

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT MEMBACA ANAK MELALUI  
PERMAINAN KOTAK PINTAR DI TK AISYIYAH SULIKI  
KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**RENI WARLINA  
2008/10096**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2011**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

### SKRIPSI

Judul : **Upaya Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar di TK Aisyiyah Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota**  
Nama : Reni Warlina  
Nim : 10096  
Jurusan : Pendidikan Guru- Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2011

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Dra.Hj.Dahliarti, M.Pd**  
Nip.19480128 197503 2 001

**Dra. Rivda Yetti**  
Nip. 19630414 198703 2 001

Ketua Jurusan

**Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd**  
Nip. 19620730 198803 2 002

## HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Upaya Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui  
Permainan Kotak Pintar Di TK Aisyiyah Suliki  
Kabupaten Lima Puluh Kota

Nama : Reni Warlina  
NIM : 2008/10096  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

| <b>Tim Penguji</b>   |                             |                     |
|----------------------|-----------------------------|---------------------|
| <b>Nama</b>          |                             | <b>Tanda Tangan</b> |
| 1. <b>Ketua</b>      | : Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd | 1. ....             |
| 2. <b>Sekretaris</b> | : Dra. Rivda Yetti          | 2. ....             |
| 3. <b>Anggota</b>    | : Saridewi, M. Pd           | 3. ....             |
| 4. <b>Anggota</b>    | : Dr. Dadan Suyana          | 4. ....             |
| 5. <b>Anggota</b>    | : Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd | 5. ....             |

## ABSTRAK

**RENI WARLINA. 2011/10096. Upaya Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar Di TK Aisyiyah Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat membaca anak dalam proses pembelajaran di TK dalam kemampuan mengenal kata sederhana, menghubungkan gambar dengan kata, mengelompokkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama dan menirukan 4- 5 urutan kata belum berkembang menurut semestinya. Dan juga kurang bervariasinya media dan strategi guru dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yang dilaksanakan di TK Aisyiyah Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar anak usia dini di TK aisyiyah Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B2 TK yang jumlah anak 15 orang yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Data observasi/pengamatan dan wawancara anak serta hasil penilaian anak selama melakukan kegiatan dalam permainan kotak pintar yang dianalisis dengan teknik persentase. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II.

Hasil rata-rata persentase dalam upaya meningkatkan minat membaca anak dapat dilihat sebelum tindakan 11%, pada siklus I 25,65% dan siklus II 81%. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dari siklus I sampai siklus II dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan minat membaca anak dalam permainan kotak pintar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan kotak pintar dapat meningkatkan minat membaca anak di TK Aisyiyah Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota.

## KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah peneliti mengucapkan kehadiran Allah SWT, yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **”Upaya Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar di TK Aisyiyah Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota”**.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra Hj. Dahliarti, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Rivda Yetti selaku pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan meluangkan waktu dengan penuh kesabaran bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu dan Bapak selaku penguji I, II dan III yang telah memberikan masukan untuk kesempurnaan skripsi ini.

4. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S, Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin pelaksanaan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak-bapak dan ibu-ibu dosen beserta staf tata usaha jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Rekan-rekan majelis guru TK Aisyiyah Suliki yang telah membantu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Suami tercinta yang telah membantu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Ibu dan adik-adik serta teman dan sahabat peneliti yang telah memberikan doa dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT amin Ya Robbal 'alamin. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari tahap kesempurnaan, untuk itu peneliti menerima saran, kritikan dan masukan yang sifatnya membangun dan bermanfaat bagi penulis demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini

bermanfaat bagi peneliti khususnya serta pembaca pada umumnya dan dapat memberikan sumbangan kepada ilmu pengetahuan.

Padang, Agustus 2011

Peneliti

## DAFTAR ISI

|   | <b>Halaman</b> |
|---|----------------|
| <b>PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....            | i              |
| <b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....         | ii             |
| <b>ABSTRAK</b> .....                        | iv             |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                 | v              |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                     | viii           |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                   | x              |
| <b>DAFTAR GRAFIK</b> .....                  | xi             |
| <br>  |                |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                    |                |
| A. Latar Belakang Masalah.....              | 1              |
| B. Identifikasi Masalah.....                | 2              |
| C. Pembatasan Masalah.....                  | 3              |
| D. Perumusan Masalah.....                   | 4              |
| E. Rancangan Pemecahan Masalah.....         | 4              |
| F. Tujuan Penelitian.....                   | 5              |
| G. Manfaat Penelitian.....                  | 5              |
| H. Defenisi Operasional.....                | 6              |
| I.  |                |
| <br>  |                |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>                |                |
| A. Landasan Teori.....                      | 7              |
| 1. Hakikat Anak Usia Dini.....              | 7              |
| 2. Konsep Membaca .....                     | 8              |
| a. Pengertian Membaca .....                 | 8              |
| b. Manfaat Membaca .....                    | 9              |
| c. Tujuan Membaca.....                      | 10             |
| d. Tahap Perkembangan Membaca.....          | 10             |
| 3. Menumbuhkan Minat Baca Anak .....        | 15             |
| 4. Konsep Permainan .....                   | 17             |
| a. Pengertian Permainan.....                | 17             |
| b. Manfaat Permainan.....                   | 18             |
| c. Tujuan Permainan .....                   | 18             |
| d. Alat Permainan ... ..                    | 20             |
| e. Fungsi Alat Permainan .....              | 21             |
| f. Persyaratan Alat Permainan .....         | 21             |
| 5. Pengertian Kotak Pintar .....            | 22             |
| 6. Pelaksanaan Permainan Kotak Pintar ..... | 22             |
| B. Penelitian yang Relevan .....            | 23             |
| C. Kerangka Konseptual .....                | 25             |
| D. Hipotesis Tindakan .....                 | 25             |

