegiatan Menyusun Huruf di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Talu Kabupaten Pasaman Barat”**.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi dalam menyelesaikan perkuliahan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari dalam penyusunan tidak terlepas dari bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend. M. Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan sekaligus pembimbing I yang telah memberi bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Nurhafizah M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Yang telah memberikan kemudahan.
4. Bapak Herman selaku kepala UPTPD Kec. Talamau yang telah memberikan bantuan dalam berbagai hal.

5. Elyazmi teman kolaborasi di dalam penelitian ini
6. Ibu-ibu Guru TK ABA Sungai Jernih yang telah memberikan bantuan dalam berbagai hal.
7. Buat anak-anak TK ABA Sungai Jernih Khususnya Kelompok B2.
8. Teman-teman seperjuangan yang telah memberi partisipasi dan dorongan dalam penulisan skripsi ini.

Segala masukan yang berharga dari segala pihak sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan penyusunan hasil penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, Januari 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
F. Tujuan Peneliti	5
G. Manfaat Peneliti	5
H. Defenisi Operasional	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Hakekat Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Anak Usia Dini	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini	9
2. Hakekat Perkembangan Bahasa	10
a. Pengertian Bahasa	10
b. Fungsi Perkembangan Bahasa	13
c. Tujuan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	14
3. Hakikat Bermain	17
a. Pengertian Bermain	17
b. Tujuan Bermain	18
c. Manfaat bermain bagi anak	19
d. Permainan Menyusun Huruf	20
B. Penelitian Relevan	21
C. Kerangka Konseptual	22
D. Hipotesis Tindakan	23

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	24
B. Subjek Penelitian	25
C. Prosedur Penelitian	25
D. Instrumentasi	34
E. Teknik Pengumpulan Data	34
F. Teknik Analisis Data	39
G. Indikator Keberhasilan	40

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	
1. Kondisi Awal	41
2. Siklus I	43
3. Siklus II	60
B. Analisis Data	73
C. Pembahasan	79

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	85
B. Implikasi	86
C. Saran	86

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	43
Tabel 2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Pada Siklus I Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan)	47
Tabel 3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Pada Pertemuan Kedua Siklus I (Setelah Tindakan)	51
Tabel 4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Pada Pertemuan Ketiga Siklus I (Setelah Tindakan)	55
Tabel 5 Hasil Wawancara Anak pada Siklus I	59
Tabel 6 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Menyusun Huruf Pada Siklus I Pertemuan 1,2 Dan 3 (Setelah Tindakan)	61
Tabel 7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Pada Siklus II Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan)	65
Tabel 8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Pada Pertemuan Kedua Siklus II (Setelah Tindakan)	69
Tabel 9 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Pada Pertemuan Ketiga Siklus II (Setelah Tindakan)	73
Tabel 10 Hasil Wawancara Anak pada Siklus II	76
Tabel 11 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Menyusun Huruf Pada Siklus II Pertemuan 1,2 Dan 3 (Setelah Tindakan)	79

DAFTAR GRAFIK

Halaman

Grafik 1	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Pada Kondisi Awal (sebelum tindakan)	44
Grafik 2	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak Melalui Permainan Menyusun Huruf Pada Pertemuan Pertama Siklus I (setelah tindakan)	48
Grafik 3	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak Melalui Permainan Menyusun Huruf Pada Pertemuan Kedua Siklus I (setelah tindakan)	52
Grafik 4	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak Melalui Permainan Menyusun Huruf Pada Pertemuan Ketiga Siklus I (setelah tindakan)	56
Grafik 5	Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Pada Pertemuan 1, 2 dan 3 Siklus I (Setelah Tindakan)	62
Grafik 6	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak Melalui Permainan Menyusun Huruf Pada Pertemuan Kedua Siklus II (setelah tindakan)	66
Grafik 7	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak Melalui Permainan Menyusun Huruf Pada Pertemuan Kedua Siklus II (setelah tindakan)	70
Grafik 8	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak Melalui Permainan Menyusun Huruf Pada Pertemuan Ketiga Siklus II (setelah tindakan)	74
Grafik 9	Hasil Wawancara Anak pada Siklus II	78
Grafik 10	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Pada Pertemuan 1,2 dan 3 Siklus II (Setelah Tindakan)	80

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Konseptual	23
Bagan 2 Rancangan Penelitian Tindakan kelas	26

