

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI
PERMAINAN HURUF PUNGGUNG BERANTAI PADA
PAUD KASIH IBU PASAR LANSAT KADAP
PASAMAN**

SKRIPSI

**diajukan sebagai bagian salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

GAYATRI
Nim: 52784/2009

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

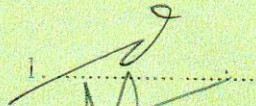
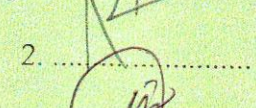
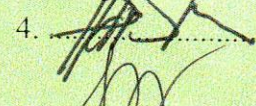
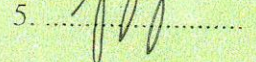
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Huruf Punggung Berantai pada PAUD Kasih Ibu Pasar Lansat Kadap Pasaman

Nama : Gayatri
NIM : 2009 / 52784
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Januari 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Dadan Suryana	1. 
2. Sekretaris	: Asdi Wirman, S.PdI.	2. 
3. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M. Pd	3. 
4. Anggota	: Indrayeni, S.Pd	4. 
5. Anggota	: Saridewi, M.Pd	5. 

ABSTRAK

Gayatri. 2012. Peningkatan Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Huruf Punggung Berantai Pada PAUD Kasih Ibu Pasar Lansat Kadap Pasaman. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan membaca anak pada PAUD Kasih Ibu Pasar Lansat Kadap masih rendah. Dari kenyataan yang peneliti lihat pada PAUD tersebut anak-anak umumnya belum mampu sepenuhnya berkembang kemampuan membacanya. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran Guru belum menggunakan permainan yang menarik dan suasana belajar yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu upaya yang dilakukan adalah melalui permainan huruf punggung berantai yaitu suatu permainan yang menarik dimana guru menciptakan suasana yang menyenangkan bagi pembelajaran anak. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak pada PAUD Kasih Ibu Pasar Lansat Kadap.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan subjek penelitiannya adalah anak PAUD Kasih Ibu Pasar Lansat Kadap Pasaman yang berjumlah 19 orang terdiri dari 11 orang anak perempuan dan 8 orang anak laki-laki. Pengumpulan data menggunakan format observasi dan dokumentasi sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah persentase dengan tabel distribusi frekuensi.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari tiga pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus I tingkat pencapaian kemampuan membaca anak masih rendah sehingga penelitian perlu dilanjutkan pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II, kemampuan membaca anak sudah meningkat dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan huruf punggung berantai melalui 2 huruf lebih membantu dalam meningkatkan kemampuan membaca anak. Oleh karena itu Permainan huruf punggung berantai ini hendaknya dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang mendidik dan menambah pengetahuan dalam pendidikan di PAUD, khususnya untuk peningkatan konsep membaca anak.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah S.W.T atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang masih diberikan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, shalawat dan salam peneliti kirimkan buat Baginda Nabi Muhammad S.A.W yang membawa umatnya dari alam kegelapan kepada alam yang penuh terang benderang seperti saat sekarang ini.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Universitas Negeri Padang. Skripsi ini berjudul “**Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Huruf Punggung Berantai Pada PAUD Kasih Ibu Pasar Lansat Kadap Pasaman**”. Dalam penelitian dan penyelesaian skripsi ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Rektor, Dekan beserta Bapak dan Ibu Pembantu Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) FIP UNP.
3. Bapak Dr. Dadan Suryana sebagai pembimbing 1 dan Bapak Asdi Wirman, S.Pd.I sebagai pembimbing II yang telah bermurah hati membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu staff pengajar (Dosen) Jurusan PG-PAUD FIP UNP

5. Kepala PAUD Kasih Ibu Pasar Lansat Kadap Kecamatan Rao Selatan telah bermurah hati menyediakan waktu dan kesempatan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Teristimewa dan tercinta ayahanda dan Ibunda serta Suami tercinta dan ananda Annisa yang selalu memberi dorongan dan bantuan baik moril maupun materil.
7. Rekan-rekan guru PAUD Kasih Ibu Pasar Lansat Kadap Kecamatan Rao Selatan yang telah membantu peneliti dalam pengambilan data.
8. Anak-anak PAUD Kasih Ibu Pasar Lansat Kadap yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan skripsi ini
9. Rekan-rekan seperjuangan Jurusan PG-PAUD FIP UNP
10. Terimakasih kepada Ananda Deni Putra, SP dan Dewi Rahmainingsih, S.Pd yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari dalam penelitian skripsi ini banyak terdapat kekurangan dan kesalahan serta masih jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritikan sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAM PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PERSEMBAHAN