### **BAB III RANCANGAN PENELITIAN**

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| A. Jenis Penelitian .....        | 26 |
| B. Subjek Penelitian .....       | 26 |
| C. Prosedur Penelitian .....     | 27 |
| D. Instrumen Penelitian .....    | 32 |
| E. Teknik Pengumpulan Data ..... | 33 |
| F. Teknik 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 .....    | 50 |
| B. Analisis Data .....         | 61 |
| C. Pembahasan .....            | 67 |

### **BAB V PENUTUP**

|                     |    |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan ..... | 76 |
| B. Implikasi .....  | 77 |
| C. Saran .....      | 77 |

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

|            | <b>Halaman</b>  |
|------------|---|
| Tabel I    | Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....36                |
| Tabel II   | Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar Pertemuan Pertama Pada I (Setelah Tindakan).....40         |
| Tabel III  | Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar Pertemuan Kedua Pada Siklus I (Setelah Tindakan).....42    |
| Tabel IV   | Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar Pertemuan Ketiga Pada Siklus I (Setelah Tindakan).....44   |
| Tabel V    | Hasil Wawancara Anak Pada Siklus I (Setelah Tindakan).....47  |
| Tabel VI   | Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar Pertemuan Pertama Pada Siklus II (Setelah Tindakan).....51 |
| Tabel VII  | Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar Pertemuan Kedua Pada Siklus II (Setelah Tindakan) .....54  |
| Tabel VIII | Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar Pertemuan Ketiga Pada Siklus II (Setelah Tindakan).....56  |
| Tabel IX   | Hasil Wawancara Anak Pada Siklus II (Setelah Tindakan) .....59  |
| Tabel X    | Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar Pertemuan 1, 2 dan 3 Pada Siklus I .....62                 |
| Tabel XI   | Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar Pertemuan 1, 2 dan 3 Pada Siklus II.....65                 |
| Tabel XII  | Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar (Kategori Sangat Tinggi).....70                            |
| Tabel XIII | Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar (Kategori Tinggi).....71                                   |
| Tabel X    | Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar (Kategori Rendah).....72                                   |

## DAFTAR GRAFIK

|             | <b>Halaman</b>   |
|-------------|--|
| Grafik I    | Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....37                |
| Grafik II   | Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar Pertemuan Pertama Pada siklus I (Setelah Tindakan) .....40  |
| Grafik III  | Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar Pertemuan Kedua Pada siklus I (Setelah Tindakan) .....42    |
| Grafik IV   | Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar Pertemuan Ketiga Pada siklus I (Setelah Tindakan) .....45   |
| Grafik V    | Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar Pertemuan Pertama Pada siklus II (Setelah Tindakan) .....52 |
| Grafik VI   | Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar Pertemuan Kedua Pada siklus II (Setelah Tindakan) .....54   |
| Grafik VII  | Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar Pertemuan Ketiga Pada siklus II (Setelah Tindakan) .....57  |
| Grafik VIII | Minat Membaca Anak Pada Pertemuan 1, 2 dan 3 Pada Siklus I .....63   |
| Grafik IX   | Minat Membaca Anak Pada Pertemuan 1, 2 dan 3 Pada Siklus I I .....66.  |
| Grafik X    | Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar (Kategori Sangat Tinggi) .....71                            |
| Grafik XI   | Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar (Kategori Tinggi) .....72                                   |
| Grafik XII  | Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar (Kategori Rendah) .....73                                   |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

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 yang hanya datang sekali. Masa peka adalah masa yang menuntun perkembangan anak secara optimal.

Keberhasilan proses pendidikan pada anak usia dini merupakan atau menjadi dasar dalam proses pendidikan selanjutnya. Pada usia nol sampai 8 tahun merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang akan mewarnai proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya. Periode ini merupakan periode yang kondusif untuk mengembangkan aspek-aspek kognitif, afektif, psikomotorik, bahasa dan sosial emosionalnya.

Dunia anak dalam sikap hidup dan kebiasaan anak telah mengalami perubahan, baik terhadap teman sebaya maupun lingkungan bermainnya, seperti yang tercantum dalam Kemenpenas (2010:2) menyatakan bahwa Pendidikan AUD 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.

Anak pada masa usia dini merupakan masa pertumbuhan, baik dibidang fisik, mental dan kecerdasan. Dalam hal pertumbuhan dan kecerdasan anak dipengaruhi oleh bermacam-macam faktor diantaranya kemampuan anak dalam berbahasa terutama membaca. Oleh karna itu dalam masa kanak-kanak, kemampuan membaca anak harus lebih ditingkatkan guna menunjang pertumbuhan kecerdasan anak yang maksimal.

Kemampuan membaca merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan berbahasa. Kemampuan membaca sangatlah penting terutama dalam masa pertumbuhan kecerdasan, karena ilmu pengetahuan sebagian besar diperoleh melalui membaca.