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Lembar Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Menyusun Huruf Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	85
2. Lembar Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Menyusun Huruf Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)	86
3. Lembar Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Menyusun Huruf Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)	87
4. Lembar Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Menyusun Huruf Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)	88
5. Lembar Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Menyusun Huruf Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)	89
6. Lembar Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Menyusun Huruf Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)	90
7. Lembar Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Menyusun Huruf Siklus II Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)	91
9. Rencana Kegiatan Harian	92
10. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Guru Memimpin Anak Berdo'a	98
Gambar 2	Guru Menjelaskan Cara Melakukan Permainan Menyusun Huruf	98
Gambar 3	Siswa Sedang Melakukan Permainan Menyusun Huruf	99
Gambar 4	Siswa Sedang Melakukan Permainan Menyusun Huruf	99
Gambar 5	Siswa Sedang Melakukan Permainan Menyusun Huruf	100
Gambar 6	Siswa Sedang Melakukan Permainan Menyusun Huruf	100
Gambar 7	Siswa Sedang Melakukan Permainan Menyusun Huruf	101
Gambar 8	Siswa Sedang Melakukan Permainan Menyusun Huruf	101
Gambar 9	Siswa Sedang Melakukan Permainan Menyusun Huruf	102
Gambar 10	Siswa Sedang Melakukan Permainan Menyusun Huruf	102
Gambar 11	Siswa Sedang Melakukan Permainan Menyusun Huruf	103
Gambar 12	Guru dan Siswa Sedang Mendiskusikan Kegiatan Hari ini	103
Gambar 13	Guru Memberi Motivasi Kepada Siswa	104
Gambar 14	Guru Memberi Motivasi Kepada Siswa	104
Gambar 15	Guru Menutup Pelajaran	105
Gambar 16	Guru dan Siswa Berdoa Menutup Pelajaran	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan menentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini sesuai dengan Undang-undang No 20 tahun 2003 pasal 1 butir menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal bagi anak usia dini. Bentuk pendidikannya menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini.

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak menggunakan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, merdeka. Bermain sangat dibutuhkan anak karena bermain merupakan dunia anak-anak. Bermain dapat mengenalkan anak pada konsep-konsep sesuai tahap perkembangan mereka, mengenal dirinya, orang lain dan lingkungan. Pembelajaran juga memberikan kesempatan yang lebih luas dan menyenangkan bagi anak dan dapat mengembangkan pengetahuan, sikap,

nilai dan keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupannya di masa datang.

Kemampuan dasar anak saling mendukung satu sama lain. Salah satu kemampuan dasar adalah bahasa. Kemampuan bahasa adalah sangat penting karena bahasa merupakan sumber atau kunci ilmu bagi setiap anak. Juga yang lain tidak kalah pentingnya, karena dengan bahasa yang baik anak akan mudah berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Pemahaman anak tentang bahasa atau huruf dapat dipahami secara sederhana. Oleh sebab itu Guru TK harus dapat mengembangkan pemahaman tentang hal tersebut melalui permainan yang asyik dan menarik baik dari segi bentuk, warna maupun ukuran dari alat yang digunakan tersebut.

Pembelajaran di TK dilaksanakan melalui bermain. Bermain mencakup penggunaan simbol. Tindakan atas objek yang bermakna bagi anak, karena bermain tidak terikat dengan realitas, maka sangat mungkin bagi anak untuk merubah minatnya, karena hal itu paling penting bagi perkembangan anak. Melalui bermain banyak sekali konsep dasar yang dapat dipelajari anak usia dini. Sambil bermain anak akan merasa senang, tanpa disadari anak telah belajar bentuk huruf.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di TK, peneliti melihat adanya kesenjangan yang terjadi di lapangan dengan keadaan yang seharusnya. Kemampuan bahasa anak belum berkembang dengan baik, terutama dalam hal membaca, peneliti menemukan anak hafal huruf, namun anak belum mampu membedakan antara huruf yang satu dengan yang lain disebabkan

pengenalan huruf selama ini dilakukan secara global. Kurangnya pemberian kesempatan pada anak untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui permainan sambil belajar. Minimnya media pembelajaran, sehingga kurang menarik bagi anak. Metode yang digunakan belum bervariasi, sehingga kemampuan membaca anak belum meningkat. Tanpa anak mengenal huruf, anak tidak bisa membaca. Karena membaca adalah sumber ilmu, maka penulis merasa perlu untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal dan memahami huruf.

Namun anak kurang mengerti bentuk huruf tersebut, karena pengenalan huruf selama ini. Disebabkan anak sulit memahami bentuk huruf satu persatu. Pada hal pengenalan bentuk huruf adalah sesuatu yang sangat penting dalam mengembangkan membaca anak.

Dari permasalahan yang dihadapi diatas, penulis mencoba memberikan solusi melakukan penelitian yang berjudul “ **Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Menyusun Huruf**” di TK Aisyiyah Bustanul Atfal Sai Jernih Talu. Dengan permainan ini diharapkan kemampuan membaca anak meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas kemampuan anak mengenal huruf pada TK Aisyah Bustanul Adfal (ABA) Sei Jernih Talu khususnya kelompok B2 masih rendah. Hal ini disebabkan oleh :

1. Kurangnya pemahaman anak terhadap huruf

2. Anak belum bisa menghubungkan antara huruf dengan bentuknya
3. Anak kurang tertarik dengan media yang digunakan guru
4. Kurangnya kemampuan guru dalam memvariasikan metode untuk mengenalkan huruf kepada anak
5. Kurangnya memberikan kesempatan kepada anak melalui permainan