ABSTRAK

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI..... iii

DAFTAR TABEL v

DAFTAR GRAFIK vi

DAFTAR BAGANvii

DAFTAR LAMPIRAN viii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 4

C. Pembatasan Masalah 4

D. Perumusan Masalah 5

E. Rancangan Pemecahan Masalah 5

F. Tujuan Penelitian 5

G. Manfaat Penelitian 5

H. Definisi Operasional..... 6

BAB II : KAJIAN PUSTAKSA

A. Landasan Teori 8

1. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini 8

2. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 10

3. Metode Belajar Bagi Anak Usia Dini 12

a. Pengertian Bermain 12

b. Manfaat Bermain 14

c. Bermain Sambil Belajar 16

d. Implikasi Bermain Sambil Belajar 18

4. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui

Permainan Huruf Punggung Berantai	19
B. Kerangka Berfikir	21
BAB III : RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	22
B. Subjek Penelitian	23
C. Prosedur Penelitian	23
D. Instrumentasi	29
E. Teknik Pengumpulan Data	30
F. Teknik Analisis Data	30
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A.Deskripsi Data	32
1. Deskripsi Kondisi awal	32
2. Deskripsi Siklus I.	34
3. Deskripsi Siklus II.....	48
B.Analisis Data	67
C.Pembahasan.....	68
BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan	73
B. Implikasi	74
C. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	78

DAFTAR TABEL

1. Format Observasi	29
2. Kondisi Awal Pada Siklus I.....	33
3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan membaca Anak melalui permainan huruf punggung berantai dengan 1 Huruf pada Siklus I pertemuan I	42
4. Hasil Observasi Kemampuan Berbahasa Anak dengan Permainan Huruf Punggung Berantai melalui 1 huruf pada Siklus I pertemuan II	44
5. Hasil Observasi Kemampuan Berbahasa Anak dengan Permainan Huruf Punggung Berantai melalui 1 huruf pada Siklus I pertemuan III	46
6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Huruf Punggung Berantai Dengan II Huruf Siklus II pertemuan I.....	56
7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Huruf Punggung Berantai dengan II Huruf Siklus II pertemuan II	58
8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Huruf Punggung Berantai Dengan II Huruf Siklus II pertemuan III	60
9. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Huruf Punggung Berantai(Kategori Sangat Tinggi).....	62
10. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Melalui Permainan huruf Punggung Berantai (kategori tinggi).....	63
11. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Melalui Permainan huruf Punggung Berantai (kategori rendah).....	65
12. Hasil Peningkatan Kemampuan membaca Sebelum dan Sesudah Siklus.....	66

DAFTAR GRAFIK

1. Grafik 1. Kondisi Awal Kemampuan membaca Anak Pada PAUD Kasih Ibu Pasar Lansat kadap	34
2. Grafik 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Huruf Punggung Berantai Dengan 1 Huruf Pada Siklus I Pertemuan I	42
3. Grafik 3. Hasil observasi Peningkatan Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Huruf Punggung Berantai Dengan 1 Huruf Pada Siklus I Pertemuan II	44
4. Grafik 4. Hasil observasi Peningkatan Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Huruf Punggung Berantai Dengan 1 Huruf Pada Siklus I Pertemuan III	46
5. Grafik 5. Hasil observasi Peningkatan Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Huruf Punggung Berantai Dengan 1 Huruf Pada Siklus II Pertemuan I	55
6. Grafik 6. Hasil observasi Peningkatan Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Huruf Punggung Berantai Dengan 1 Huruf Pada Siklus II Pertemuan II	57
7. Grafik 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Huruf Punggung Berantai Dengan 1 Huruf Pada Siklus II Pertemuan III	59
8. Grafik 8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Huruf Punggung Berantai (Kategori Sangat Tinggi) Pertemuan III	61
9. Grafik 9. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Huruf Punggung Berantai (Kategori Tinggi).....	62
10. Grafik 10. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Huruf Punggung Berantai (Kategori Rendah).....	63
11. Grafik 11. Hasil Peningkatan Kemampuan membaca Sebelum Dan Sesudah Siklus	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Instrumen Penelitian
2. Satuan Kegiatan Mingguan
3. Satuan Kegiatan Harian
4. Rekap hasil Kemampuan Berbahasa dan Penciptaan Lingkungan Belajar
yang menyenangkan dengan Permainan Huruf Punggung Berantai
5. Hasil Instrumen Penelitian
6. Temuan Penelitian
7. Foto-foto Kegiatan Anak dalam Permainan Huruf Punggung Berantai
8. Izin Melaksanakan Penelitian
9. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian

DAFTAR BAGAN

BAGAN

1. Kerangka Konseptual.....	2
2. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.....	24

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual-keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-undang nomor 20/2003: Pasal 1 Butir 1 SISDIKNAS). Berdasarkan UUD di atas dapat disimpulkan bahwa setiap manusia sangat membutuhkan pendidikan dalam hidupnya, agar dapat mengembangkan semua potensi yang telah diberikan oleh Allah SWT. Oleh sebab itu seorang anak semenjak ia dilahirkan kemuka bumi hingga akhir hayatnya sangat membutuhkan pendidikan. Dari pengertian pendidikan di atas, maka manusia sangat membutuhkan pendidikan dimana pun ia berada, baik pendidikan formal, non formal, maupun pendidikan informal. Dalam UU No.20 tahun 2003 BAB 1 pasal I butir 14 yaitu:

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 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.

Usia 0 – 6 tahun merupakan usia emas bagi anak, pada masa ini anak berada pada masa peka. Anak mudah sekali menerima informasi dan pengetahuan yang dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya.