Membaca merupakan suatu hal yang sangat penting untuk ditanamkan kepada setiap individu dan dengan membaca, segala ilmu pengetahuan dapat kita serap dengan baik. Mengingat pentingnya membaca tersebut sudah seharusnya sebagai orang tua atau guru mengenalkan sedini mungkin kepada anak, agar kegemaran itu bisa menjadi tradisi dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menunjang pendidikan lebih baik maka seorang guru taman kanak-kanak haruslah mampu menciptakan kognitif, efektif, psikomotorik, bahasa dan sosial emosionalnya.

Cara-cara yang dapat dilakukan di TK dalam persiapan membaca antara lain dengan menggunakan sarana pendukung berupa alat permainan atau alat peraga yang dapat digunakan oleh anak maupun guru dalam

kegiatan pembelajaran. Alat tersebut sekaligus dapat memberikan informasi atau menghasilkan pengertian, memberikan kesenangan serta mengembangkan imajinasi anak. Oleh sebab itu guru harus trampil membuat perencanaan pembelajaran dan metode yang bervariasi sehingga dapat mengembangkan aspek-aspek yang ada pada anak dan menarik serta bermakna bagi anak.

Kenyataan yang ada pada pengalaman peneliti, menunjukkan bahwa anak kurang berminat pada kegiatan membaca. Dalam proses pembelajaran ketersediaan media dan alat peraga sangat kurang dan umumnya guru menggunakan metode ceramah sehingga membuat suasana belajar membosankan bagi anak.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas maka dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar anak TK serta memotivasi anak untuk membaca maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Pintar di TK Aisyiyah Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran di TK Aisyiyah Suliki khususnya di kelompok B<sub>2</sub> sebagai berikut :

1. Kurangnya minat membaca anak.

2. Kurangnya alat peraga di dalam pembelajaran.
3. Guru kurang memberikan metode yang bervariasi.
4. Metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan anak.

### **C. Pembatasan Masalah**

Sebagaimana identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Masih rendahnya minat baca anak di kelompok B<sub>2</sub> TK Aisyiyah Suliki.
2. Kurangnya alat peraga yang dipakai untuk menarik minat anak untuk membaca di kelompok B<sub>2</sub> TK Aisyiyah Suliki.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terlihat masih rendahnya minat membaca anak, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu “Apakah dengan permainan kotak pintar ini dapat meningkatkan minat membaca anak di TK Aisyiyah Suliki ?”.

### **E. Rancangan Pemecahan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan sesuai dengan batasan masalah, permasalahan di TK aisyiyah suliki adalah masih kurangnya minat membaca anak, disebabkan oleh kurangnya alat peraga dan media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran sehingga membosankan bagi anak, maka rancangan pemecahan masalah yang akan penulis lakukan adalah melalui permainan kotak pintar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dan permainan ini menyenangkan bagi anak.

## **F. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan proses dan hasil belajar anak di kelompok B<sub>2</sub> TK Aisyiyah Suliki. Setelah penelitian ini dilaksanakan, diharapkan peneliti dapat mengetahui cara yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan minat membaca pada anak.

## **G. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini bermanfaat untuk :

1. Bagi anak didik.
  - a. Merangsang rasa ingin tahu anak dalam kegiatan membaca melalui permainan kotak pintar.
  - b. Mengembangkan kognitif, motorik, bahasa, emosi, dan panca indra.
  - c. Memberikan kesenangan dalam permainan ini.
2. Bagi guru TK.
  - a. Memperbanyak jenis alat permainan.
  - b. Sebagai sarana untuk mempermudah anak dalam memahami pelajaran yang disampaikan.
3. Bagi Dinas Pendidikan.

Sebagai sarana perwujudan kerja sama yang baik antara dinas dengan sekolah, dapat menjadi perhatian dalam kurikulum pembelajaran, dan memberikan penyuluhan kepada guru TK untuk menerapkan kegiatan

pembelajaran melalui membaca, sehingga prestasi belajar anak meningkat.

#### 4 Bagi masyarakat.

Menambah wawasan tentang jenis-jenis alat permainan yang cocok untuk anak TK.

### **H. Defenisi Operasional**

#### 1. Meningkatkan Minat Membaca

Meningkatkan minat membaca anak bertujuan agar mampu memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal, membuat belajar lebih mudah dan mengembangkan pola pikir kreatif di dalam diri mereka.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan membaca sangat penting dimiliki anak. Dengan membaca dapat membantu anak berfikir kreatif. Membaca juga merupakan tindakan memberi makna dari sebuah objek atau gambar yaitu dengan menyusun huruf menjadi sebuah kata.

#### 2. Permainan Kotak Pintar

Permainan kotak pintar adalah sebuah kotak yang mempunyai ruang yang isinya bisa melatih otak untuk berfikir. Artinya dengan permainan ini anak bisa berfikir bagaimana menyusun huruf menjadi kata, mengenal kata sederhana dan dapat menirukan 4-5 urutan kata dan akhirnya minat membaca anak meningkat.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan bentuk pendidikan untuk rentang usia 0 – 6 tahun. Sejak anak masih dalam kandungan, pendidikan secara tidak langsung sudah diberikan ibunya antara lain berwujud pembiasaan, kedisiplinan, kebersihan, kesehatan dan gizi, ketenangan serta kesabaran.

Anak Usia Dini (AUD) menurut Sujiono (2009:7) adalah “Sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat”.

Karakteristik AUD menurut Sujiono (2009:7) adalah:

- a. Egosentris.
- b. Ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri.
- c. Memiliki *Currositif*.
- d. Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan.
- e. Makhluk sosial.
- f. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah.
- g. *The unique person*.
- h. Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda.
- i. Kaya dengan fantasi
- j. Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinasi.