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas peneliti membatasi masalah yang akan diteliti pada. Peningkatan kemampuan membaca anak melalui kegiatan menyusun huruf dengan kartu gambar. Solusi permasalahan tersebut adalah menggunakan kartu gambar yang di sertai lambang huruf.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah penulis uraikan diatas, dapat dirumuskan yaitu, “Bagaimana upaya yang dilakukan agar permainan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membaca di TK Aisyiah Bustanul Athfal Sei Jernih Talu.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penulis akan mencoba membuat sebuah alat permainan. Kartu gambar, Permainan ini selain anak

mengenai huruf juga meningkatkan minat anak untuk membedakan antara huruf yang satu dengan yang lain juga meningkatkan pola pikir anak.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah diatas maka tujuan peneliti adalah untuk peningkatan kemampuan anak dalam membaca melalui permainan kartu gambar di TK Aisyiyah Bastanul Athfal Sei Jernih Talu. Adapun tujuan khususnya adalah: untuk meningkatkan kemampuan anak dalam membaca

G. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi anak dapat meningkatkan kemampuannya dalam memahami huruf dan kata sederhana.
2. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam menyusun proposal. Melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam pemahaman konsep huruf.
3. Bagi guru/pendidik, sebagai bahan masukan dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak, serta menentukan metode yang sesuai minat anak.
4. Bagi peneliti lebih lanjut adalah sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini.

H. Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami istilah yang digunakan dalam judul, maka perlu dijelaskan yaitu :

Bahasa adalah cara untuk berkomunikasi dengan teman, menyampaikan gagasan, pikiran, ide, maupun hasil pemikiran. Dimana pemikiran dan perasaan individu dinyatakan dalam lambang, atau simbol seperti lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, maupun lirik yang digunakan untuk mengungkapkan sesuatu.

Membaca merupakan suatu kegiatan terpadu yang mencakup pengenalan huruf, kata, menghubungkan dengan bunyi atau makna, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

Permainan Menyusun Huruf merupakan bentuk permainan yang membuat anak aktif dalam belajar, dimana anak mencari huruf yang sama dan menyusunnya, sehingga kata tersebut sesuai dengan kata yang ada pada gambar. Kartu gambar adalah alat permainan yang digunakan untuk membantu memperlancar kegiatan pembelajaran agar lebih efektif, efisiensi, dan menyenangkan bagi anak.

Permainan ini dapat dilakukan dengan cara berkelompok dan bekerja sama dengan anak yang lain. Kelompok anak disesuaikan dengan jumlah huruf kata yang akan disusun, 4-6 huruf. Tujuannya agar anak mampu mengenal huruf, menghubungkan dengan bunyi dan menyusun sesuai kata, juga juga dapat menjalin kerja sama antar anak.

Indikator yang akan dicapai adalah kemampuan anak dalam menyebutkan huruf demi huruf, anak dapat menyusun huruf sesuai kata. Anak mampu memahami bentuk huruf, anak dapat melakukan permainan menyusun huruf sesuai dengan kata pada gambar tanpa bantuan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut Aisyiyah (2005: 3) merupakan anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Setiap anak bersifat unik, artinya setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda. memiliki kelebihan, kekurangan, bakat dan minat tersendiri yang tidak sama dengan anak yang lain.

“Anak usia dini menurut Bachri (2005: 2) adalah anak yang peningkatan kesadaran dan kemampuan dalam mengenal dirinya, dan berintegrasi dengan lingkungannya, berkembang sesuai dengan pertumbuhan fisiknya. Karena pada hakekatnya anak merupakan makhluk tuhan yang paling sempurna dari makhluk yang lain.

Sedangkan yang dinyatakan oleh Hartati (2007: 2) adalah sosok istimewa, mengalami suatu proses perkembangan yang sangat pesat, dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya”.

Dari pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa Anak Usia Dini berkembang sesuai kebutuhan fisik yakni perkembangan yang sangat pesat dan fundamental.

Sedangkan Sujono (2009: 6) menyatakan hal yang sama bahwa anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan juga fundamental. Untuk itu diperlukan sebuah strategi dan lembaga yang dapat memahami dan dapat mengembangkan potensi

anak tersebut. Salah satunya yaitu PAUD (Pendidikan anak Usia Dini). PAUD bertujuan membimbing dan mengembangkan potensi anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai tingkat kecerdasannya. Disinilah peranan guru amat diperlukan. Guru harus memahami kebutuhan khusus dan kebutuhan individual anak. Namun ada faktor pembatas yaitu faktor genetik yang tidak dapat diubah dalam diri anak. Oleh sebab itu PAUD diarahkan untuk memfasilitasi setiap anak dengan lingkungan belajar dan bimbingan belajar yang tepat agar anak dapat berkembang sesuai kapasitas genetiknya dan tahap perkembangannya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Mengenal karakteristik anak untuk kepentingan proses pembelajaran merupakan hal yang penting. Adanya pemahaman yang jelas tentang karakteristik anak akan memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif, sehingga memudahkan guru untuk merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai perkembangan anak.

Sujiono (2009: 7) karakteristik anak usia dini adalah: “a. Egosentrisme, b. anak adalah makhluk sosial, c. Kaya dengan prestasi, d. senang dengan hal yang bersifat imajinasi, e. masa belajar yang potensial”.

Berdasarkan pendapat Sujiono diatas anak usia dini adalah anak yang kaya potensi dan masa belajar yang potensial yang harus dipahami guru agar dapat dan mudah merancang pembelajaran yang menunjang perkembangan potensi anak tersebut.