Dari sekian banyaknya potensi anak salah satunya adalah kemampuan membaca, sebagai alat komunikasi. Bahasa merupakan sarana yang sangat penting dalam kehidupan anak. Disamping itu bahasa juga merupakan alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain yang sekaligus juga berfungsi untuk memahami pikiran dan perasaan orang lain. Bahasa juga digunakan sebagai alat untuk mengingat informasi yang ada, kemampuan ini dapat dirangsang melalui, mendengar, berbicara, membaca, menulis dan bercerita. Mengingat besarnya peranan pengembangan bahasa bagi kehidupan anak, maka perlu dikembangkan pada anak didik sejak usia dini.

Untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak, peranan pendidik sangat diperlukan, peran pendidik dapat dilihat dari proses pembelajaran terutama bagaimana cara memilih pendekatan atau metode yang tepat oleh seorang pendidik serta bertanggung jawab dan mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak didik. Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar melalui jalur pendidikan formal, non formal dan in formal. Salah satu jalur pendidikan formal adalah taman kanak-kanak, yang dilakukan dengan pendekatan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Bermain sebagai sarana belajar pada anak memperhatikan teori perkembangan anak usia dini, yang salah satunya adalah perkembangan bahasa, yang mana perkembangan ini terjadi pada pemahaman dan komunikasi melalui kata, ujaran dan tulisan yang diperlukan dalam kegiatan berkomunikasi dengan individu lain Program kegiatan di TK dilaksanakan

dengan tujuan untuk 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.

Sesuai dengan perkembangan anak usia dini yang bersifat holistik (menyeluruh), dan keterpaduan antara satu aspek perkembangan dengan perkembangan yang lain, baik perkembangan bahasa, sosial emosional, kognitif, fisik motorik, dan seni, maka perlu diciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak, agar kondisi pembelajaran terlaksana dengan sebaik-baiknya.

Untuk memotivasi anak agar kemampuan membacanya bagus dan meningkat dalam mengenal huruf, kata, kemampuan dalam menyimak, dan bertutur kata salah satunya adalah dengan menggunakan permainan huruf punggung berantai melalui 1 huruf maupun 2 huruf sekaligus yang tiap-tiap huruf akan akan berbentuk sebuah kata yang mudah dikenal dan dipahami anak. Oleh karena itu, untuk merangsang anak agar kemampuan membacanya dapat berkembang maka setiap guru harus lebih memikirkan bagaimana cara yang efektif agar anak bisa mengembangkan kemampuan membacanya dengan optimal.

Berdasarkan pengamatan penulis sebagai guru di PAUD Kasih Ibu Pasar Lansat Kadap menemukan bahwa sebahagian besar anak belum mampu sepenuhnya berkembang kemampuan bahasanya terutama dalam mengenal

huruf, dan kata. Anak masih merasa bingung dalam membedakan macam-macam bentuk huruf.

Dari hasil pengamatan tersebut dapat ditemukan 69 % anak berkategori kemampuan membaca rendah dalam mengenal huruf, mengenal kata, kemampuan dalam menyimak, dan kemampuan dalam bertutur serta belum terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan dalam hal suasana belajar. Dan hanya 31 % yang sudah berkemampuan bahasa yang baik. Hal ini diduga karena guru belum menggunakan permainan yang menarik dan suasana belajar yang menyenangkan dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar anak belum tercapai secara maksimal.

B. Identifikasi Masalah.

Berdasarkan latar belakang diatas, kurang optimalnya perkembangan bahasa anak pada PAUD Kasih Ibu Pasar Lansat Kadap disebabkan Rendahnya kemampuan membaca anak terutama dalam hal mengenal huruf, mengenal kata, kemampuan dalam menyimak, dan kemampuan dalam bertutur kata, hal ini diduga karena guru belum menggunakan media dan metode yang tepat dalam pelaksanaan pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan di atas, maka peneliti membatasi masalah pada : kemampuan membaca anak dalam mengenal huruf, mengenal kata, kemampuan dalam menyimak dan kemampuan dalam bertutur kata

D. Perumusan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah : Bagaimana dengan melalui permainan huruf punggung berantai dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

2. Pemecahan Masalah

Melalui permainan huruf punggung berantai akan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak terutama dalam mengenal huruf, mengenal kata, kemampuan dalam menyimak, dan kemampuan dalam bertutur kata

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rendahnya kemampuan membaca anak usia dini di PAUD Kasih Ibu Pasar Lansat Kadap, maka peneliti melakukan tindakan atau kegiatan melalui permainan huruf punggung berantai terutama dalam mengenal huruf, mengenal kata, dan mampu dalam menyimak serta bertutur kata dengan baik.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan :

Meningkatkan kemampuan membaca anak di PAUD Kasih Ibu melalui permainan huruf punggung berantai terutama dalam mengenal huruf, kata, kemampuan dalam menyimak, dan kemampuan dalam bertutur kata

G. Manfaat Penelitian.

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu PUAD khususnya kemampuan membaca anak dan ketepatan guru dalam

menggunakan media pembelajaran. Secara praktis penelitian ini juga bermanfaat bagi pihak-pihak berikut:

1. Guru PAUD, sebagai pertimbangan dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak perlu diperhatikan aspek kebahasaan agar materi yang disampaikan dapat mencapai tujuan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan pada akhir pembelajaran
2. Sebagai masukan bagi Guru PAUD dalam menyusun program pembelajaran untuk pengembangan aspek kebahasaan pada anak
3. Sebagai masukan bagi orang tua dalam membantu melatih perkembangan aspek kebahasaan pada anak
4. Sebagai pengembangan ilmu Pendidikan Anak Usia Dini khususnya pengembangan kecerdasan berbahasa.