- k. Daya konsentrasi yang pendek.
- l. Sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anak usia 5 tahun dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman.
- m. Masa usia dini merupakan masa belajar yang paling potensial.
- n. Masa usia dini disebut sebagai masa *golden Age*.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa AUD itu adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dimana anak kaya akan fantasi dan memiliki rasa ingin tahu yang kuat.

Menurut Masitoh (2007:1.19) “Bermain secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya”.

## **2. Konsep Membaca**

### **a. Pengertian Membaca**

Membaca merupakan suatu kegiatan terpadu mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal huruf dan kata-kata bahkan kalimat. Kegiatan membaca adalah bersifat kompleks karena tidak hanya melibatkan otak sebagai pusat pengolahan informasi tetapi melibatkan indra dan serangkaian gerakan-gerakan motorik secara reteral. Otak manusia terbagi atas otak kanan dan otak kiri, keduanya memiliki fungsi yang berbeda saat digunakan mengolah informasi yang diterima.

Mengajarkan membaca dan menulis di TK menurut Depdiknas (2003:2) menerangkan bahwa :

Mengajarkan membaca dan menulis di TK dapat dilaksanakan selama dalam batas-batas aturan pengembangan pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan di TK sebagai sebuah taman bermain, sosialisasi dan pengembangan substansial berbagai kemampuan pra skolastik yang lebih substansi pengembangan kecerdasan emosi, motorik, disiplin, tanggung jawab, konsep diri dan akhlak.

Belajar membaca ini sangat berguna sekali bagi anak didik, karena melalui membaca ini segala aspek perkembangan anak dapat dikembangkan dengan baik. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar membaca ini dapat kita laksanakan mulai dari anak TK asalkan tidak melenceng dari aturan dan batasan-batasan yang ada, dimana anak usia TK pembelajaran membaca ini dapat kita lakukan melalui kegiatan permainan karena pada anak usia TK ini belum bisa untuk memusatkan perhatian begitu lama, sebab pada usia ini adalah usia anak untuk bermain dan melalui permainan maka dengan mudah untuk menanamkan konsep pada anak.

#### b. Manfaat Membaca

Menurut Rahim (2008:1) mengatakan bahwa manfaat membaca adalah:

Masyarakat yang gemar membaca memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang akan semakin meningkat kecerdasannya sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa mendatang.

Anak-anak yang tidak memahami pentingnya belajar membaca tidak akan termotivasi untuk belajar. Aktifitas membaca telah merangsang otak untuk melakukan olah pikir memahami makna yang terkandung dalam rangkaian tulisan.

c. Tujuan Membaca

Menurut Rahim (2008:11) tujuan membaca adalah mencakup:

- 1) Kesenangan
- 2) Menyempurnakan membaca nyaring
- 3) Menggunakan strategi tertentu
- 4) Memperbaharui pengetahuan tentang suatu topik
- 5) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahui
- 6) Memperoleh informasi untuk laporan lisan

Tujuan membaca dapat peneliti simpulkan bahwa membaca mempunyai arti yang positif bagi seseorang, suasana tenang dan menyenangkan, seperti membaca majalah atau komik dan buku pelajaran bagi siswa untuk menambah ilmu pengetahuannya. Jadi untuk mendapatkan kepuasan membaca sesuai dengan tujuan yang akan dicapai harus dilakukan dari hati nurani, bukan paksaan dari siapapun.

d. Tahap Perkembangan Membaca Pada Anak

Pada awal perkembangan anak laki-laki dan anak perempuan memiliki ketertarikan pada subjek buku yang sama seiring dengan penambahan usia mereka, maka tampak perbedaan

keduanya. Anak laki-laki cenderung menyukai cerita bertema romantis atau kehidupan sosial.

Menurut Sutan (2004:17) “Tahap perkembangan membaca pada anak didasarkan pada usia perkembangan fisik, kemampuan mental, kematangan emosional dan lingkungan yang dapat diciptakan untuk mendukung minat baca anak”.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Sutan diatas dapat kita simpulkan bahwa perkembangan membaca pada anak berdasarkan pada perkembangan fisik dan kemampuan mental serta lingkungan yang dapat diciptakan untuk mendukung minat baca anak. Oleh karena itu, maka peneliti menciptakan bentuk permainan ini dapat memperlihatkan bahwa fisik anak mendukung untuk melakukan permainan dan juga melalui permainan ini mental anak tidak akan terbebani karena hanya mencocokkan kata dan mencari huruf yang telah ada, sehingga dengan mudah anak akan dapat melakukannya.

#### 1) Masa Persiapan.

Dimaksudkan untuk memberikan latihan-latihan dan keterampilan membaca. Keterampilan dan kemampuan yang diperoleh pada masa ini. Mengajarkan dan menumbuhkan kegemaran membaca sudah mulai sejak anak dilahirkan bahkan jika mengukur kebelakang, persiapan tersebut telah dilakukan orang tua sejak bayi dalam kandungan misalnya mengajak bayi

berkomunikasi dengan cara mengelus perut, menjaga emosi ibu dengan cara mendengar musik, sebagaimana yang dikemukakan oleh Masitoh (2007:1.14) “Anak usia dini memiliki karakteristik tersendiri di mana anak sangat aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap apa yang dilihat, didengar dan seakan tidak berhenti untuk belajar”.

## 2) Pembaca Pemula Awal (2-4 tahun)

Memasuki usia 2 – 4 tahun stimulus fisik sederhana masih dapat diberikan kepadanya, dorongan mereka untuk melakukan gerakan-gerakan, berputar, jungkir balik, berlari, memanjat dan kegiatan fisik yang lazim dilakukan untuk seusianya. Buku untuk anak usia dini adalah buku yang bahan kertasnya keras sehingga tidak mudah rusak atau robek. Pilih gambar yang bersifat karikatural atau menggambarkan bentuk orang yang kurang profesional menurut Sutan (2004:20)

Hal-hal yang harus dilakukan terhadap pembaca pemula awal :

- a) Siapkan selalu buku-buku diantara mainannya.
- b) Bacakan lagu ABCD dengan mencantumkan disekitar anda misalnya membuat kartu dari kertas bekas.
- c) Manfaatkan sumber daya yang ada disekitar anda misalnya membuat kartu huruf dari kertas bekas.
- d) Ajak anak membaca huruf dari makalah yang warna-warni dan tempelkan guntingan huruf tersebut dalam buku-buku khusus untuknya.

Buku-buku yang dapat diberikan untuk membaca pemula awal menurut Sutan (2004:22):

- (1) Buku-buku dongeng.
- (2) Cerita yang melibatkan tokoh-tokoh hewan.
- (3) Cerita yang melibatkan mainan.
- (4) Buku-buku yang bergambar indah.

Pada pembaca pemula awal ini dapat kita berikan berupa buku-buku bacaan seperti buku cerita.

Untuk meningkatkan minat membaca AUD melalui permainan yang peneliti buat ini, anak bisa mengenal berbagai macam huruf mulai dari A dan seterusnya dan penulis memperkenalkan ini dengan cara bermain dengan melalui gambar-gambar dan kata-kata. Melalui permainan ini anak telah mengenal huruf dan saat dia melihat maupun membaca buku cerita anak hanya menyambungkan huruf saja dan ini dapat dibantu oleh guru disekolah maupun orang tua dirumah sehingga perbendaharaan kata anak bisa bertambah.

## 2) Pembaca Pemula Lanjutan

Pembaca pemula lanjutan adalah usia TK 4 – 6 tahun memasuki usia dini mungkin beberapa anak telah mengenal huruf (besar maupun kecil) serta mengenal bunyi dan pengucapannya walaupun sudah mengenal huruf serta telah dapat menulis kata-kata tertentu.

Agar minat baca anak 4 – 6 tahun semakin baik maka sebaiknya dilakukan langkah-langkah seperti ini:

- a) Gunakan intonasi dan suara yng berbeda-beda saat membaca cerita.
- b) Undang teman anak-anak untuk melakukan kegiatan membaca bersama.
- c) Mainkan dan temukan daftar kata dengan ritme yang hampir menyerupai seperti : tas, mas dan lain-lain.

Untuk meningkatkan minat membaca anak ini selain disekolah juga dapat kita lakukan dirumah dibantu oleh orang tua atau kakak seperti yang telah kita bahas diatas. Ada langkah-langkah yang dilakukan untuk menumbuhkan minat membaca anak salah satunya mainkan dan temukan daftar kata dengan permainan dengan ritme yang hampir menyerupai. Ungkapan ini sesuai dengan permainan yang peneliti buat yaitu permainan kotak pintar untuk meningkatkan minat membaca anak. Dimana permainan ini bisa melatih kognitif dan bahasa pada anak untuk mencari kata-kata yang sesuai dengan gambar yang ada dan juga dapat meningkatkan minat membaca anak.

### 3. Menumbuhkan Minat Baca Anak

Menurut Akbar (2004:34) menyatakan ada beberapa cara menumbuhkan dan mengembangkan minat baca anak pada usia dini antara lain:

- a. Diperkenalkan sejak dini pada bacaan bergambar dengan warna yang menarik dan unik.
- b. Untuk usia 1 – 3 tahun dimulai dengan membacakan cerita yang pendek dengan suara dan nama yang jelas.
- c. Mengajarkan membaca lebih efektif dengan cara bermain dalam suasana yang informal.
- d. Melibatkan anak dalam kegiatan sehari-hari di rumah yang mengharuskan anak menggunakan kemampuan membaca.
- e. Ajak anak lebih sering ke perpustakaan dan masukan mereka menjadi anggota.
- f. Sediakan satu pojok rumah untuk menyimpan buku atau majalah.

Cara-cara diatas dapat kita terapkan kepada anak baik di rumah maupun di sekolah. Penyediaan sarana atau media berupa alat permainan yang menarik dan keterlibatan orang tua atau guru secara aktif dalam mengenalkan membaca kepada anak akan membantu sekali dalam menanamkan minat membaca sedini mungkin pada anak kita, maka akan tercipta generasi yang mempunyai rasa cinta akan buku, yang sangat kita harapkan untuk membangun bangsa dan negara kearah yang lebih maju.

Mengajarkan membaca lebih awal di TK merupakan salah satu pengembangan potensi bahasa anak. Dalam pengembangan potensi bahasa anak ini, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan orang tua, menurut Depdiknas (2000:14) prinsip-prinsip itu adalah:

- a. Pendidikan lebih mengutamakan pengembangan penguasaan kosa kata, kemampuan menyimak dan berkomunikasi sebelum permainan membaca diberikan.
- b. Mendeteksi atau melacak kemampuan awal anak dalam berbahasa, prinsip ini dilakukan agar pendidik dapat memperhatikan perkembangan bahasa anak secara individual, hasil kegiatan ini diharapkan dapat diperoleh kemampuan berbahasa secara mengelompokkannya berdasarkan kemampuan yang relatif sama.
- c. Merencanakan kegiatan bermain dan alat permainan sederhana melalui kegiatan bercakap-cakap, bercerita atau menyampaikan cerita, membacakan cerita atau bermain peran.
- d. Mengkomunikasikan kegiatan keterbatasan anak pada orang tua termasuk kegiatan melalui permainan membaca permulaan.
- e. Menentukan nama yang diambil dan lingkungan sekitar yang dikenal anak.
- f. Menggunakan perpustakaan anak sebagai sarana yang dapat merangsang dan menumbuhkan minat baca anak.
- g. Menata lingkungan kelas dengan berbagai kosa kata dan nama benda yang memungkinkan anak melihat dan berkomunikasi tentang benda-benda itu.
- h. Menggunakan gambar-gambar sederhana yang dikenal anak untuk mengenal berbagai bentuk kata atau kalimat sederhana.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka peneliti membuat suatu alat permainan yang dapat menumbuhkan minat baca anak dengan cara yang lebih positif dan menarik bagi anak. Salah satu usaha yang harus dilakukan oleh pihak pendidik di TK dalam meningkatkan

minat membaca pada anak adalah menyediakan pengajaran berupa alat permainan yang menarik dan menyenangkan serta memberikan kepuasan tersendiri bagi anak. Alat permainan merupakan hal yang sangat dibutuhkan sebagai salah satu media dalam pendidikan Taman Kanak-kanak.

#### **4. Konsep Permainan**

##### **a. Pengertian permainan**

Permainan merupakan salah satu bentuk penyaluran manusia untuk bergerak dan bersenang-senang, hal ini dilakukan untuk menyalurkan segala potensi yang ada dalam diri anak.

Bermain bagi anak usia TK merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting didalam kehidupannya, bahkan hampir sebagian dari waktunya dihabiskan untuk bermain, hal ini sangat berarti bagi anak untuk melatih dirinya untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut Sujiono (2007:10) menyatakan “Permainan adalah medium yang sangat tepat untuk perkembangan sosial dan moral anak karena harus mematuhi aturan-aturan tertentu apabila ingin menikmati permainan bersama-sama. Jika peraturan dapat dilaksanakan dengan baik dalam suatu permainan, anak belajar mengubah prilakunya agar dapat bertahan dalam lingkungan sosialnya”.

## b. Manfaat Permainan

Di TK segala aktifitas anak dilakukan melalui bermain sambil belajar, oleh karena itu alat permainan dan bermain yang dipersiapkan di TK hendaknya bermanfaat mendidik, memberi pemahaman, melatih keterampilan dan pembiasaan anak.

Menurut Montolalu (2007:7.4) manfaat permainan adalah:

- 1) Untuk melatih otot besar.
- 2) Untuk mengembangkan fantasi.
- 3) Untuk melatih keterampilan.
- 4) Untuk mengembangkan kognitif anak.
- 5) Untuk mengembangkan perasaan sosial emosional anak.
- 6) Untuk mengembangkan kreativitas.

Sebagai peneliti bukan saja mengetahui manfaat permainan yang harus disiapkan, tetapi harus memahami cara penggunaannya sehingga dapat memberi stimulasi berupa rangkaian aktivitas yang bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan anak secara optimal.

## c. Tujuan Permainan

Setiap permainan mempunyai tujuan yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan situasi lingkungannya. Tujuan umum adalah untuk membentuk dan membina watak lewat metode yang menarik, menyenangkan dan menantang. Dengan demikian peserta didik tidak merasa dibebani dengan nasehat atau pelajaran, melainkan sambil bermain dapat memetik pelajaran. Oleh karena

itu diperlukan seorang fasilitator terlatih untuk memimpin permainan salah satunya adalah seorang guru TK.

Secara alamiah bermain juga bertujuan memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu, dan juga dapat membantu perkembangan perkembangan bahasa anak, dengan bermain anak juga dapat bereksperimen tentang hal-hal yang baru bagi dirinya.

Tujuan permainan menurut Depdiknas (2003:56) menyatakan,

- 1) Dapat mengembangkan daya fikir (kognitif) agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperolehnya.
- 2) Melatih kemampuan berbahasa agar anak mampu berkomunikasi dengan lingkungan.
- 3) Melatih keterampilan supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus.
- 4) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh untuk pertumbuhan dan kesehatan.
- 5) Mengembangkan cipta supaya anak lebih kreatif.
- 6) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan macam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri.
- 7) Mengembangkan kemampuan sosial anak seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku dengan tuntunan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebayanya.

Berdasarkan uraian diatas dapat dijelaskan bahwa dengan melalui permainan dapat melatih pembiasaan moral, nilai-nilai agama, sosial emosional dan kemandirian anak, bahkan merasa termotivasi dan bersemangat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

#### d. Alat Permainan

Bermain dengan menggunakan alat permainan dapat membuat anak senang dan dapat mengembangkan imajinasinya. Alat permainan optimal adalah alat permainan yang mampu merangsang dan menarik minat anak dan tidak terbatas hanya pada aktifitas tertentu saja.

Zaman (2007:127) “Alat permainan merupakan sumber belajar yang dirancang secara khusus dalam pembelajaran anak. Prinsip belajar anak adalah bermain, dengan demikian bermainnya anak merupakan kegiatan belajar, agar kegiatan bermain ini memberikan rasa senang dan kegembiraan bagi anak, maka harus dilengkapi dengan tersedianya beragam jenis alat permainan. Kegiatan bermain merupakan kegiatan belajar bagi anak”.

Sugianto (1995:79) Dalam memilih alat permainan sebaiknya diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Alat permainan tidak berbahaya bagi anak.
- 2) Alat permainan sebaiknya beraneka ragam sehingga anak dapat bereksplorasi dengan berbagai macam permainan.
- 3) Permainan tidak terlalu sulit bagi anak.
- 4) Peralatan permainan tidak terlalu rapuh.

Jenis alat permainan yang dimiliki anak mempengaruhi kegiatan bermain karena dengan mempergunakan alat permainan dalam bermain membuat anak tidak cepat bosan dalam bermain, dan akan membantu anak dalam belajar karena di TK belajar adalah bermain. Seperti kartu kata bergambar dapat merangsang

minat baca anak. Oleh sebab itu alat permainan sangat penting artinya untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara optimal.

e. Fungsi Alat Permainan

Menurut Sudono (1995:8) menyatakan fungsi alat permainan adalah :

- 1) Mengenal lingkungan.
- 2) Mengajak anak untuk mengenal kekuatan ataupun kelemahan dirinya.
- 3) Meningkatkan aktifitas sel otak anak, yang akan memperlancar proses pembelajaran.
- 4) Memberikan kesempatan pada seluruh panca indra, anak aktif melakukan kegiatan permainan.

Dari fungsi permainan di atas kita dapat menyimpulkan bahwa bermain itu sangat penting bagi anak untuk pertumbuhan dan perkembangannya karena dengan bermain anak akan dapat memberikan kegembiraan dan kesenangan.

f. Persyaratan Alat Permainan

Menurut Montolalu (2007:74) syarat alat permainan adalah:

- 1) Setiap alat permainan hendaklah menonjolkan fungsi pedagogis yang sesuai dengan usia dan taraf perkembangan anak.
- 2) Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak.
- 3) Aman dan tidak berbahaya bagi anak.
- 4) Menarik baik warna atau bentuknya.
- 5) Awet, tidak mudah rusak dan mudah pemeliharannya.
- 6) Murah dan mudah diperoleh.
- 7) Kualitas harus dipertahankan, jangan sampai ada bagian yang runcing/tajam yang dapat melukai anak dan bahannya tidak membahayakan, tidak mengandung racun.
- 8) Alat permainan dapat mendorong anak untuk melakukan berbagai eksperimen.

Bermain menggunakan alat dapat membuat anak senang, dapat berimajinasi dan bekerjasama, oleh karena itu penyediaan alat permainan itu hendaknya dapat menonjolkan fungsi pedagogis, ukuran dan bentuk sesuai dengan usia anak, tidak berbahaya, warna menarik, gampang didapat, tidak mudah rusak dan dapat merangsang anak untuk menemukan hal-yang baru.

### **5. Pengertian Kotak Pintar**

Novianto (2000:306) menyatakan bahwa kotak adalah petak dalam rumah, bagian yang tersekat di anak meja, ruang, bidang empat persegi, bagian sawah yang dibatasi pematang, peti kecil anak meja, laci, kotak-kotak, kotak-katik, gerak-gerik suara, menguncang. Novianto (2000:393) menyatakan bahwa pintar adalah pandai, cakap dan panjang akal.

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan bahwa kotak pintar adalah sebuah kotak yang mempunyai ruangan yang isinya bisa melatih otak untuk berfikir.

### **6. Pelaksanaan Permainan Membaca Melalui Kotak Pintar**

Mengajarkan membaca pada Anak Usia Dini dilakukan dengan pendekatan bermain, karena bermain adalah metode belajar yang efektif bagi anak. Untuk mengajarkan anak membaca, anak tidak ada larangan asalkan sesuai dengan kematangan anak. Pada penelitian ini yang cocok bagi anak TK adalah membaca melalui permainan kotak pintar, disini akan terlihat bahwa anak dapat mengenal kata sederhana.

Pertama sekali diperkenalkan kepada anak-anak kata benda sekaligus gambarnya, kemudian guru menjelaskan kepada anak bahwa kata benda ini dapat dicocokkan dengan kartu bergambar begitu juga sebaliknya. Setelah itu guru memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba permainan membaca dengan menggunakan kotak pintar, guru memberikan penghargaan atau motivasi berupa pujian, tepuk tangan, acungan jempol sedangkan bagi anak yang belum berhasil melaksanakan guru memberikan bimbingan dan arahan.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Damayanti (2010) meningkatkan kemampuan membaca anak melalui kartu kata bergambar dengan menggunakan celemek di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Balai Talang Kecamatan Guguak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan membaca anak melalui kartu kata bergambar dengan menggunakan celemek. Hal ini terbukti pada siklus I kemampuan anak membaca 39%, ternyata pada siklus II 52%, berarti kartu kata bergambar merupakan salah satu strategi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

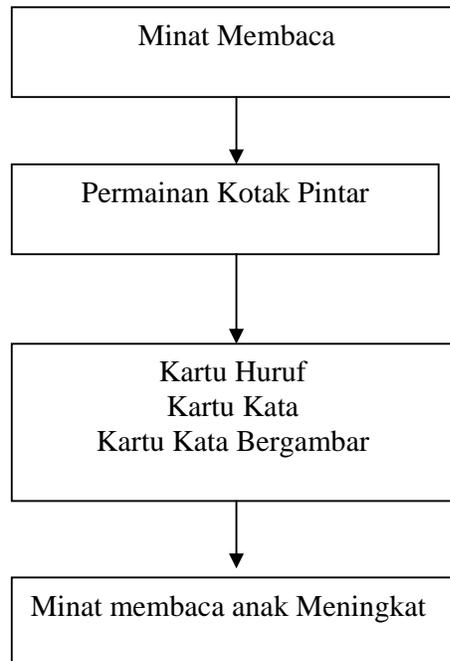
Winda (2010) peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan rumah kata di TK Tarbiyah Luak Begak Kabupaten Lima Puluh Kota. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan rumah kata. Hal ini terbukti pada siklus I kemampnan membaca anak 33,4%, ternyata pada

siklus II 81,4%, berarti permainan rumah kata merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

Sari (2010) upaya meningkatkan pengembangan bahasa pada anak usia dini melalui metoda sosiodrama di TK Pertiwi II kota Padang. Menunjukkan bahwa ada peningkatan pengembangan bahasa anak melalui metode sosiodrama. Hal ini terbukti pada siklus I pengembangan bahasa anak yaitu 25%, ternyata pada siklus II 75%, berarti metode sosiodrama dapat meningkatkan pengembangan bahasa anak.

### C. Kerangka Konseptual

Di TK Aisyiyah Suliki minat membaca anak sangat kurang, maka dari itu peneliti merancang suatu alat permainan yang dapat memotivasi dan meningkatkan minat anak dalam belajar membaca. Adapun permainan yang peneliti rancang adalah permainan kotak pintar. Peneliti berharap dengan permainan ini minat membaca anak dapat meningkat.



### D. Hipotesis Tindakan

Salah satu pengembangan anak adalah membaca. Dengan melakukan permainan kotak pintar dengan menggunakan kartu huruf, kartu kata, kartu kata bergambar minat membaca anak dapat meningkat.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Melalui permainan kotak pintar minat membaca anak dapat meningkat dalam proses pembelajaran.
2. Agar tujuan meningkatkan minat membaca anak dapat tercapai secara optimal maka diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat membaca serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.
3. Membelajarkan anak membaca melalui permainan kotak pintar dapat menumbuhkan minat baca dan rasa keingintahuan anak.
4. Melalui permainan kotak pintar dapat memberi pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.
5. Minat membaca anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan kotak pintar pada anak kelompok B2 TK Aisyiyah Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota.
6. Penggunaan alat permainan kotak pintar dalam kegiatan pembelajaran pada anak kelompok B2 TK Aisyiyah Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota dapat meningkatkan sikap positif anak.

7. Pelaksanaan permainan kotak pintar dengan kartu huruf, kartu kata dan kartu kata bergambar dapat meningkatkan minat membaca anak terutama dalam hal mengenal kata sederhana, menghubungkan gambar dengan kata, mengelompokkan kata yang huruf awalnya sama dan mengucapkan 4-5 urutan kata.

## **B. Implikasi**

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

1. Selama ini kotak pintar dipergunakan untuk mengembangkan kognitif anak. Namun setelah penelitian, ditemukan bahwa permainan kotak pintar dapat dimodifikasi menjadi permainan yang meningkatkan minat membaca anak.
2. Aplikasi permainan kotak pintar ini memudahkan guru dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran anak karena permainannya menarik dan memudahkan guru dalam meningkatkan minat membaca anak.

## **C. Saran**

Berdasarkan hasil temuan peneliti, maka Peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
2. Agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan.

3. Untuk memotivasi dan meningkatkan kreativitas anak kegiatan pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
4. Guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan kotak pintar dalam kegiatan pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan minat membaca anak.
5. Diharapkan dapat menambah dan mengembangkan alat permainan kotak pintar untuk meningkatkan minat membaca anak pada TK Aisyiyah Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota.
6. Diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan minat membaca anak melalui metode dan media yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Reni. 2004. *Mengenal Sifat, Bakat dan Kemampuan Anak*. Jakarta PT Gramedia Widia Surana Indonesia
- Arikunto Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta :Bumi Aksara
- Damayanti Yesi. 2010. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kartu kata Bergambar dengan Celemek*. UNP: Skripsi tidak di terbitkan
- Depdiknas, 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak*. Jakarta :Depdiknas
- , 2003. *Program Kegiatan Belajar Mengajar Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen
- , 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: BA-PGB-04
- FIP UNP. 2010. *Panduan Penulisan Skripsi*. FIP UNP:Padang
- Hariyadi Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Raya
- Kemenpenas. 2010. *Pengembangan Program Pembelajaran TK*. Jakarta: Dirjen Mandikdasmen
- Masitoh. 2007. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Montolalu B.E.F. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta. Universitas terbuka
- Musfiroh Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta. Depertemen Pendidikan Nasional
- Novianto. 2000. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surakarta:Beringin SS
- Rahim Farida. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta Bumi Aksara
- Sudono Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Alat Sumber Belajar TK*. Jakarta:Depdikbud
- Sugianto Mayke. 1995. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta Dekdikbud
- Sujiono Bambang. 2007. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas terbuka