Solehuddin dalam Rusdinal (2005: 17) mengemukakan sejumlah karakteristik anak usia dini sebagai berikut: “Anak bersifat unik, bersifat aktif dan energi, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta antusias terhadap banyak hal, eksploratif dan petualangan, merupakan usia belajar yang paling potensial”.

Berdasarkan pendapat diatas anak usia dini adalah makhluk sosial yang unik dan kaya dengan potensi yang memerlukan stimulasi agar tumbuh dan berkembang sesuai dengan usianya. Juga, agar guru mudah merancang kegiatan pembelajaran yang efektif, sesuai dengan tahapan berfikir dan tahapan perkembangannya.

2. Hakekat Pengembangan Bahasa

a. Pengertian Bahasa

Pada saat bermain anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya atau menyampaikan gagasan, pikiran, ide maupun hasil pemikiran. Sering kita menemui anak kecil bermain sendiri sambil mengucapkan kata-kata seakan-akan ia bercakap dengan dirinya sendiri. Ia sebenarnya mengungkapkan apa yang ada didalam pikirannya.

Vygotsky dalam Soegeng (2006 : 4.7)menyatakan bahwa: “Anak sedang dalam tahap pengembangan pikiran dan bahasa sebagai satu kesatuan, ketika anak bermain dengan temannya mereka saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa anak dan itu berarti secara tidak langsung anak belajar bahasa.”

Beberapa ahli sepakat bahwa bahasa mencakup cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan individu dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol seperti lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, maupun mimik yang digunakan untuk mengungkapkan sesuatu.

Badudu dalam Dhieni (2008: 1.11) menyatakan bahwa: “Bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara masyarakat yang terdiri dari individu-individu, pikiran, perasaan dan keinginannya.”

Bahasa juga sebagai suatu sistem lambang bunyi yang bersifat (manasuka) digunakan masyarakat dalam rangka untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Berbahasa berarti menggunakan bahasa berdasarkan pengetahuan individu tentang adat dan sopan santun.

Santrock dalam Dhieni (2008 : 1.17), menyatakan bahwa: “Bahasa adalah suatu sistem simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain.” Sedangkan menurut Akhadiyah dalam Suhartono (2005 : 8), menyatakan bahwa: “Dengan bantuan bahasa, anak tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi di dalam kelompok. Pribadi itu

berfikir, merasa, bersikap, berbuat sertamemandang dunia dan kehidupan seperti masyarakat sekitarnya.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat peneliti simpulkan bahwa bahasa adalah perantara untuk berkomunikasi dengan orang lain menggunakan suatu sistem simbol dalam menyatakan pikiran, perasaan, serta keinginan yang diharapkan.

Adapun hubungannya adalah, berfikir merupakan kemampuan individu dalam mengamati, menghubungkan dan mengembangkan konsep sesuai dengan informasi yang diterimanya. Menanamkan konsep huruf, sangat membutuhkan perkembangan kognitif karena mengenal dan menghubungkan konsep huruf tersebut adalah dengan proses berfikir.

Untuk itu kognitif bukan hanya berkaitan dengan angka melainkan untuk semua kegiatan yang akan dilakukan memerlukan proses berfikir seperti berhitung, berbicara, bercerita mengungkapkan ide-ide serta menggerakkan anggota tubuh. Itu semua sangat erat hubungannya dengan perkembangan kognitif, pola berfikir dan kecerdasan anak.

b. Fungsi Bahasa

Bahasa digunakan untuk mengekspresikan keunikan individu. Bromley dalam Dhieni (2008: 1.21) menyebutkan lima fungsi bahasa yaitu sebagai berikut:

1. Bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu
2. Bahasa Dapat mengubah dan mengontrol perilaku

3. Bahasa membantu perkembangan kognitif
4. Bahasa membantu mempercepat interaksi dengan lain
5. Bahasa mengekspresikan keunikan diri

Berdasarkan pendapat diatas, dapat penulis simpulkan bahwa fungsi bahasa adalah sebagai pengantar komunikasi, mengekspresikan diri, mengubah prilaku, menyampaikan informasi pengembangan kognitif serta kepuasan terhadap keinginan anak.

Holliday dalam Suhartono (2008: 9), menguraikan beberapa fungsi bahasa untuk anak-anak sebagai berikut:

1. Ungkapan dalam menyatakan sesuatu keinginan
2. Sebagai hubungan antara pribadi yang digunakan untuk mengadakan hubungan dengan orang lain
3. Sebagai alat untuk memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi
4. Bahasa untuk memberikan informasi kepada orang lain.

Dari pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa fungsi bahasa dapat adalah sebagai pengantar komunikasi, mengekspresikan diri, dapat mengubah prilaku anak, sebagai alat pengembangan kognitif anak dan perantara penyampaian informasi yang baru serta memberikan kepuasan terhadap keinginan anak.

c. Tujuan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Anak-anak akan mengalami tahap perubahan sesuai dengan periode perkembangannya. Setiap periode perkembangan menunjukkan ciri-ciri atau karakteristik prilaku tertentu sebagai harapan yang harus dicapai. Karakteristik itu sesuai dengan tugas perkembangan anak terutama pada kemampuan bahasa baik dalam menyusun kalimat, berbicara maupun bercerita.