H. Definisi Operasional.

1. Perkembangan bahasa adalah perkembangan dan perubahan yang terjadi pada segala bentuk komunikasi, pikiran, perasaan manusia yang disimbolisasikan agar dapat menyampaikan arti kepada orang lain. Perkembangan bahasa pada penelitian ini adalah perkembangan bahasa anak PAUD Kasih Ibu dalam kemampuan mengenal huruf, kata, kemampuan dalam menyimak, dan kemampuan dalam bertutur kata yang berguna untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Permainan huruf punggung berantai adalah salah satu permainan yang sangat menarik bagi anak. Guru menciptakan suasana yang menyenangkan dalam permainan ini yaitu dengan membunyikan peluit dan anak bersiap-

siap dan berlari menuju kotak yang disediakan untuk mengambil huruf sesuai yang dipegang guru dan menulis huruf tersebut pada punggung temannya. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok sampai semua anak mendapat giliran.

3. Permainan huruf punggung berantai disamping mengembangkan kecerdasan bahasa juga bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan lainnya yaitu dapat mengembangkan kecerdasan kognitif, sosial emosional, fisik motorik dan aspek kecerdasan lainnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini

Anak Usia Dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat, usia dini juga disebut usia emas (*golden age*). Oleh karena itu jika kita ingin mengembangkan bangsa yang cerdas, beriman dan bertaqwa serta berbudi luhur hendaklah dimulai dari pendidikan anak usia dini (PAUD). Menurut Sisdiknas No 20 Tahun 2003

Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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 (UU No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas).

Dari pendapat diatas dapat dijelaskan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang berfungsi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta perkembangan kejiwaan peserta didik yang dilakukan didalam maupun diluar lingkungan keluarganya.

Selanjutnya Dunn dan Kontos dalam Solfema (2006:2-3) mengemukakan bahwa”secara akademik PAUD adalah suatu bidang kajian yang mempelajari cara-cara efektif dalam membantu anak usia dini agar tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya”.

Berdasarkan pengertian diatas, perlu disadari bahwa PAUD bukan hanya mempersiapkan anak untuk cerdas membaca, menulis, dan berhitung

(calistung), tetapi lebih jauh dari itu, PAUD bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa.

Selanjutnya PAUD bertujuan untuk membantu anak bagaimana rangsangan yang diberikan dapat membuat semua potensi yang dimilikinya dapat berkembang secara optimal, sehingga dapat diharapkan nanti anak akan dapat hidup menyesuaikan diri dan siap untuk mengikuti kehidupan yang lebih kompleks dimasa datang. PAUD diharapkan dapat membimbing anak agar mampu memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan dalam hidup bermasyarakat. Untuk itu, perlu dikembangkan semua aspek kecerdasan anak yang meliputi aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional dan seni.

Oleh karena itu pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan strategis dalam pembangunan sumber daya manusia. PAUD di peruntukan untuk anak usia 0-6 tahun. Anak usia tersebut dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia diatasnya dan anak pada usia tersebut pada masa *golden age*. PAUD adalah investasi yang sangat besar bagi keluarga dan bangsa, karen paud membentuk anak indonesia yang berkualitas yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta mempengaruhi kehidupan dimasa dewasanya.

2. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak. Perkembangan bahasa adalah ekspresi kemampuan manusia yang bersifat *Innate* atau bawaan berupa simbol - simbol abstrak yang terdapat di otak yang dimulai sejak lahir sampai dewasa yang memiliki kapasitas yang berbeda sesuai dengan situasi dimana dia berada.

Bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginannya.

Perkembangan bahasa mengikuti suatu urutan yang dapat diramalkan secara umum sekaligus banyak variasinya diantara anak yang satu dengan yang lain, dengan tujuan mengembangkan kemampuan anak untuk berkomunikasi.

Indikator berbahasa anak menurut kurikulum (2004:13) yaitu :

1. Menirukan kembali 3-4 urutan kata.
2. Melakukan 2-3 perintah secara sederhana.
3. Menyebutkan kata-kata yang mempunyai suku awal yang sama.
Misalnya kali-kali atau suku kata akhir yang sama, misalnya nama-sama, dan lain-lain.
4. Bercerita tentang gambar yang disediakan atau yang dibuat sendiri.
5. Membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana.
6. Menghubungkan gambar/benda dengan kata.

7. Menceritakan isi buku walaupun tidak sama tulisan dengan yang diungkapkan.
8. Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya.

Menurut Vygotsky dalam Suyanto (2005:75) bahasa dan pikiran pada mulanya merupakan dua aspek yang berbeda. Sejalan dengan perkembangan kognitif anak, maka bahasa merupakan ungkapan pikiran, jadi merupakan satu kesatuan.

Bahasa dan pikiran menyatu sehingga bahasa merupakan ungkapan dari pikiran. Anak secara alami belajar bahasa dari interaksinya dengan orang lain untuk berkomunikasi, yaitu menyatakan pikiran dan keinginannya dan memahami pikiran dan keinginan orang lain.

Pembelajaran bahasa untuk anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis (simbolis). Untuk memahami bahasa simbolis anak perlu belajar membaca dan menulis.

Oleh karena itu belajar bahasa sering dibagi menjadi dua bagian, yaitu belajar bahasa untuk komunikasi dan belajar literasi, yaitu belajar membaca dan menulis.

Dari berbagai pendapat para ahli diatas maka peneliti ingin merealisasikan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan huruf punggung berantai karena melalui permainan ini segala aspek kebahasaan yang ada pada diri anak akan dapat dikembangkan.

Musfiroh (2005:56) mengatakan bahwa perkembangan bahasa anak mencakup tiga aspek yang perlu diperhatikan pada masa usia taman kanak-kanak adalah:

1. Perkembangan kosa kata

Anak saat memasuki usia TK telah mengakusisi sekitar 300 kata yang meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata kunci. Anak- anak TK juga sering mengacaukan bentuk- bentuk dalam bahasa yang berbeda. Ini disebabkan karena anak- anak Indonesia pada umumnya bilingual terutama setelah mereka mengenal media televisi dan memasuki dunia pendidikan.

2. Perkembangan Struktur

Perkembangan struktur anak mengikuti angka tahun Pertumbuhannya. Anak yang berusia empat tahun umumnya menghasilkan ujaran 4 kata dalam setiap kalimat dan menjadi lima kata dalam usia lima tahun.

3. Perkembangan Pragmatik

Mengajarkan pragmatik pada anak berarti mengajarkan tentang konvensi bertutur pada anak. Secara pragmatik dapat dikatakan bahwa anak-anak masa kini mengalami kesulitan berkomunikasi secara spontan, sehingga mereka kehilangan kepekaan berkomunikasi.

3. Metode Belajar Bagi Anak Usia Dini.

a. Pengertian Bermain Bagi Anak

Anak perlu dilindungi dan dipenuhi hak-haknya, terutama hak-haknya yang paling mendasar, yaitu hak memperoleh pendidikan yang baik

(berkualitas). Anak juga berhak diperlakukan secara adil. Dalam uraian tentang “Hak-hak anak” bahwa anak sudah semestinya diberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya, termasuk didalamnya kegiatan bermain.

Menurut Kak Seto dalam Andrianto (2009:13) mendefinisikan pengertian bermain secara tepat tidaklah mudah. Tetapi secara umum ‘bermain’ sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Menurut Kak Seto dalam Andrianto (2009:13) mengemukakan lima pengertian berkaitan dengan pengertian bermain, yaitu:

1. Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak
2. Bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik namun motivasinya lebih bersifat instrinsik
3. Bermain bersifat spontan dan suka rela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak
4. Bermain melibatkan peran aktif dan keikutsertaan anak
5. Bermain memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreatifitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, dan lain sebagainya.

Pengertian diatas menggambarkan bahwa apabila kegiatan bermain menyenangkan, maka anak akan terus melakukannya. Tetapi apabila kegiatan bermain itu sudah tidak menyenangkan, maka anak pun akan menghentikan permainan tersebut.

Catron dan Allen dalam musfiroh (2005:1) “mengatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal”.

Dalam Herawati (2005:22) “Bermain adalah dunia anak. Bermain adalah kebutuhan penting anak. Melalui permainan bermutu dan dampingan orang dewasa, serta dukungan lingkungan bermain yang bermutu, anak akan belajar banyak hal. Pendidik PAUD harus menyelenggarakan seluruh kegiatan pembelajaran melalui kegiatan bermain”.

Menurut Elida (2005:92) “Mengatakan bahwa bermain merupakan ciri kehidupan anak, sebagaimana halnya orang dewasa”. Dorongan untuk bermain pada anak dapat dikaitkan dengan perkembangan mental dan fisik. Anak yang perkembangan mental dan fisiknya sehat dan normal menampakkan dirongan bermain yang lebih tinggi.

b. Manfaat Bermain

Zakiah Darajat dalam Andrianto (2009:26) mengklasifikasikan mengenai pentingnya bermain bagi seorang anak yang memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Sebagai alat pendidikan. Anak yang bermain secara alamiah akan menemukan dan mengenali lingkungannya, orang lain, dan dirinya sendiri
2. Sebagai alat perawatan. Permainan merupakan salah satu alat untuk merawat anak yang mengalami gangguan kejiwaan

Menurut Hurlock dalam Andrianto (2006:27) berbagai macam manfaat bermain bagi anak adalah:

1. Manfaat fisik

Bermain fisik membantu anak mematangkan otot-otot dan melatih keterampilan seluruh anggota tubuhnya. Bermain juga bermanfaat sebagai penyaluran energi yang berlebihan.

2. Manfaat sebagai terapi

Sering anak 'stress' atau mengalami ketegangan-ketegangan akibat adanya pembatasan-pembatasan dari lingkungannya. Hal ini dapat diterapi dengan bermain.

3. Manfaat Edukatif

Anak dapat memperoleh edukatif atau hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran, dan tekstur suatu benda..

4. Manfaat kreatif

Melalui aktivitas bermain anak dapat mengembangkan gagasan-gagasan baru, baik dengan alat bermain atau tidak sama sekali.