Lener dalam Sudono (2000: 54), menyatakan bahwa: “Dasar utama pengembangan bahasa adalah melalui pengalaman- pengalaman berkomunikasi sehingga dapat memperkaya kosa kata anak”. Sedangkan menurut Dhieni (2005:3.16) menyatakan bahwa faktor-faktor perkembangan anak adalah:

1. Menyimak, Menyimak adalah kemampuan bahasa anak yang harus dikembangkan baik, memerlukan perhatian dan konsentrasi dalam memahami informasi.
2. Berbicara, Berbicara merupakan ketrampilan berbahasa yang dipengaruhi oleh ketrampilan menyimak.
3. Membaca, Membaca adalah ketrampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif.
4. Menulis, Kegiatan menulis di TK harus memperhatikan kegiatan dan kematangan anak dalam memegang pensil.

Beberapa ahli dalam Dhieni (2008: 1.17) mengemukakan bahasa yang menjadikannya sebagai bentuk khas komunikasi yaitu sebagai berikut ;

1. Sistematis bahasa merupakan suatu cara menggabungkan bunyi atau tulisan yang bersifat teratur, standar dan konsisten.
2. Arbitrasi hubungan-hubungan antara suara dan visual, objek maupun gagasan.
3. Fleksibel, artinya bahasa dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi.
4. Beragam, artinya memiliki berbagai cara sesuai letak geografinya.
5. Kompleks yaitu kemampuan berfikir dan bernalar dipengaruhi oleh kemampuan menggunakan konsep, ide yang dapat dimanipulasi saat berfikir dan bernalar.

Dari pendapat Dhieni dan para ahli diatas dapat penulis simpulkan bahwa bahasa adalah gabungan bunyi antara suara dan visual yang dapat bertambah dan memiliki cara serta geografi dan kemampuan berfikir dan yang di pengaruhi oleh konsep dan ide yang dapat dimanipulasi saat berfikir.

Dhieni (2008: 9.5) secara umum mengatakan karakteristik kemampuan bahasa anak usia TK adalah :

1. Usia 4-5 tahun.
 - a) Terjadi perkembangan yang cepat dalam kemampuan bahasa anak dan telah dapat menggunakan kalimat dengan baik dan benar.
 - b) Telah meng uasai 90 % dari forum dan sintaks bahasa yang digunakan.
 - c) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.
2. Usia 5-6 tahun.
 - a) Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosa kata.
 - b) Lingkup kata yang diucapkan warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, kecantikan, kecepatan perbandingan jarak, permulaan (kasar-halus).
 - c) Sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik.
 - d) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan
 - e) Percakapan yang dilakukan menyangkut berbagai kometar terhadap apa yang dilakukan oleh orang lain serta apa yang dilihatnya.

Hartati (2007: 24) Karakteristik perkembangan bahasa anak usia dini usia 4-6 tahun ialah

1. Melaksanakan 3 perintah lisan secara sederhana.
2. Senang mendengarkan dan menceritakan cerita secara sederhana.
3. Menyebut nama, jenis kelamin, dan umur.
4. Menyebut nama panggilan orang lain.

Noorlaila (2010: 202) menyatakan karakteristik perkembangan bahasa anak usia dini adalah :

1. Diusia 5 tahun, anak mampu merangkai cerita sederhana
2. Pada usia 6 tahun, anak biasanya menyenangi kegiatan yang berkaitan dengan penggunaan bahasa
3. Suka menulis kreatif di rumah dan sangat hafal nama, tempat, tanggal atau hal-hal kecil
4. Mengarang kisah khayal atau menuturkan lelucon dan cerita
5. Mengeja kata-kata dengan tepat dan mudah
6. Suka pantun lucu, permainan kata, mengisi teka teki silang dan sejenisnya
7. Menikmati, mendengarkan kata-kata lisan
8. Mempunyai kosa kata yang luas untuk anak seusianya
9. Unggul dalam pelajaran sekolah yang melibatkan membaca dan menulis
10. Mampu mendengarkan dengan baik dan memberikan respon dalam suatu komunikasi verbal
11. Tertarik pada karya jurnalistik, berdebat, pandai menyampaikan cerita atau melakukan perbaikan pada karya tulis

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa kemampuan bahasa anak dari usia 4-6 tahun adalah dapat berbicara lancar dengan kalimat sederhana, Senang mendengar dan menceritakan cerita secara sederhana, secara berturut, dan mudah dipahami,serta anak dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan.

3. Hakekat Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan atau aktifitas yang terjadi secara spontan terhadap anak. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Sehingga bermain merupakan suatu kebutuhan yang tidak terlepas dari dunia anak. Dengan bermain anak akan berkembang dan meningkatkan kemampuan dan potensi-potensi yang dimilikinya.

Gallahrve dalam Hartati (2005: 85) berpendapat bahwa bermain adalah “Suatu proses yang berlangsung spontan yang dilakukan anak bersama orang lain dan benda yang ada di sekitarnya dengan tangan. Seluruh anggota tubuhnya yang menggunakan prasaan yang dilakukan dengan sukarela dan senang”

Berdasarkan pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Melalui bermain anak menemukan lingkungan, orang lain dan diri sendiri.