5. Manfaat bagi pembentukan konsep diri

Bermain bersama orang lain (teman-temannya) mengajarkan anak untuk mengerti akan kemampuan dirinya sendiri.

6. Manfaat sosial

Bermain dengan teman-teman (kooperatif) sebaya akan mengajari anak membangun suatu hubungan sosial.

7. Manfaat Moral

Bermain dapat dijadikan sarana mengenalkan moral kepada anak. Misalnya melalui kegiatan bermain kepada anak dapat ditunjukkan hal-

hal yang benar dan salah, hal-hal yang adil dan hal sebaliknya pilih kasih, dan lain-lain.

Dalam Musfiroh (2005:15-19) bermain memiliki arti yang sangat penting bagi anak, antara lain sebagai berikut:

1. Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan
2. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah.
3. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak
4. Bermain mendorong anak berpikir kreatif
5. Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak.
6. Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut
7. Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial.
8. Bermain membantu anak mengenali diri mereka sendiri
9. Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik
10. Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi
11. Bermain menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak belajar bahasa kedua.

c. Bermain Sambil Belajar

Bermain sambil belajar merupakan sebuah slogan yang harus dimaknai sebagai satu kesatuan, yakni belajar yang dilakukan anak adalah melalui bermain. “Bermain sambil belajar” dalam arti ini tidak diartikan sebagai dua kegiatan, yakni bermain dan belajar, yang dilakukan secara bergantian, sebentar-sebentar bermain, sebentar-sebentar belajar. “Bermain sambil belajar

“ adalah satu istilah yang digunakan untuk menandai bahwa anak belajar melalui bermain, anak belajar didalam bermain.

Dalam Soegeng santoso (1999:79-80) Prinsip bermain sambil belajar secara rinci dikemukakan sebagai berikut:

1. Mengembangkan kehidupan beragama sedini mungkin agar anak memiliki moral dan budi pekerti yang luhur
2. Mengembangkan kemandirian agar anak dapat melayani dirinya sendiri dalam kehidupan sehari-hari
3. Mengembangkan kemampuan membaca, agar anak mampu berkomunikasi secara aktif dengan lingkungannya
4. Mengembangkan daya pikir, agar anak memiliki kemampuan menghubungkan pengetahuan dan pengalaman yang sudah dimiliki dengan pengetahuan atau pengalaman yang baru diperoleh
5. Mengembangkan daya cipta, agar anak kreatif, lancar, flexibel, dan memiliki spontanitas dalam bertutur kata serta berpikir
6. Mengembangkan perasaan/emosi agar anak mampu mengendalikan emosi dan dapat menunjukkan reaksinya secara wajar
7. Mengembangkan kemampuan secara wajar, agar anak mampu bergaul, dapat mengembangkan kemampuan sosial secara wajar dan meningkatkan kepekaan terhadap kemampuan bermasyarakat
8. Meningkatkan proses tumbuh kembang anak secara wajar dalam rangka membentuk Sumber Daya Manusia yang berkualitas sejak usia dini.

d. Implikasi Bermain Sambil Belajar

Istilah bermain sambil belajar membawa implikasi bahwa guru Taman Kanak-kanak perlu merancang program yang memungkinkan anak belajar melalui bermain. Kegiatan bermain perlu dirancang sedemikian rupa sehingga anak tidak merasa jenuh atau sebaliknya, frustrasi. Ini berarti, kegiatan bermain harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dalam berbagai aspek, termasuk tingkat perkembangan bermain anak.

Mengetahui perkembangan bermain anak hanyalah salah satu dari aspek menyeleksi permainan yang tepat untuk anak usia dini. Aspek-aspek lain dari desain permainan sangatlah penting untuk dipahami, terutama, ketika guru harus memilih permainan yang dapat dimainkan anak di dalam kelas.

4. Meningkatkan Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Huruf Punggung Berantai

Permainan huruf punggung berantai ini dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan diantaranya perkembangan bahasa anak. Adapun permainan ini bertujuan untuk melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat kata-kata, huruf, dan kata – kata bersuku terbuka yang terdiri dari 4 huruf seperti Bolu, mama, susu, bumi, buku dan lain sebagainya. Permainan huruf punggung berantai ini merupakan terobosan baru di bidang metode pengajaran mengenal kata dengan mendayagunakan kemampuan otak kanan untuk mengingat. Di samping itu juga melatih anak menghafal asosiasi antara tulisan dan kata-kata, sehingga ketika ia melihat kata-kata itu lagi di kemudian hari maka ia akan mengingat dan dapat mengucapkannya.

Permainan huruf punggung berantai ini dapat menambah kosa kata atau perbendaharaan kata anak dalam mengucapkan kata yang bersuku terbuka dan kata menjadi kata 2 suku dengan suku kata terakhir tertutup seperti pagar, minum, nanas dan lain-lain

Menurut Gardner dalam Musfiroh (2005:124) "Bentuk permainan disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak usia 5 hingga 6 tahun dalam berbagai aspeknya, serta tujuan pengembangan anak usia dini". Permainan ini dirangsang untuk mengembangkan minat baca tulis anak serta kemampuan struktur kata dan kalimat, pengembangan kosa kata, dan pengembangan minat bersastra. Permainan ini dirancang secara klasikal, kelompok, dan berpasangan. Pelafalan kata-kata tersebut dapat diperluas dalam bentuk pelafalan kalimat dalam bahasa Indonesia. Yang dipertingkatkan dalam permainan ini adalah melatih anak dalam mengucapkan bunyi-bunyi bahasa (vokal, konsonan, sesuai dengan apa yang dilihat, didengar dan diucapkannya).

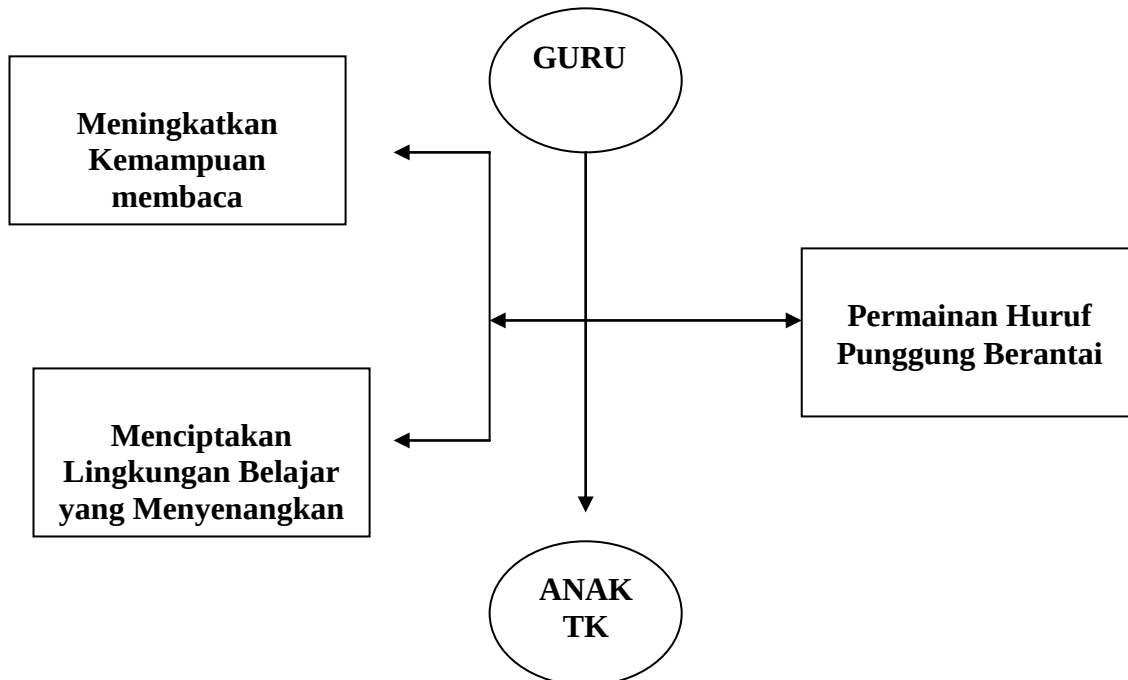
Permainan huruf punggung berantai dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan. Anak dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan keputusan terhadap kata –kata terutama kata yang bersuku terbuka yang dikenalnya.

Dalam memainkan suatu permainan anak dapat melihat sejumlah kata berkali-kali, namun tidak dengan cara yang membosankan. Guru perlu banyak memberikan sanjungan dan semangat dan menciptakan suasana yang menyenangkan agar tujuan pembelajaran tercapai.

Dari uraian diatas, maka peneliti berpendapat betapa pentingnya Permainan huruf punggung berantai bagi anak usia dini karena pembelajaran ini mengajak anak untuk mengenal huruf, kata, mampu dalam menyimak, dalam bertutur kata, serta mengajak anak untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya, serta guru dapat menerapkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan tidak menjenuhkan anak, dan anak dapat berinteraksi secara langsung dengan anak lain dalam permainan tersebut sehingga perbendaharaan dan penguasaan kosa kata anak akan bertambah.

B. Kerangka konseptual

Dari kajian teori di atas maka kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Bagan I

Kerangka konseptual

Dalam melaksanakan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak guru menggunakan Permainan Huruf Punggung Berantai. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf, kata, kemampuan dalam menyimak, dan kemampuan dalam bertutur kata. Disamping itu guru juga harus menciptakan lingkungan belajar yang kondusif atau menyenangkan seperti menciptakan suasana belajar yang nyaman, ketekunan serta kebetahan anak dalam belajar, dan perhatian anak tentang materi belajar yang disampaikan. Dan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan lainnya sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan hasil belajar anak dapat meningkat sesuai dengan apa yang diharapkan.