Mentessori dalam Kamtini (2005: 17) mengemukakan bahwa “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan alat atau tanpa alat yang dapat menghasilkan pengertian atau memberi informasi dan memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Dengan bermain anak akan dapat memiliki kemampuan atau memahami konsep-konsep secara alamiah. Anak akan belajar menyerap apa saja yang dikemukakan dalam lingkungannya”.

Dari pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan atau aktifitas yang terjadi secara alami pada diri anak tanpa dipaksakan, yang digunakan anak untuk membantu mengungkapkan dan memahami dunianya, juga kesenangan, memberikan informasi dan mengembangkan imajinasinya.

b. Tujuan bermain

Bermain merupakan hal yang sangat penting dan dapat memberikan kesenangan bagi anak. Prinsip belajar di TK yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Jadi dalam kegiatan pembelajaran di TK dituntut kreatifitas dan ketrampilan guru dalam mengajarkan berbagai kegiatan yang bervariasi sesuai dengan tahap perkembangan anak. Karena dengan sebuah permainan yang menarik bagi anak, kita lebih mudah menanamkan sebuah konsep kepada anak dan dapat membantu mengembangkan potensi diri anak yang dimilikinya.

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

1. Melatih kemampuan bahasa agar anak mampu berkomunikasi dengan lingkungannya
2. Melatih dan mengembangkan ketrampilan motorik anak
3. Mengembangkan kognitif (daya pikir anak) agar anak bisa menghubungkan pengetahuan dengan informasi yang diperolehnya Meningkatkan kepekaan dengan menumbuhkan kepuasan dan kepercayaan diri
4. Menumbuhkan motorik dasar anak yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan jasmaninya
5. Melatih anak berkreaitif
6. Melatih sosial anak bertingkah laku dengan tuntunan menyesuaikan digunakan dalam membuna hubungan dengan orang lain

c. Manfaat bermain bagi anak

Diknas (2001: 18) Manfaat sarana bermain bagi anak adalah sebagai berikut :

1. Mengaktifkan semua panca indra
2. Memberikan kegembiraan dan kesenangan
3. Memberikan motifasi dan ransangan untuk anak bereksplorasi dan bereksperimen
4. Melatih dan member kesempatan anak dalam memecahkan masalah
5. Memenuhi keingintahuan anak
6. Meningkatkan kemandirian
7. Mengembangkan kemampuan dan meningkatkan ketrampilan anak

Mulyadi (2004: 61) menyatakan bahwa manfaat bermain adalah

sebagia berikut:

1. Manfaat fisik, Bermain adalah sebagai penyalur energi yang berlebihan, semakin aktif anak bermain semakin pesat tumbuh kembang anak
2. Manfaat terapi, bermain sebagai pengatur inspirasi dan perasaan yang sesuai dengan tuntutan sosialnya
3. Manfaat edukatif, dengan permainan anak dapat belajar hal-hal baru tentang suatu benda
4. Manfaat kreatif, memberikan kesempatan berkreaitif kepada anak melalui eksperimen tentang gagasan-gagasan baru
5. Pembentukan konsep diri
6. Manfaat sosial, membangun hubungan sosial dengan mengetahui persoalan yang timbul karena hubungan tersebut
7. Manfaat moral, upaya memperkenalkan nilai-nilai yang baik kepada anak

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah upaya memperkenalkan nilai-nilai yang baik pada anak.

Kegiatan bermain memiliki nilai-nilai yang tinggi manfaatnya bagi perkembangan anak sehingga banyak ahli yang telah meneliti bermain dari segi yang berbeda, yaitu dari segi nilai dan manfaatnya.

“ Vygotsky, dkk dalam Montolalu (2005:8)

Bahwa bermain selain mempunyai nilai yang penting bagi perkembangan fisik, kognitif dan sosial emosional anak bermain juga bermanfaat untuk memicu kreativitas, mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah panca indra dan melakukan penemuan “.

Dari pendapat Vygotsky, dkk dalam Montolalu diatas dapat peneliti simpulkan bahwa permainan Disamping mengembangkan beberapa potensi anak juga mendapat temuan baru sehingga pembelajaran sangat berkesan bagi anak.

4. Permainan Menyusun Huruf

Frobel dalam Sudono (1995: 4) menyatakan bahwa bermain yang dilakukan anak dan alat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan kapasitas dan perkembangan anak.

Melalui permainan menyusun huruf yang dilakukan anak kemampuan membacanya akan meningkat. Adapun cara permainan menyusun huruf ini, guru terlebih dahulu mengenalkan huruf pada sebuah kata, guru bersama anak membaca kata yang ada pada gambar, lalu guru menyusun huruf sesuai kata. Kemudian huruf tersebut diambil kembali dan anak disuruh menyusun huruf tersebut pada gambar sesuai dengan kata.

Adapun tahap-tahap dari permainan menyusun huruf ini, anak terlebih dahulu dikenalkan huruf demi huruf, dan anak mengulanginya kembali, guru menyebutkan huruf satu demi satu dalam suatu kata atau kalimat, lalu guru membedakan dan menempelkan huruf sesuai

bacaannya, kemudian anak disuruh untuk berlomba menyusun huruf tersebut sesuai dengan bacaannya.

B. Penelitian yang Relevan

Mahyurianti (2010) dalam Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul Implementasi Metode Sosiodrama dalam meningkatkan keberanian anak berkomunikasi di TK negeri 2 Padang, menemukan peningkatan kemampuan bahasa anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama dikelompok B 1.

Hariza (2011) dalam Penelitiannya Tindakan Kelas yang berjudul “Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Menggunakan Metode Bercerita Dengan Kontak Cerita Kain Celemek di TK Ade Irma Padang Pariaman” menemukan bahwa terdapat peningkatan dan kemampuan bercerita kain Celemek di kelompok B2.

Persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan penulis laksanakan. Persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang perkembangan bahasa, sedangkan perbedaannya peniliti di atas menggunakan metode Sosiodrama dan metode bercerita. Penulis sendiri akan menggunakan metode menyusun huruf dengan kartu gambar.

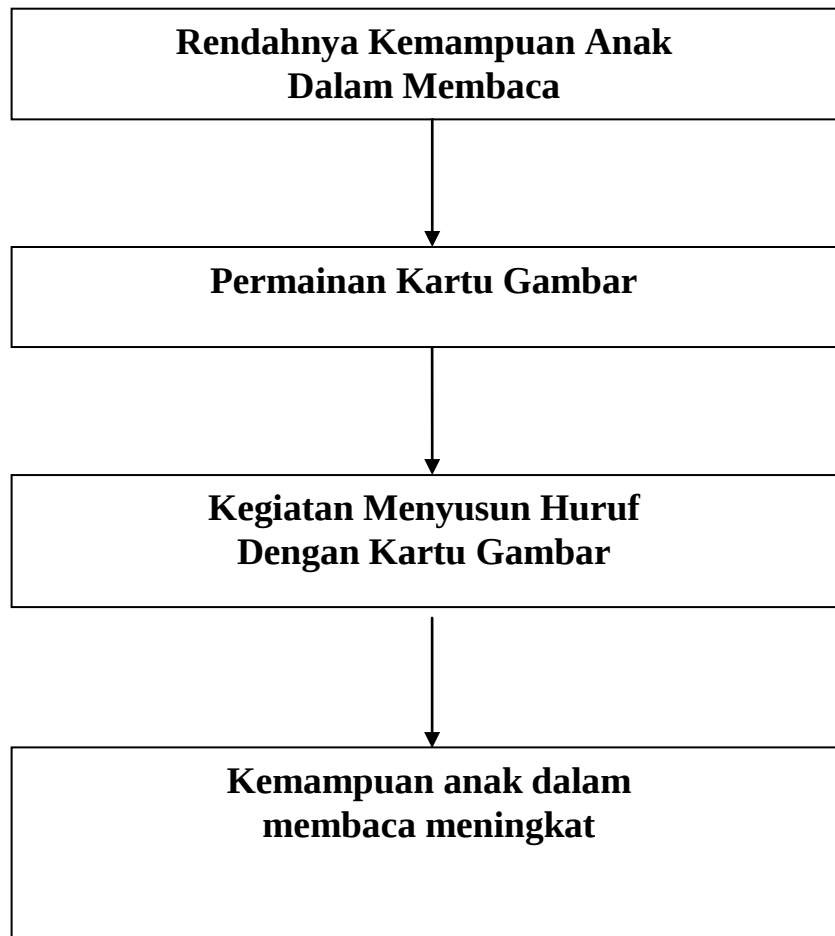
PTK diatas merupakan acuan dan pedoman penulis dalam melakukan tindakan penelitian peningkatan kemampuan membaca anak melalui kegiatan menyusun huruf dengan kartu gambar di TK ABA Sei Jernih Talu Pasaman Barat, khususnya kelompok B2 harapan penulis kegiatan menyusun huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca anak .

C. Kerangka Konseptual

Kegiatan menyusun huruf adalah Salah satu metode yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak, dengan kegiatan ini anak dapat memahami huruf dan kalimat sederhana dan mengembangkan pembiasaan, melatih penglihatan, dan kecakapan dalam memahami kata sederhana.

Perkembangan membaca anak dapat dilakukan sejak usia dini. Untuk dapat mengembangkan kemampuan membaca anak dalam kegiatan menyusun huruf, seorang pendidik terlebih dahulu haruslah menarik perhatian anak, membuat suasana belajar menyenangkan bagi anak, kegiatan dikaitkan dengan dunia kehidupan anak yang tidak terlepas dari tujuan pendidikan. Dengan demikian anak dapat melakukan kegiatan penuh perhatian dan anak dapat memahami huruf dan kalimat sederhana.

Dengan adanya kegiatan menyusun huruf dalam bentuk kerja sama dapat mengembangkan berbagai aspek , membantu perkembangan anak terutama bahasa, juga kognitif, sosial emosional, fisik motorik dan sikap perilaku anak.



Bagan I

Kerangka Konseptual**D. Hipotesis Tindakan**

Melalui permainan menyusun huruf dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membaca di TK ABA Sei Jernih Talu Pasaman Barat.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun taman kanak-kanak sebagai lembaga pendidikan formal pertama yang dijalani anak.
2. Dengan mengembangkan kemampuan membaca dapat meningkatkan salah satu pengembangan bahasanya untuk melanjutkan kejenjang berikutnya
3. Pembelajaran di TK menggunakan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain untuk mengembangkan kemampuan dasar dan aspek perkembangan pada anak dilakukan dengan bermain. Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan membaca anak adalah dengan menggunakan permainan menyusun huruf.
4. Permainan menyusun huruf merupakan suatu permainan dimana huruf tersebut disusun sesuai kata yang ada pada gambar.
5. Pada permainan menyusun huruf ini anak dapat mengetahui huruf demi huruf dari sebuah kata suatu benda.
6. Permainan ini dilakukan dengan berkelompok yang bertujuan melatih sosialisasi anak
7. Melalui permainan menyusun huruf maka pengenalan huruf suatu benda kepada anak dapat meningkat

8. Anak dapat mengembangkan kemampuan membaca melalui permainan menyusun huruf yang menarik
9. Melalui permainan menyusun huruf-huruf kemampuan membaca anak meningkat
10. Melalui wawancara kepada anak maka kemampuan bahasa anak semakin berkembang dengan baik

B. Implikasi

1. Kemampuan anak dalam membaca melalui permainan penyusunan huruf meningkat apabila pembelajaran diberikan dengan metode dan media yang menyenangkan.
2. Guru harus memahami peserta didik sesuai dengan perkembangan dan memberikan kesempatan pada anak sesuai dengan perkembangan dan kemampuan bahasa anak.
3. Diharapkan guru dapat menggunakan permainan huruf sebagai salah satu media untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak dan menambah kosa kata baru anak, karena permainan ini sangat efektif dalam menstimulasi membaca anak.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa mendatang adalah : para peneliti disarankan agar lebih mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses pembelajaran

1. Bagi anak didik dapat meningkatkan kemampuan membaca
2. Bagi guru TK sebagai bahan masukan yang membantu guru dalam pembelajaran membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyiah, 2005. *Pengertian Anak Usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aisyiah, Siti. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan ANak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Alwen, Bentri. 2005. *Usulan Penelitian untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Padang: LPTK UNP
- Anggani, Sudono. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar Taman Kanak-Kanak*. Depdikbud: Dirjen Dikti Proyek.
- Arikunto Suharsini , dkk, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara
- Aulia, 2011. *Mengajarkan Balita Anda Membaca*. Yogyakarta: Intan Media.
- Darmansyah, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*, Padang: Suka Bina Pres
- Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta
- Depdiknas, 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta
- Depdiknas 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*, Departemen.
- Dhieni. 2008. *Karakteristik Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini*.
- Dhieni. 2005. *Faktor-faktor Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*.
- Dhieni, Nurbiana. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Diknas. 2003. *Tujuan Bermain bagi Anak Usia Dini*.
- _____. 2001. *Manfaat Bermain bagi Anak..*
- Einon, Dorothy. 2005. *Permainan Cerdas untuk Anak usia 2 sampai 6 tahun*. Jakarta: Erlangga.
- Hariadi, Moh 2009. *Statistik Pendidikan*, Jakarta Prestasi Pustaka Raya
- Hartati. 2007. *Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*.
- Hartati. 2005. *Pengertian Anak Usia Dini*.

- Harlock 1999, *Metode Pengajaran Montessori Untuk Anak Pra Sekolah*, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta
- Hariza. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita*(tidak diterbitkan).
- Kamtini, 2005. *Bermain dan Alat Permainan*.
- Mahyurianti. 2010. *Implementasi Metode Sosiodrama dalam meningkatkan Keberanian Anak dalam berkomunikasi*(tidak diterbitkan).
- Monto, B. E.F. 1991. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyadi, Seto 2004. *Bermain Dan Kreativitas*, Jakarta : PT. Paras Sinar Sinanti
- Pendidikan Nasional, Jakarta, 2002, *Garis-garis Program Pengajaran Pada Sistem Semester*,
- Prayitno, Elida. Erlamsyah. 1999. *Perkembangan Individu I*. Dip. Proyek UNP.
- Prayitno, Elida 1995. *Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun*, Padang
- Reni, Akbar Hawadi 2001. *Psikologi Perkembangan Anak*, PT. Gramedia Widiasari, Jakarta
- Santoso, Sugeng. 2003. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Citra Pendidikan Jakarta.
- Siantayani, Yulianti. 2011. *Persiapan Membaca bagi Balita*. Jakarta
- Sudono, Anggani 1995. *Alat Permainan dan Sumber belajar*, Depdikbud, Jakarta
- Sugeng Santoso 2003. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Citra Pendidikan, Jakarta
- Sujiono Nurani Yuliani, *Metode Pengembangan Kognitif*, Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Sujono. 2009. *Karakteristik Anak Usia Dini*.
- Sujono 1998, *Aliran Baru Dalam Pendidikan*, CV. Ilmu, Jakarta
- Suparman 2000, *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta*, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta
- Suyanto Slamet, 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta
- UU No. 20 Tahun 2003 Depdiknas.