Menurut Brewer dalam Musfiroh (2005:194), "Dalam perkembangan literasi, anak usia 5 tahun telah dapat mengidentifikasi huruf-huruf dan dapat membuat sendiri huruf-huruf tersebut. Mereka juga dapat menikmati kegiatan "membaca dan mengeja" (Bronson, 1999). Mereka secara linguistik, memahami bahwa setiap benda memiliki nama, dan bahwa kata merupakan representasi simbolik dari objek atau referen tertentu. Anak telah memahami bahwa kata memiliki makna. Menurut Bronson dalam Musfiroh (2005:84), anak usia 4 tahun mulai menunjukkan minat aktivitas literasi seperti mengeja huruf dan bunyi, menjiplak, dan aktivitas lain

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan huruf punggung berantai di PAUD Kasih Ibu Pasar Lansat Kadap Pasaman yang telah dilaksanakan baik siklus pertama dan siklus kedua dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan membaca anak dapat meningkat melalui permainan huruf punggung berantai pada PAUD Kasih Ibu Pasar Lansat Kadap, Pasaman
2. Agar tujuan pengembangan kemampuan membaca anak dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di PAUD yaitu melalui bermain dengan metode mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan membaca anak.
3. Menggunakan permainan huruf punggung berantai, kemampuan membaca anak dalam mengenal huruf mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari siklus pertama lebih dari separoh anak berada pada kategori rendah dan pada siklus kedua menjadi sangat tinggi.
4. Menggunakan permainan huruf punggung berantai, kemampuan membaca anak dalam mengenal kata terlihat adanya peningkatan yang sangat berarti. Hal ini dapat dilihat dari siklus pertama berada pada kategori rendah dan pada siklus kedua menjadi sangat tinggi.
5. Menggunakan permainan huruf punggung berantai, kemampuan anak dalam menyimak mengalami peningkatan yang signifikan atau dengan

kata lain dapat dikemukakan bahwa dengan menggunakan permainan huruf punggung berantai, kemampuan anak menjadi meningkat. Hal ini dapat dilihat dari siklus pertama berada pada kategori rendah dan pada siklus kedua menjadi sangat tinggi.

6. Menggunakan permainan huruf punggung berantai, kemampuan membaca anak dalam bertutur kata juga mengalami peningkatan. Hal ini pada siklus pertama berada pada kategori rendah dan pada siklus kedua meningkat menjadi sangat tinggi.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan kajian teoritis maka implikasi penelitian ini adalah

1. Permainan huruf punggung berantai bukan hanya sekedar permainan yang tidak ada manfaatnya namun setelah penelitian, menemukan bahwa permainan huruf punggung berantai menjadi permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Permainan huruf punggung berantai memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran pada anak karena permainannya menarik dan memudahkan guru dalam mengembangkan kemampuan membaca anak

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian serta kesimpulan yang telah diuraikan maka disarankan untuk :

1. Pendidik

Melihat begitu besarnya peningkatan kemampuan berbahasa anak dengan menggunakan permainan huruf punggung berantai melalui satu dan dua huruf dalam pengembangan aspek kebahasaan anak di PAUD Kasih Ibu Pasar Lansat Kadap maka pendidik perlu hendaknya dalam memberikan kegiatan dalam bentuk permainan bagi perkembangan bahasa anak dengan menggunakan alat yang bervariasi sesuai dengan kreativitas anak usia dini

2. Anak

Anak diharapkan lebih termotivasi dan semangat belajar berbahasa melalui permainan huruf punggung berantai sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien

3. Kepala Dinas Pendidikan

Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Pasaman diharapkan memberikan perhatian yang besar untuk meningkatkan kemampuan membaca anak dengan memfasilitasi sarana dan prasarana yang menunjang

4. Pengelola

Melihat adanya peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan huruf punggung berantai disarankan agar pengelola dapat menyediakan alat bermain anak yang bervariasi agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

5. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini terbatas meneliti peningkatan kemampuan membaca anak saja melalui permainan huruf punggung berantai dari satu buah huruf dan

lebih dari satu buah huruf. Sedangkan masih banyak faktor lain serta alat bermain anak yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak terutama dalam mengenal huruf dan kata, oleh karena itu pada peneliti berikutnya untuk melakukan penelitian yang lebih bervariasi terhadap variabel lainnya.

6. Bagi pembaca

Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto.2009. *Membentuk Anak Cerdas dan Tangguh*. Yogyakarta : Universitas Atma Jaya Yogyakarta
- Anwar, Dkk. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta
- Elida.2005.*Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini dan SD*.Bandung PK. Baru
- Jamaris, Martini.2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta
- Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. 2004. Depdiknas
- Herawati. 2005. *Buku Pendidik PAUD*. Pekanbaru
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Prayitno. 2005. *Perkembangan Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar*. Padang: Angkasa Raya
- Santoso, Soegeng. *Pendidikan Anakl Usia Dini*. Dirjen Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda DEPDIKNAS
- Slamet S. 2005. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta : Depdiknas
- Solfema. 2006. *Pendidikan Anak Usia Dini(PAUD) : Hakekat, Sasaran, Proses Pembelajaran, Dan Kompetensi Pendidikannya*. Padang : Balai Pengembangan
- Sujiono, Yuliani, Nurani. 2004. *Penerapan Multiple Intelligences dalam strategi pembelajaran TK dan RA*. Padang : Makalah dalam acara pelatihan dan sosialisasi “Pendidikan berpusat pada anak”.
- Suyanto, Slamet.2005. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Depdiknas Dirjen Dikti
- Tadkiroatun M.2005. *Bermain Sambil Belajar dan Pengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti
- Tim Redaksi Ayah Bunda. 1992. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Yayasan Aspirasi Pemuda
- UU No 20 tahun 2003. *Tentang sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika
- Wardani, DKK. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka