

**MENINGKATKAN MINAT BACA ANAK MELALUI PERMAINAN
TEKA-TEKI SILANG DENGAN GAMBAR BINATANG
DI TK INDAH JELITA PAYAKUMBUH**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar sarjana pendidikan**



Oleh:

RIA SENTOSA
NIM/BP: 51161/2009

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Meningkatkan minat baca anak melalui permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang di TK Indah Jelita Payakumbuh.

Nama : Ria Sentosa

NIM : 51161

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : PG-PAUD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2011

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra.Hj.IZZATI,M.Pd
NIP. 195705021986032003

Dr.Dadan Suryana. M.Pd
NIP. 197505032009121001

Ketua Jurusan

Dra. Hj.Yulsyofriend, MP.d
Nip.19620730198803 2 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juli 2011

Yang Menyatakan

RIA SENTOSA
NIM. 51161

ABSTRAK

Ria Sentosa. 2011. Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan Gambar Binatang di TK Indah Jelita Payakumbuh. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Peningkatan minat baca anak melalui permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang di TK Indah Jelita Payakumbuh masih rendah. tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan minat baca anak melalui permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Room Action Reseach*) yaitu suatu penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih optimal, dengan menggunakan subjek penelitian anak TK Indah Jelita khususnya kelompok B3 dengan jumlah 19 orang anak. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah berupa observasi, wawancara, dan format hasil penelitian anak selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Penelitian ini menggunakan metode praktek langsung yang dilakukan dalam II siklus, hasil penelitian di setiap siklus telah menunjukkan peningkatan minat baca anak dari siklus I yang pada umumnya masih terlihat rendah, pada siklus I peningkatan minat baca anak dengan persentase tingkat keberhasilan anak mencapai 42% lebih meningkat serta menunjukkan hasil yang positif, terlihat dengan tercapainya persentase tingkat keberhasilan anak pada siklus II meningkat menjadi 84%, sehingga hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75%.

Minat baca anak melalui permainan Teka-Teki silang dengan gambar binatang mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang dapat meningkatkan minat baca anak di TK Indah Jelita Payakumbuh.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis aturkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Meningkatkan minat baca anak melalui permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang di TK Indah Jelita”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan penulis baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya penulis dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dra. Hj.Izzati, M. Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Dadan Suryana, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah sabar memberikan bimbingan kepada penulis.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan
4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS.Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.

5. Seluruh Dosen-dosen jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Ibu dan Bapak Staf Tata Usaha Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan bantuan pada penyelesaian skripsi ini
7. Ibunda, suami, anak kakak, beserta sahabat yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis.
8. Ibu Ermayudas, selaku kepala TK Indah Jelita Payakumbuh. Memberikan kesempatan waktu bagi penulis menyelesaikan proposal penelitian ini.
9. Anak didik TK Indah Jelita Payakumbuh yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
10. Teman-teman angkatan 2009 buat kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mohon maaf. Saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan penulis pada khususnya.

Padang, Mei 2011

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| HALAMAN JUDUL | |
| HALAMAN PERSETUJUAN | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| SURAT PERNYATAAN | iv |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GRAFIK | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 3 |
| C. Pembatasan Masalah | 4 |
| D. Rumusan Masalah | 4 |
| E. Rancangan Pemecahan Masalah | 4 |
| F. Tujuan Penelitian | 4 |
| G. Manfaat Penelitian | 5 |
| H. Defenisi Operasional..... | 6 |
| | |
| BAB II. KAJIAN PUSTAKA | |
| | |
| A. Landasan Teoritis | 7 |
| 1. Hakikat Anak Usia Dini..... | 7 |
| 2. Hakikat Bahasa | 9 |
| 3. Hakikat Membaca | 12 |
| 4. Minat Baca | 17 |
| 5. Hakikat Bermain | 21 |
| 6. Alat Permainan Edukatif (APE)..... | 26 |
| B. Permainan Teka-Teki Silang dengan Gambar Binatang | 29 |
| C. Kerangka Berfikir | 32 |
| D. Penelitian yang Relevan..... | 33 |
| E. Hipotesis Tindakan | 34 |
| | |
| BAB III RANCANGAN PENELITIAN | |
| | |
| A. Jenis Penelitian | 35 |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian | 36 |
| C. Subjek Penelitian | 36 |
| D. Objek Penelitian | 36 |

| | |
|---|------------|
| E. Prosedur Penelitian | 36 |
| F. Sumber Data | 41 |
| G. Alat dan Teknik Pengumpulan Data | 42 |
| 1. Alat Pengumpulan Data | 42 |
| 2. Teknik Pengumpulan Data | 42 |
| H. Analisis Data | 42 |
| I. Indikator Keberhasilan | 43 |
| | |
| BAB IV HASIL PENELITIAN | |
| A. Deskripsi Data | 44 |
| 1. Kondisi Awal | 44 |
| 2. Deskripsi dan Analisis Data | 48 |
| B. Pembahasan | 90 |
| | |
| BAB V PENUTUP | |
| A. Kesimpulan | 98 |
| B. Saran | 100 |
| | |
| DAFTAR PUSTAKA | 101 |
| | |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 4.1 Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang (sebelum tindakan)..... | 44 |
| Tabel 4.2 Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang (sebelum tindakan)..... | 46 |
| Tabel 4.3 Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus I pertemuan I (setelah tindakan)..... | 50 |
| Tabel 4.4 Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus I pertemuan I (setelah tindakan)..... | 53 |
| Tabel 4.5 Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus I pertemuan II (setelah tindakan)..... | 55 |
| Tabel 4.6 Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus I pertemuan II (setelah tindakan)..... | 58 |
| Tabel 4.7 Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus I pertemuan III (setelah tindakan)..... | 60 |
| Tabel 2.8 Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus I pertemuan III (setelah tindakan)..... | 62 |
| Tabel 4.9 Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus I pertemuan I,II,III (setelah tindakan)..... | 65 |
| Tabel 4.10 Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus I pertemuan I, II, III (setelah tindakan)..... | 67 |
| Tabel 4.11 Hasil wawancara yang dilakukan terhadap anak siklus I (setelah tindakan)..... | 68 |
| Tabel 4.12 Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus II pertemuan I (setelah tindakan)..... | 72 |

| | | |
|------------|---|----|
| Tabel 4.13 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus II pertemuan I (setelah tindakan)..... | 74 |
| Tabel 4.14 | Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus II pertemuan II (setelah tindakan)..... | 76 |
| Tabel 4.15 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus II pertemuan II (setelah tindakan)..... | 78 |
| Tabel 4.16 | Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus II pertemuan III (setelah tindakan)..... | 80 |
| Tabel 4.17 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus II pertemuan III (setelah tindakan)..... | 82 |
| Tabel 4.18 | Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus II pertemuan I,II,III (setelah tindakan)..... | 85 |
| Tabel 4.19 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus II pertemuan I,II,III (setelah tindakan)..... | 87 |
| Tabel 4.20 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang (kriteria baik)..... | 92 |
| Tabel 4.21 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang (kriteria cukup)..... | 94 |
| Tabel 4.22 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang (kriteria kurang)..... | 96 |

DAFTAR GRAFIK

| | Halaman |
|--|---------|
| Grafik4.1 Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang (sebelum tindakan)..... | 45 |
| Grafik4.2 Sikap anak dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang (sebelum tindakan) | 47 |
| Grafik4.3 Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus I pertemuan I (setelah tindakan)..... | 51 |
| Grafik4.4 Sikap anak dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus I pertemuan I (setelah tindakan) | 53 |
| Grafik4.5 Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus I pertemuan II (setelah tindakan)..... | 56 |
| Grafik4.6 Sikap anak dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus I pertemuan II (setelah tindakan)..... | 58 |
| Grafik4.7 Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus I pertemuan III (setelah tindakan)..... | 60 |
| Grafik4.8 Sikap anak dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus I pertemuan III (setelah tindakan)..... | 62 |
| Grafik4.9 Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus I pertemuan I,II,III (setelah tindakan)..... | 66 |
| Grafik4.10 Sikap anak dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus I pertemuan I,II,III(setelah tindakan)..... | 68 |
| Grafik4.11 Hasil wawancara yang dilakukan terhadap anak siklus I (setelah tindakan)..... | 73 |
| Grafik4.12 Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus II pertemuan I (setelah tindakan)..... | 73 |

| | | |
|------------|--|----|
| Grafik4.13 | Sikap anak dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus II pertemuan I (setelah tindakan) | 75 |
| Grafik4.14 | Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus II pertemuan II (setelah tindakan)..... | 77 |
| Grafik4.15 | Sikap anak dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus II pertemuan II (setelah tindakan) | 79 |
| Grafik4.16 | Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus II pertemuan III (setelah tindakan)..... | 80 |
| Grafik4.17 | Sikap anak dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus II pertemuan III (setelah tindakan) | 82 |
| Grafik4.18 | Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus II pertemuan I,II,III (setelah tindakan)..... | 86 |
| Grafik4.19 | Sikap anak dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus II pertemuan I,II,III (setelah tindakan) | 88 |
| Grafik4.20 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang (kriteria baik)..... | 92 |
| Grafik4.21 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang (kriteria cukup)..... | 95 |
| Grafik4.22 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang (kriteria kurang)..... | 96 |

LAMPIRAN

| | | |
|---|--|-----|
| 1 | Rancangan Kegiatan Harian (RKH) | 1-6 |
| 2 | Lembaran Penilaian Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan Gambar Binatang Pada Kondisi Awal Sebelum Tindakan | 7 |
| 3 | Lembaran Penilaian Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan Gambar Binatang Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan) | 8 |
| 4 | Lembaran Penilaian Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki | 9 |

Silang dengan Gambar Binatang Siklus II Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)

- | | | |
|---|--|----|
| 5 | Lembaran Pengamatan Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Kondisi Awal Sebelum Tindakan | 10 |
| 6 | Lembaran Pengamatan Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan) | 11 |
| 7 | Lembaran Pengamatan Sikap anak dalam . Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Siklus II Pertemuan 3 (Setelah Tindakan) | 12 |

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

MENINGKATKAN MINAT BACA ANAK MELALUI PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG DENGAN GAMBAR BINATANG DI TK INDAH JELITA PAYAKUMBUH

Nama : **RIA SENTOSA**
NIM : 51161/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Juli 2011

Tim Penguji

| | Nama | Tanda Tangan |
|---------------|--|--------------|
| 1. Ketua | : Dra. Hj. Izzati, M.Pd NIP. 19570502 198603 2 003 | 1. |
| 2. Sekretaris | : Dr. Dadan Suryana NIP. 19750503 200912 1 001 | 2. |
| 3. Anggota | : Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd NIP. 19480128 197503 2 001 | 3. |
| 4. Anggota | : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd NIP. 19620730 198803 2 002 | 4. |
| 5. Anggota | : Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd NIP. 19580305 198003 2 003 | 5. |

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI PERMAINAN STEMPEL KATA BERGAMBAR BUAH DI TK INDAH JELITA PAYAKUMBUH

Nama : **MIRA KURNIA**
NIM : 51160/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Juli 2011

Tim Penguji

| | Nama | Tanda Tangan |
|---------------|--|--------------|
| 1. Ketua | : Dra. Hj. Izzati, M.Pd NIP. 19570502 198603 2 003 | 1. |
| 2. Sekretaris | : Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd NIP. 19580305 198003 2 003 | 2. |
| 3. Anggota | : Dr. Dadan Suryana NIP. 19750503 200912 1 001 | 3. |
| 4. Anggota | : Saridewi, M.Pd NIP. 19840524 200812 2 004 | 4. |
| 5. Anggota | : Rismareni Pransiska, M.Pd NIP. 19820128 200812 2 003 | 5. |

ABSTRAK

Ria Sentosa. 2011. Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan Gambar Binatang di TK Indah Jelita Payakumbuh. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Peningkatan minat baca anak melalui permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang di TK Indah Jelita Payakumbuh masih rendah. tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan minat baca anak melalui permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Room Action Reseach*) yaitu suatu penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih optimal, dengan menggunakan subjek penelitian anak TK Indah Jelita khususnya kelompok B3 dengan jumlah 19 orang anak. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah berupa observasi, wawancara, dan format hasil penelitian anak selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Penelitian ini menggunakan metode praktek langsung yang dilakukan dalam II siklus, hasil penelitian di setiap siklus telah menunjukkan peningkatan minat baca anak dari siklus I yang pada umumnya masih terlihat rendah, pada siklus I peningkatan minat baca anak dengan persentase tingkat keberhasilan anak mencapai 42% lebih meningkat serta menunjukkan hasil yang positif, terlihat dengan tercapainya persentase tingkat keberhasilan anak pada siklus II meningkat menjadi 84%, sehingga hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75%.

Minat baca anak melalui permainan Teka-Teki silang dengan gambar binatang mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang dapat meningkatkan minat baca anak di TK Indah Jelita Payakumbuh.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis aturkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Meningkatkan minat baca anak melalui permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang di TK Indah Jelita”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan penulis baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya penulis dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dra. Hj.Izzati, M. Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Dadan Suryana, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah sabar memberikan bimbingan kepada penulis.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M S. Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.

5. Seluruh Dosen-dosen jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Ibu dan Bapak Staf Tata Usaha Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan bantuan pada penyelesaian skripsi ini
7. Ibunda, suami, anak, kakak, beserta sahabat yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis.
8. Ibu Ermayudas, selaku kepala TK Indah Jelita Payakumbuh. Memberikan kesempatan waktu bagi penulis menyelesaikan proposal penelitian ini.
9. Anak didik TK Indah Jelita Payakumbuh yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
10. Teman-teman angkatan 2009 buat kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mohon maaf. Saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan penulis pada khususnya.

Padang, Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| HALAMAN PERSETUJUAN | i |
| ABSTRAK | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| DAFTAR ISI | v |
| DAFTAR TABEL | vii |
| DAFTAR GRAFIK | ix |
| DAFTAR LAMPIRAN | xi |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 3 |
| C. Pembatasan Masalah | 4 |
| D. Rumusan Masalah | 4 |
| E. Rancangan Pemecahan Masalah | 4 |
| F. Tujuan Penelitian | 4 |
| G. Manfaat Penelitian | 5 |
| H. Defenisi Operasional..... | 6 |
| BAB II. KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Landasan Teoritis | 7 |
| 1. Hakikat Anak Usia Dini..... | 7 |
| 2. Hakikat Bahasa | 9 |
| 3. Hakikat Membaca | 12 |
| 4. Minat Baca | 18 |
| 5. Hakikat Bermain | 22 |
| 6. Alat Permainan Edukatif (APE)..... | 27 |
| B. Permainan Teka-Teki Silang dengan Gambar Binatang | 30 |
| C. Kerangka Berfikir | 32 |
| D. Penelitian yang Relevan..... | 33 |
| E. Hipotesis Tindakan | 34 |
| BAB III RANCANGAN PENELITIAN | |
| A. Jenis Penelitian | 35 |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian | 36 |
| C. Subjek Penelitian | 36 |
| D. Objek Penelitian | 36 |
| E. Prosedur Penelitian | 36 |
| F. Sumber Data | 41 |
| G. Alat dan Teknik Pengumpulan Data | 42 |
| 1. Alat Pengumpulan Data | 42 |

| | |
|--------------------------------------|-----------|
| 2. Teknik Pengumpulan Data | 42 |
| H. Analisis Data | 42 |
| I. Indikator Keberhasilan | 43 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN | |
| A. Deskripsi Data | 44 |
| 1. Kondisi Awal | 44 |
| 2. Deskripsi dan Analisis Data | 48 |
| B. Pembahasan | 91 |
| BAB V PENUTUP | |
| A. Kesimpulan | 99 |
| B. Saran | 101 |
| DAFTAR PUSTAKA | 99 |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR ISI

Halaman

| | |
|--|----|
| HALAMAN PERSETUJUAN | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| DAFTAR ISI | iv |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 3 |
| C. Batasan Masalah | 4 |
| D. Rumusan Masalah | 4 |
| E. Tujuan Penelitian | 4 |
| F. Manfaat Penelitian | 4 |
| G. Defenisi Operasional..... | 5 |
| BAB II. KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Landasan Teoritis | 7 |
| 1. Hakikat Anak Usia Dini..... | 7 |
| 2. Hakikat Bahasa | 9 |
| 3. Hakikat Membaca | 12 |
| 4. Minat Baca | 18 |
| 5. Hakikat Bermain | 22 |
| 6. Alat Permainan Edukatif (APE)..... | 27 |
| B. Permainan Teka-Teki Silang dengan Gambar Binatang | 29 |
| C. Kerangka Berfikir | 31 |
| D. Penelitian yang Relevan..... | 33 |
| E. Hipotesis Tindakan | 34 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | |
| A. Jenis Penelitian | 35 |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian | 36 |
| C. Subjek Penelitian | 36 |
| D. Objek Penelitian | 36 |
| E. Prosedur Penelitian | 37 |
| F. Sumber Data | 40 |
| G. Alat dan Teknik Pengumpulan Data | 41 |
| 1. Alat Pengumpulan Data | 41 |
| 2. Teknik Pengumpulan Data | 41 |

| | |
|---------------------------------|----|
| H. Analisis Data | 42 |
| I. Indikator Keberhasilan | 43 |

BAB IV HASIL PENELITIAN

| | |
|------------------------|----|
| A. Deskripsi Data..... | 44 |
| B. Pembahasan..... | 88 |

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

| | |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan | 96 |
| B. Saran..... | 98 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

LAMPIRAN

| | | |
|---|--|-----|
| 1 | Rancangan Kegiatan Harian (RKH) | 1-6 |
| 2 | Lembaran Penilaian Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan Gambar Binatang Pada Kondisi Awal Sebelum Tindakan..... | 7 |
| 3 | Lembaran Penilaian Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan Gambar Binatang Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)..... | 8 |
| 4 | Lembaran Penilaian Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan Gambar Binatang Siklus II Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)..... | 9 |
| 5 | Lembaran Pengamatan Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Kondisi Awal Sebelum Tindakan..... | 10 |
| 6 | Lembaran Pengamatan Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)..... | 11 |
| 7 | Lembaran Pengamatan Sikap anak dalam . Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Siklus II Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)..... | 12 |

DAFTAR GAMBAR

- Gambar A Siswa kelompok B3 yang menjadi subjek penelitian terdiri dari 19 anak
- Gambar B Media pembelajaran berupa Teka-Teki Silang dengan gambar binatang, siklus I dan siklus II
- Gambar C Guru memperlihatkan alat permainan berupa Teka-Teki Silang dengan gambar binatang kepada semua anak di siklus I setelah tindakan
- Gambar D Guru mencontohkan cara memainkan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang
- Gambar E Anak terlibat aktif dalam permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang di siklus I
- Gambar F Guru memperkenalkan lagi alat permainan serta mencontohkan caranya kepada anak siklus II setelah tindakan

Gambar G Guru mencontohkan cara memainkan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang

Gambar H Anak mencobakan permainan

DAFTAR TABEL

| | | |
|------------|--|----|
| Tabel 4.1 | Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang (sebelum tindakan)..... | 44 |
| Tabel 4.2 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang (sebelum tindakan)..... | 46 |
| Tabel 4.3 | Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus I pertemuan I (setelah tindakan)..... | 50 |
| Tabel 4.4 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus I pertemuan I (setelah tindakan)..... | 53 |
| Tabel 4.5 | Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus I pertemuan II (setelah tindakan)..... | 55 |
| Tabel 4.6 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus I pertemuan II (setelah tindakan)..... | 58 |
| Tabel 4.7 | Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus I pertemuan III (setelah tindakan)..... | 60 |
| Tabel 2.8 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus I pertemuan III (setelah tindakan)..... | 62 |
| Tabel 4.9 | Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus I pertemuan I,II,III (setelah tindakan)..... | 65 |
| Tabel 4.10 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus I pertemuan I,II,III (setelah tindakan)..... | 67 |
| Tabel 4.11 | Hasil wawancara yang dilakukan terhadap anak siklus I (setelah tindakan)..... | 68 |

| | | |
|------------|---|----|
| Tabel 4.12 | Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus II pertemuan I (setelah tindakan)..... | 73 |
| Tabel 4.13 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus II pertemuan I (setelah tindakan)..... | 75 |
| Tabel 4.14 | Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus II pertemuan II (setelah tindakan)..... | 77 |
| Tabel 4.15 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus II pertemuan II (setelah tindakan)..... | 79 |
| Tabel 4.16 | Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus II pertemuan III (setelah tindakan)..... | 81 |
| Tabel 4.17 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus II pertemuan III (setelah tindakan)..... | 83 |
| Tabel 4.18 | Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus II pertemuan I,II,III (setelah tindakan)..... | 86 |
| Tabel 4.19 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus II pertemuan I,II,III (setelah tindakan)..... | 88 |
| Tabel 4.20 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang (kriteria baik)..... | 93 |
| Tabel 4.21 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang (kriteria cukup)..... | 95 |
| Tabel 4.22 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang (kriteria kurang)..... | 97 |

DAFTAR GRAFIK

| | | |
|------------|---|----|
| Grafik4.1 | Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang (sebelum tindakan)..... | 45 |
| Grafik4.2 | Sikap anak dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang (sebelum tindakan) | 47 |
| Grafik4.3 | Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus I pertemuan I (setelah tindakan)..... | 51 |
| Grafik4.4 | Sikap anak dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus I pertemuan I (setelah tindakan) | 53 |
| Grafik4.5 | Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus I pertemuan II (setelah tindakan)..... | 56 |
| Grafik4.6 | Sikap anak dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus I pertemuan II (setelah tindakan)..... | 58 |
| Grafik4.7 | Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus I pertemuan III (setelah tindakan)..... | 60 |
| Grafik4.8 | Sikap anak dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus I pertemuan III (setelah tindakan)..... | 62 |
| Grafik4.9 | Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus I pertemuan I,II,III (setelah tindakan)..... | 66 |
| Grafik4.10 | Sikap anak dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus I pertemuan I,II,III(setelah tindakan)..... | 68 |
| Grafik4.11 | Hasil wawancara yang dilakukan terhadap anak siklus I (setelah tindakan)..... | 73 |

| | | |
|------------|--|----|
| Grafik4.12 | Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus II pertemuan I (setelah tindakan)..... | 73 |
| Grafik4.13 | Sikap anak dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus II pertemuan I (setelah tindakan) | 75 |
| Grafik4.14 | Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus II pertemuan II (setelah tindakan)..... | 77 |
| Grafik4.15 | Sikap anak dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus II pertemuan II (setelah tindakan) | 79 |
| Grafik4.16 | Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus II pertemuan III (setelah tindakan)..... | 81 |
| Grafik4.17 | Sikap anak dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus II pertemuan III (setelah tindakan) | 83 |
| Grafik4.18 | Hasil observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada siklus II pertemuan I,II,III (setelah tindakan)..... | 87 |
| Grafik4.19 | Sikap anak dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang Pada Siklus II pertemuan I,II,III (setelah tindakan) | 89 |
| Grafik4.20 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang (kriteria baik)..... | 93 |
| Grafik4.21 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang (kriteria cukup)..... | 96 |
| Grafik4.22 | Sikap anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang (kriteria kurang)..... | 97 |

LAMPIRAN

- Grafik 1 Satuan Kegiatan Harian (SKH)
- Grafik 2 Lembaran hasil penilaian meningkatkan minat baca anak melalui permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang (kondisi awal)
- Grafik 3 Lembaran hasil penilaian meningkatkan minat baca anak melalui permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang siklus I pertemuan III (Setelah tindakan)
- Grafik 4 Lembaran hasil Wawancara anak pada siklus I
- Grafik 5 Lembaran hasil Wawancara anak pada siklus II

DAFTAR GAMBAR

- Gambar A Guru sedang memperkenalkan stempel kata yang bergambar buah siklus I
- Gambar B Guru mencontohkan cara mencapkan stempel ketinta stempel
- Gambar C Guru mencontohkan cara meniru tulisan yang ada pada stempel
- Gambar D Anak mencobakan permainan pada siklus I
- Gambar E Guru memperlihatkan stempel yang berbentuk buah kepada anak siklus II
- Gambar F Anak mencobakan permainan pada siklus II
- Gambar G Anak bersemangat dalam permainan
- Gambar H Foto bersama murid kelompok B2 yang menjadi subjek penelitian dengan guru

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini khususnya di Taman Kanak-kanak (TK) sangat penting sekali dan merupakan salah satu jenjang pendidikan yang perlu diperhatikan. Pendidikan TK pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Menurut Anderson dalam Masitoh (2006:18) , menyatakan Pendidikan untuk anak TK perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, fisik dan motorik.

TK merupakan merupakan salah satu lembaga formal pada jenjang pendidikan anak usia dini. Menurut Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Anak Usia Dini, Bab VI Pasal 28 ayat 3 mengatakan: Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK) , Raudatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat.

Sejalan dengan itu Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pembinaan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Untuk mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (SD) tidak jarang TK mengajarkan anak membaca, karena dianggap anak akan dapat diterima di SD apabila anak tersebut dapat membaca. Banyak SD yang seringkali mengajukan persyaratan atau tes masuk dengan menggunakan konsep akademik, terutama tes membaca. Hal ini mendorong TK maupun orang tua untuk berlomba mengajarkan anak membaca, sehingga pelajaran membaca di TK menjadi menu utama.

Agar anak siap membaca, terlebih dulu harus tumbuh minat baca pada anak. Karena minat membaca merupakan salah satu faktor penting yang akan membantu anak untuk segera siap membaca. Tanpa adanya minat yang tinggi terhadap berbagai bahan bacaan, kesiapan membaca pada anak juga akan terhambat. Minat baca ini semestinya dapat dirangsang sejak dini, sejak anak usia TK, bahkan sejak bayi.

Agar pembelajaran di TK tidak melanggar dari prinsip-prinsip pembelajaran di TK yaitu “Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain”. Aktifitas bermain merupakan cara belajar bagi anak usia dini, anak belajar dalam kegiatan bermain yang menyenangkan. Guru dituntut menggunakan media dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan anak masih belum bisa berfikir secara abstrak, sehingga untuk kegiatan pembelajaran seperti membaca sangat diperlukan media pembelajaran seperti kepingan huruf, kartu kata bergambar dan permainan-permainan yang diciptakan guru, agar anak jadi lebih tertarik, termotivasi dan merasa senang, sehingga tanpa disadari ternyata ia sudah banyak belajar.

Kenyataan yang ada dalam pengalaman penulis di TK Indah Jelita Kota Payakumbuh, menunjukkan bahwa anak masih kurang tertarik pada kegiatan membaca. Padahal membaca sangatlah penting bagi anak untuk memasuki pendidikan kejenjang lebih lanjut. Untuk mengatasi hal tersebut, penulis merancang sebuah pembelajaran melalui permainan yang menarik.

Bedasarkan permasalahan di atas maka penulis mencoba untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan cara Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan penelitian ini penulis beri judul **”Meningkatkan minat baca anak melalui permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang di TK Indah Jelita Payakumbuh”**.

B. Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam meningkatkan minat baca anak yakni sebagai berikut:

1. Kurangnya minat anak dalam pembelajaran membaca
2. Kurangnya respon guru dalam menciptakan alat permainan yang menarik bagi anak dalam pembelajaran membaca.
3. Kurang menariknya media dan alat peraga yang di gunakan guru
4. Penggunaan Metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan perkembangan anak
5. Guru kurang bisa dalam mengevaluasi anak pada proses pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Bedasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dalam penelitian ini, dikemukakan permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya minat anak dalam pembelajaran membaca.
2. Kurang menariknya media dan alat peraga yang di gunakan guru

D. Rumusan Masalah

Bedasarkan pembatasan masalah di atas maka penulis merumuskan masalah ini yaitu: Apakah melalui permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang dapat meningkatkan minat baca anak di TK Indah Jelita Payakumbuh?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang yang dilakukan di TK Indah Jelita Khususnya kelompok B.3 dapat meningkatkan minat baca anak.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan minat membaca anak.
2. Agar para pendidik dapat menemukan cara untuk meningkatkan minat baca anak.
3. Agar guru dapat menggunakan metode dan media yang bervariasi.
4. Untuk meningkatkan proses pembelajaran guru.

G. Manfaat Penelitian

Meningkatkan minat baca anak melalui permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang di TK Indah Jelita ini diharapkan dapat bermanfaat diantaranya:

1. Bagi peneliti:

Untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam meningkatkan minat baca anak, serta sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

2. Bagi guru:

Untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan alat permainan dan memilih metode yang tepat dan menarik bagi anak.

3. Bagi anak:

Untuk meningkatkan minat baca anak.

4. Bagi Lembaga Pendidikan:

Meningkatkan kualitas sekolah, sehingga para lulusan TK dapat melanjutkan pendidikan ke SD yang mereka inginkan.

5. Bagi masyarakat:

Bisa menjadi sumber bacaan bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan penelitian yang sama dengan aspek yang berbeda.

H. Defenisi Operasional

Sebagai panduan, perlu dijelaskan defenisi operasional tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Meningkatkan minat baca adalah suatu tindakan atau usaha yang dilakukan peneliti atau pendidik meningkatkan keinginan anak agar menjadikan anak mengerti atau dapat membaca.
2. Permainan adalah suatu kegiatan yang serius tapi menyenangkan bagi anak.
3. Teka-Teki Silang dengan gambar binatang:

Teki-Teki Silang adalah: adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuknya biasa dibagi ke dalam kategori 'mendatar' dan 'menurun' tergantung arah kata-kata yang harus diisi.

Gambar binatang adalah: Gambar yang mempunyai kata sesuai dengan nama gambar binatang tersebut.

Jadi, Teka-Teki Silang dengan gambar binatang saling berkaitan dan mendukung permainan dalam meningkatkan minat baca.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak Usia Dini itu adalah makhluk sosial yang unik dan kaya dengan potensinya. Menurut NAEYC (*National Assosiation Education for Young Children*) dalam Hartati (2005:7) mengemukakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok manusia yang berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Sedangkan menurut Hartati, (2005:7) Anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak merupakan seseorang manusia atau individu yang memiliki pola perkembangan dan kebutuhan tertentu yang berbeda dengan orang dewasa.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu diperlukan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Richard D Kellough dalam Hartati, (2005:8-11) mengemukakan karakteristik anak usia dini yaitu:

- 1) Anak itu bersifat egosentris: Anak cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.

- 2) Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar: Rasa ingin tahunya sangatlah bervariasi, tergantung dengan apa yang menarik perhatiannya.
- 3) Anak adalah makhluk sosial: Mereka senang bekerja sama dalam membuat rencana dan menyelesaikan pekerjaannya.
- 4) Anak bersifat unik: Anak merupakan individu yang unik, dimana masing-masing memiliki bawaan, minat, kapabilitas dan latar belakang kehidupan yang berbeda satu sama lain.
- 5) Anak umumnya kaya dengan fantasi: Hal ini disebabkan imajinasi anak berkembang melebihi apa yang dilihatnya.
- 6) Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek: Anak selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan.
- 7) Anak merupakan masa belajar yang paling potensial, karena anak usia dini merupakan masa *golden age*.

Sedangkan menurut Suyanto (2005:6) ”setiap anak bersifat unik, tidak ada dua anak yang sama sekalipun kembar siam”. Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini itu mempunyai karakteristik yang berbeda-beda dan mereka mempunyai potensi dasar sejak lahir. Potensi dan kemampuan dasar itulah

yang nantinya akan dikembangkan oleh guru dan pendidik agar kemampuan anak dapat berkembang secara optimal.

2. Hakikat Bahasa

a. Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi yang penting bagi setiap orang. Melalui berbahasa seseorang atau anak akan dapat mengembangkan kemampuan bergaul dengan orang lain. Anak dapat mengekspresikan pikirannya menggunakan bahasa sehingga orang lain dapat menangkap apa yang dipikirkan oleh anak. Komunikasi antar anak dapat terjalin dengan baik dengan bahasa sehingga anak dapat membangun hubungan sehingga tidak mengherankan bahwa bahasa dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan seorang anak. Anak yang dianggap banyak berbicara, kadang merupakan cermin anak yang cerdas.

Menurut Wiguna dalam Izzaty, (2005:58) mengemukakan bahwa bahasa adalah segala bentuk komunikasi dimana pikiran dan perasaan manusia disimbolkan agar dapat menyampaikan arti kepada orang lain.

Sedangkan menurut Darjowidjojo (2008:16) mengemukakan bahwa bahasa adalah suatu symbol lisan yang dipakai oleh anggota suatu masyarakat bahasa untuk berkomunikasi antar sesamanya, berlandaskan pada budaya yang mereka miliki.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan prasyarat dalam kemampuan berpikir yang luas. Namun demikian bahasa membantu kemampuan berpikir karena keduanya

berkembang bersamaan. Kita menggunakan memanipulasi bahasa untuk menciptakan pengetahuan dan konsep, yang bisa diungkapkan dalam bentuk tulisan ataupun ucapan

b. Perkembangan Bahasa

Pengembangan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Lerner dalam Sudono, (1959:59) menyatakan bahwa dasar utama perkembangan bahasa adalah pengalaman-pengalaman yang kaya, pengalaman yang kaya itu akan menunjang faktor bahasa yang lain yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

Sementara menurut Suwondo (2004:4) mengemukakan bahwa perkembangan bahasa terjadi secara alamiah, serta merta (spontan) dan tradisional telah terjadi sejak seorang anak dilahirkan dalam lingkungan tertentu.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa dapat mengembangkan kemampuan kognitif, kemampuan mental, kemampuan mendengar, membaca dan menulis. Alat permainan yang penulis rancang ini sangat cocok untuk perkembangan bahasa, kognitif dan bahasa anak.

c. Karakteristik Bahasa Anak

Menurut Santrock dalam Dhieni, (2005 : 1.14) menerangkan bahwa karakteristik bahasa itu terdiri dari :

- 1) Sistematis, artinya bahasa merupakan suatu cara menggabungkan bunyi-bunyian maupun tulisan yang bersifat lentur, standar, konsisten. Setiap bahasa memiliki tipe konsistensi yang bersifat khas
- 2) Arbitrari, bahwa bahasa terdiri dari hubungan-hubungan antara berbagai macam suara dan visual, objek maupun gagasan. Setiap bahasa memiliki kata-kata yang berbeda dalam memberi simbol pada angka-angka tertentu

Sedangkan menurut Jamaris (2003:29-30) mengemukakan tentang karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun yaitu:

- 1) Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosa kata.
- 2) Lingkup kosa kata yang diucapkan menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, kecantikan, kecepatan, suhu, perbandingan, permukaan.
- 3) Anak usia 5-6 tahun dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik.
- 4) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan.
- 5) Percakapan yang dilakukan menyangkut berbagai komentar terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilaihatnya.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa jumlah kosa kata yang dikuasai anak tergantung pada orang yang paling sering berinteraksi dengan diri anak, baik teman sebaya maupun pola bahasa yang dipakai di rumah.

3. Hakikat Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan. Dalam kegiatan membaca, pembaca memproses informasi dari teks yang dibaca untuk memperoleh makna.

Menurut Burn dalam Adhim, (2004:25) . Membaca merupakan sebuah proses yang kompleks, tidak hanya proses membaca itu yang kompleks, tetapi setiap aspek yang ada selama proses membaca itu yang bekerja dengan sangat kompleks.

Sedangkan Crawley dan Mountain dalam Rahim, (2007:2) menyebutkan bahwa membaca merupakan sebagai proses berfikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interprestasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif.

Selanjutnya Klein dalam Rahim, (2007:3) menyatakan membaca adalah:

- 1) Membaca merupakan suatu proses.
- 2) Membaca adalah strategi.
- 3) Membaca merupakan interaktif.

Dalam hal ini penulis juga dapat mengambil kesimpulan bahwa membaca adalah kegiatan fisik dan mental, yang menuntut seseorang untuk menginterpretasikan simbol-simbol tulisan dengan aktif dan kritis sebagai pola komunikasi dengan diri sendiri agar pembaca dapat menemukan makna tulisan dan memperoleh informasi sebagai proses transmisi pemikiran untuk mengembangkan intelektualitas dan pembelajaran sepanjang hayat

b. Tujuan Membaca

Membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan suatu tujuan cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Blanton dalam Rahim, (2007:11) menyatakan tujuan membaca adalah:

- 1) Kesenangan
- 2) Menyempunakan pembacaan nyaring
- 3) Menggunakan strategi tertentu
- 4) Memperbaharui pengetahuan tentang suatu topic
- 5) Mengkaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahui
- 6) Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis
- 7) Mengkonfirmasi atau menolak prediksi
- 8) Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks, menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

Sedangkan menurut Maya (2010:10) tujuan membaca adalah:

- 1) Mendapat alat atau cara praktis mengatasi masalah
- 2) Mendapat hasil yang berupa prestise yaitu agar mendapat rasa lebih bila dibandingkan dengan orang lain dalam lingkungan pergaulannya
- 3) Memperkuat nilai pribadi atau keyakinan
- 4) Mengganti pengalaman estetika yang sudah usang
- 5) Menghindarkan diri dari kesulitan, ketakutan, atau penyakit tertentu.

Dalam hal ini penulis juga dapat mengambil kesimpulan bahwa tujuan membaca akan mempengaruhi pemerolehan pemahaman bacaan. Artinya, semakin kuat tujuan seorang dalam membaca maka semakin tinggi pula kemampuan orang itu dalam memahami bacaannya.

c. Manfaat Membaca

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya masyarakat yang gemar membaca. Masyarakat yang gemar membaca akan memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang dapat meningkatkan kecerdasannya sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa mendatang.

Al-Qarni (2010:131-132) mengungkapkan tentang banyaknya manfaat membaca, yaitu:

- 1) Membaca dapat mengusir perasaan was-was, kecemasan dan kesedihan.
- 2) Membaca dapat menghindarkan seseorang agar tidak tenggelam dalam hal-hal yang batil.
- 3) Membaca dapat menjauhkan kemungkinan seseorang untuk berhubungan dengan orang-orang yang menganggur dan tidak memiliki aktivitas.

- 4) Membaca dapat melatih lidah untuk berbicara dengan baik, menjauhkan kesalahan ucapan, dan menghiasinya dengan *balaghah* dan *fashahah*.
- 5) Membaca dapat mengembangkan akal, mencerahkan pikiran dan membersihkan hati nurani.
- 6) Membaca dapat meningkatkan pengetahuan seseorang dan mengembangkan daya ingat dan pemahaman.
- 7) Dengan membaca, orang dapat mengambil pelajaran dari pengalaman orang lain kebijaksanaan kalangan bijak bestaridan pemahaman ulama.
- 8) Mematangkan kemampuan seseorang untuk mencari dan memproses pengetahuan, untuk mempelajari bidang-bidang pengetahuan yang berbeda dan penerapannya dalam kehidupan nyata.
- 9) Menambah keimanan, khususnya ketika membaca buku-buku karangan muslimin. Sebab buku merupakan; pemberi nasehat yang paling agung, pendorong jiwa yang paling besar dan penyuruh kepada kebaikan yang paling bijaksana.
- 10) Membaca dapat membantu pikiran agar lebih tenang, membuat hati agar lebih terarah dan memanfaatkan waktu agar tidak terbuang percuma.
- 11) Membaca dapat membantu memahami: proses terjadinya kata secara lebih detil, proses pembentukan kalimat, untuk menangkap konsep dan untuk memahami apa yang berada di balik tulisan.

Sedangkan menurut Burn dalam Adhim, (2004:25) ada delapan aspek bermanfaat yang bekerja saat kita membaca, yaitu aspek sensori, persepsi, sekuensial (tata urutan kerja) , pengalaman, berfikir, belajar, asosiasi dan afeksi.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa: walaupun informasi bisa ditemukan dari media lain seperti televise dan radio, namun peran pembaca tak dapat digantikan sepenuhnya. Membaca tetap memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, karena tidak semua informasi bisa didapatkan dari media televisi dan radio. Permainan Teka-Teki Silang dengan Gambar Binatang ini juga bermanfaat untuk meningkatkan minat baca anak.

d. Tahap Perkembangan Membaca Anak Usia Dini

Menurut Depdiknas (2000:6) mengatakan secara khusus perkembangan membaca anak usia TK (4-6 th) berlangsung dalam beberapa tahap yaitu:

1) Tahap Fantasi (Magical stage)

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

2) Tahap Pembentukan Konsep Diri (Self Concept stage)

Pada tahap ini anak memandang dirinya sebagai pembaca. Dimana pada tahap ini anak mulai pura-pura membaca buku, memberikan makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku meskipun tidak cocok dengan tulisan pada buku tersebut.

3) Tahap Membaca Gambar (Bridging Reading stage)

Pada tahap ini anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal. Dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis serta sudah mengenal abjad.

4) Tahap Pengenalan Bacaan (Take-of reader stage)

Disini anak mulai tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi atau papan iklan.

5) Tahap Membaca Lancar (Independent reader stage)

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

4. Minat Baca

a. Pengertian Minat Baca

Jika ingin membangkitkan minat baca yang sangat kuat pada anak-anak, tidak bisa tidak kita harus menggerakkan mereka untuk menemukan sesuatu yang berarti bagi hidup mereka sendiri melalui membaca.

Menurut Rahim (2006:28) minat baca ialah keinginan yang kuat serta usaha-usaha seseorang untuk membaca.

Sedangkan menurut Hurlock dalam Bulletin DWP PTRI Jenewa, (2010:1) minat membaca adalah sumber motivasi kuat bagi seseorang untuk menganalisa dan mengingat serta mengevaluasi bacaan yang telah dibacanya, yang merupakan pengalaman belajar menggembirakan dan akan mempengaruhi bentuk serta intensitas seseorang dalam menentukan cita-citanya kelak dimasa yang akan datang, hal tersebut juga adalah bagian dari proses pengembangan diri yang harus senantiasa diasah sebab minat membaca tidak diperoleh dari lahir.

Dari berbagai definisi minat membaca diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa minat membaca merupakan aktivitas yang

dilakukan dengan penuh ketekunan dan cenderung menetap dalam rangka membangun pola komunikasi dengan diri sendiri agar pembaca dapat menemukan makna tulisan dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pembelajaran sepanjang hayat, serta dilakukan dengan penuh kesadaran dan mendatangkan perasaan senang, suka dan gembira.

b. Tujuan Meningkatkan Minat Baca

Membangkitkan minat baca pada anak sangat bermanfaat untuk merangsang munculnya minat terhadap bidang-bidang terkait. Menurut Leonhardt dalam Muktiyamin, (1981:62) , menyatakan ada sepuluh alasan mengapa harus meningkatkan minat baca pada anak, yaitu:

- 1) Anak-anak harus gemar membaca agar dapat membaca dengan baik.
- 2) Anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi.
- 3) Membaca akan memberikan wawasan yang lebih beragam sehingga belajar apa pun terasa lebih mudah.
- 4) Di tingkat SMU, hanya anak-anak yang gemar membaca yang unggul dalam berbagai pelajaran dan ujian.
- 5) Kemampuan membaca dapat mengatasi rasa tidak percaya diri anak terhadap kemampuan akademiknya karena akan mampu menyelesaikan tugas hanya dengan sedikit waktu.
- 6) Minat membaca anak akan memberikan beragam perspektif pada anak melalui beragam pandangan dari para penulis sehingga anak terbiasa memandang suatu masalah dari berbagai sisi.

- 7) Membaca membantu anak memiliki rasa saying, karena anak akan menemukan beragam pola kehidupan dan cara menyelesaikan masalah tersebut secara wajar.
- 8) Anak yang gemar membaca dihadapkan pada dunia yang penuh dengan kemungkinan dan kesempatan.
- 9) Anak yang gemar membaca akan mampu mengembangkan pola berpikir kreatif dalam diri mereka.
- 10) Kecintaan membaca adalah salah satu kebahagiaan utama dalam hidup, karena membaca merupakan rekreasi jiwa.

Sedangkan menurut Rahim, (2007:130) meningkatkan minat dan kegemaran membaca akan berpengaruh pada sikap positif anak pada membaca, anak yang mempunyai minat tinggi dan gemar membaca akan meningkatkan keterampilan membaca, begitu juga sebaliknya.

Bedasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa semakin kuat minat baca anak, insyaallah akan memunculkan minat belajar yang tinggi, serta minat terhadap masalah-masalah yang sering mereka baca.

c. Cara meningkatkan Minat Baca

Untuk meningkatkan minat baca anak perlu dilakukan berbagai upaya agar minat baca tersebut dapat tumbuh sejak anak usia sekolah atau bahkan sejak dini. Sehingga anak dapat membaca buku secara lancar.

Menurut Akbar (2008:40) ada beberapa cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan minat baca anak

1. Diperkenalkan sejak dini pada bacaan bergambar dengan gambar yang menarik.
2. Untuk usia 1-3 tahun dimulai dengan membacakan cerita yang pendek dan dengan suara serta nama yang jelas.
3. Mengajar membaca lebih efektif dengan cara bermain, dalam suasana yang informal.
4. Melibatkan anak dalam kegiatan sehari-hari di rumah yang mengharuskan anak menggunakan kemampuan membacanya.
5. Ajaklah anak lebih sering ke perpustakaan dan masukkanlah mereka menjadi anggota perpustakaan.
6. Sediakanlah satu pojok di rumah untuk menyimpan buku-buku atau majalah.

Sedangkan menurut Karyono (2009:2) upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat baca anak adalah:

- 1) Proses pembelajaran di sekolah harus dapat mengarahkan kepada peserta didik untuk rajin membaca buku dengan memanfaatkan literatur yang ada di perpustakaan atau sumber belajar lainnya.
- 2) Menekan harga buku bacaan maupun buku pelajaran agar terjangkau oleh daya beli masyarakat
- 3) Buku bacaan dikemas dengan gambar-gambar yang menarik
- 4) Menciptakan lingkungan yang kondusif bagi tumbuhnya minat baca anak-anak
- 5) Menumbuhkan minat baca sejak dini

6) Meningkatkan frekuensi pameran buku di setiap kota/kabupaten dengan melibatkan penerbit, LSM, perpustakaan, masyarakat pecinta buku, Depdiknas, dan sekolah-sekolah.

7) Di rumah orang tua memberikan contoh membaca untuk anak-anaknya

Bedasarkan beberapa pendapat di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa untuk meningkatkan minat baca anak banyak upaya yang bisa kita lakukan diantaranya menyediakan waktu dan perhatian untuk membimbing anak dalam membaca serta menyediakan buku-buku yang mempunyai gambar-gambar menarik

5. Hakikat Bermain

Masa kanak-kanak sering disebut sebagai masa bermain. Bermain adalah sarana yang dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri anak, sebab lewat bermain anak dapat mengembangkan imajinasi dan daya khayal sehingga mereka mendapatkan pengalaman yang penting dalam dunianya. Pada masa ini anak-anak berkembang pesat menuju terbentuknya pribadi yang mantap.

a. Pengertian Bermain

Menurut Gardon & Browne dalam Moeslichatoen, (1985:26) bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan.

Menurut Dearden dalam Moeslichatoen, (1999: 24) bermain merupakan kegiatan yang non serius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberi kepuasan kepuasan bagi anak.

Sedangkan menurut Hildebrand dalam Uim, (2010:6) bermain berarti berlatih, mengeksploitasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.

Bedasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat membuat anak senang dan bangga, trampil, sehat dan mengembangkan imajinasi, melatih kognitif dan melatih berbicara. Disamping itu bermain juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan melatih kesabaran.

b. Tujuan Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak TK, maka tujuan bermain menurut Diknas (2002:56) antara lain:

- 1) Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) anak agar mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperoleh.
- 2) Melatih kemampuan berbahasa anak agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan.
- 3) Melatih keterampilan anak supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus

- 4) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan.
- 5) Mengembangkan daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel dan orisinal.
- 6) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri.
- 7) Mengembangkan kemampuan social: seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman.

Sedangkan menurut Moeslichatoen (1999:32) menyatakan bahwa:

Tujuan bermain dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak mampu menghubungkan pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang sudah ada sehingga dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) , daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel dan orisinal. Mengembangkan jasmani dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan anak serta mengembangkan kemampuan social dalam membina hubungan dengan anak lain dan masyarakat lingkungannya.

c. Karakteristik Bermain

Bermain merupakan penyalur energi yang sangat baik bagi anak juga merupakan sarana mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Oleh karena itu menurut

Montolalu (2.4-2.5) bermain pada anak hendaknya mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- 1) Bermain dilakukan karena kesukarelaan bukan paksaan.
- 2) Bermain adalah pilihan anak.
- 3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan.
- 4) Bermain adalah simbolik.
- 5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Sedangkan menurut Suyanto (2005:122) karakteristik bermain pada anak adalah:

- 1) Aktif
- 2) Menyenangkan
- 3) Voluntir dan motivasi internal
- 4) Memiliki aturan
- 5) Simbolik dan berarti

Bedasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain adalah suka rela tanpa paksaan, meningkatkan motivasi, menyenangkan dan anak terlibat secara aktif baik secara fisik maupun secara psikis dalam permainan.

d. Fungsi Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia Taman Kanak-kanak, menurut Hartley dan Goldenson dalam Moeslichatoen, (1999: 33-34) ada 8 fungsi bermain bagi anak:

- 1) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa, seperti meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit.
- 2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata, seperti guru mengajar dikelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah.
- 3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata, seperti ibu memandikan adik, ayah membaca Koran, kakak mengerjakan tugas sekolah.
- 4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat, seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air.
- 5) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima, seperti sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas.
- 6) Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan, seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota.
- 7) Mencerminkan pertumbuhan, seperti bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya dan semakin dapat berlari cepat.
- 8) Untuk menyelesaikan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah, seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Sedangkan *Montolalu* (1.19-1.22) merinci beberapa manfaat bermain yaitu:

- 1) Bermain memacu kreatifitas.
- 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak.
- 3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik.

- 4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati.
- 5) Bermain bermanfaat mengasah panca indera.
- 6) Bermain bermanfaat sebagai media terapi (pengobatan) .
- 7) Bermain itu melakukan penemuan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain adalah sebagai makna dari anak, sehingga terjadi pembelajaran bagi anak-anak dalam mengambil keputusan, memilih, mencoba, menentukan berusaha, mengeluarkan pendapat dan memecahkan masalah, mengerjakan dengan tuntas dan mengalami berbagai kepuasan pada dirinya

6. Alat permainan Edukatif (APE)

Alat permainan adalah sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat untuk mencapai maksud dan tujuannya. Alat permainan yang dimaksud adalah benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar, teratur, efektif dan efisien sehingga tujuan pendidikan tercapai.

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

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

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

Alat permainan edukatif untuk anak usia dini selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak usia dini. Setiap APE dapat difungsikan secara multiguna , sekalipun masing-masing alat permainan memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak.

APE dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak, misalnya jika menggunakan cat, cat yang digunakan tidak beracun (*non toxin*) dan tidak mudah mengelupas, jika alat bersudut maka sudut mainan tidak runcing atau harus tumpul agar tidak membahayakan anak. APE juga didesain secara sederhana dan ringan sehingga mudah dibawa

dan dijinjing oleh anak, APE juga mendorong anak untuk berkeaktifan dan bersifat konstruktif atau menghasilkan sesuatu.

Menurut Eliyawati (2008:716) mengemukakan prinsip-prinsip yang harus diperhatikan guru dalam penggunaan alat permainan edukatif untuk anak usia dini adalah:

- a. Guru hendaknya memberikan kebebasan sebanyak mungkin pada anak untuk berekspresi menggunakan berbagai alat permainan edukatif.
- b. Merencanakan waktu, mengatur tempat dan menyajikan beraneka ragam alat permainan edukatif sedemikian rupa sehingga merangsang anak untuk melakukan kegiatan bermain yang sifatnya kreatif.
- c. Memberikan rangsangan dan bimbingan kepada anak-anak usia dini untuk menemukan teknik dan cara-cara yang baik dalam melakukan kegiatan dengan bermacam-macam APE.
- d. Memupuk keberanian anak dalam mencipta dan menghindarkan petunjuk-petunjuk yang dapat mengurangi keberanian dan perkembangan anak.
- e. Memberikan bimbingan dan pembinaan sesuai dengan kemampuan dan taraf perkembangan anak (tingkatan-tingkatan perkembangan anak dalam menggunakan APE) .
- f. Memberikan bimbingan dan pembinaan sesuai dengan kemampuan dan petunjuk-petunjuk yang dapat memupuk keberanian dan perkembangan anak.
- g. Memberikan rasa gembira pada anak.

- h. Melakukan pengawasan menyeluruh terhadap pelaksanaan kegiatan bermain menggunakan APE.
- i. Pada waktu pelaksanaan guru memperoleh kesempatan yang sebaik-baiknya untuk melihat minat dan bakat masing-masing anak, sehingga bimbingan dan pembinaan dapat diberikan secara individual, tepat guna, sesuai dengan minat, bakat dan kemampuan anak.

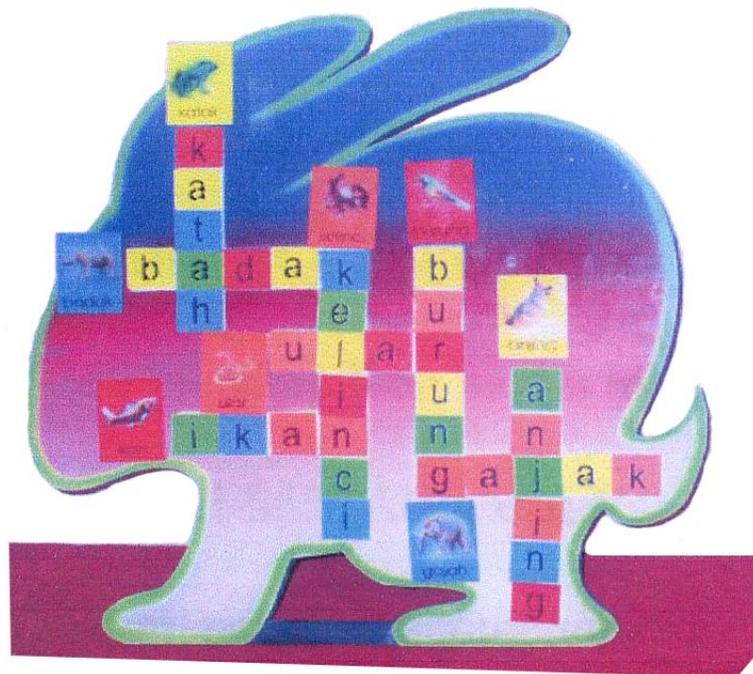
B. Teka-Teki Silang dengan gambar binatang

Permainan Teka teki silang menurut Arthur Wynne dalam Huteri, (2011:2) adalah sebuah game untuk mengisi petak2 dengan huruf sehingga membentuk kata yang di maksud, Permainan itu adalah permainan kata-kata, dimana sang pemain harus menyusun huruf secara mendatar dan menurun hingga membentuk kata. Dan untuk menyusun kata itu, ia memberi semacam pertanyaan untuk membuka kunci jawabannya

Melihat pendapat tersebut maka penulis merasa permainan Teka-Teki Silang dengan Gambar Binatang ini juga sangat bagus untuk meningkatkan minat baca anak. Karena permainan Teka-teki Silang yang dibuat di atas gambar binatang (kelinci) ini menggunakan kartu gambar yang berisi gambar binatang dan kepingan huruf abjad. Disini anak diminta mencocokkan kata yang ada pada kartu gambar dan kemudian menempelkan kepingan huruf tersebut pada papan Teke-teki Silang. Pada siklus I media Teka-Teki silang masih berbentuk empat persegi panjang, dan tiap-tiap kata yang di susun menggunakan dua buah huruf bantu untuk mempermudah anak dalam memainkan Teka-Teki Silang dengan Gambar Binatang. Sedangkan pada siklus ke II media Teka-Teki Silang di rubah dengan bentuk gambar kelinci,

dan hanya menggunakan satu buah huruf bantu, agar anak lebih tertantang dalam menyusun kata pada permainan Teka-Teki Silang dengan Gambar Binatang ini. Dengan demikian anak kenal dengan huruf yang dapat memotivasi anak untuk belajar membaca.

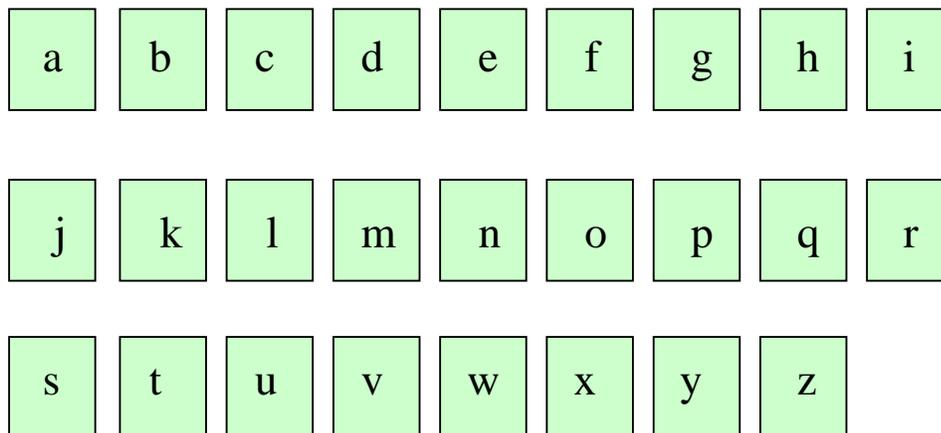
Tidak hanya itu permainan Teka-Teka Silang dengan Gambar Binatang ini juga bisa mengembangkan berbagai aspek perkembangan selain berbahasa anak, emosi, sosial, dan kognitif pada diri anak juga bisa berkembang.



Gambar 1. Teka teki silang



Gambar 2. Kartu kata bergambar



Gambar 3. Kepingan huruf abjad

C. Kerangka Berfikir

Keterampilan membaca anak harus dibimbing dari sejak dini dimasa peka belajar, karena dapat mengembangkan bahasa anak dalam berkomunikasi, berbicara dan akan memiliki perbendaharaan kata yang banyak. Kemampuan berbahasa anak merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari anak.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat baca anak adalah dengan permainan, melalui permainan anak akan tertarik untuk belajar membaca. Strategi pembelajaran membaca untuk anak usia dini melalui kegiatan permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang adalah salah satu kegiatan permainan yang disukai anak, karena gambarnya menarik dan mudah diketahui oleh anak

Dalam permainan ini selain mengenalkan membaca pada anak juga dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang jenis binatang serta juga diharapkan dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak lainnya. Permainan ini dilakukan oleh 2 orang anak secara berkelompok

Dengan pembelajaran yang sesuai tahapan dalam membaca dan penggunaan alat permainan Teka-Teki Silang dengan Gambar Binatang, maka diharapkan pemahaman membaca anak kelas B3 TK Indah Jelita Payakumbuh meningkat.



Gambar 4. Bagan kerangka berfikir

D. Penelitian yang Relevan

Bedasarkan penelitian yang sebelumnya, penulis merasa penelitian yang penulis lakukan sangat relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Refniati (88528) dengan judul: Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Huruf dalam Pembelajaran di TK Islam Nurul Halim Padang. Tidak hanya itu penelitian yang dilakukan oleh Asni Rasyid (88559) dengan judul Menumbuh Kembangkan Kesiapan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Kata Bergambar di TK Lillah Pasir Putih Tabing Padang juga sangat relevan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu

meningkatkan minat baca anak melalui permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang. Penelitian di atas sama-sama bertujuan untuk meningkatkan minat baca anak.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah terjadinya peningkatan minat baca anak melalui permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang di TK Indah Jelita Kota Payakumbuh.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bedasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di uraikan pada BAB I sampai BAB IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur TK merupakan salah satu lembaga formal dalam Sistem Pendidikan Nasional yang merupakan bagian dari Pendidikan Anak Usia Dini.
2. Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Untuk itu pendidikan anak usia dini adalah upaya untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak.
3. Bahasa merupakan alat komunikasi yang penting bagi setiap orang, hal ini didukung oleh pendapat Wiguna (dalam Izzaty, 2005:58) bahwa bahasa adalah segala bentuk komunikasi dimana pikiran dan perasaan manusia disimbolkan agar dapat menyampaikan arti kepada orang lain.
4. Membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan, hal ini didukung oleh pendapat *Crawley dan Mountain* (dalam Rahim, 2007:2) bahwa membaca merupakan sebagai proses berfikir,

membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif.

5. Jika ingin membangkitkan minat baca yang sangat kuat pada anak-anak, tidak bisa tidak kita harus menggerakkan mereka untuk menemukan sesuatu yang berarti bagi hidup mereka sendiri melalui membaca, hal ini didukung oleh pendapat Rahim (2006:28) bahwa minat membaca merupakan keinginan-keinginan yang kuat serta usaha-usaha seseorang untuk membaca.
6. Masa kanak-kanak sering disebut sebagai masa bermain, hal ini didukung oleh pendapat *Gardon & Browne* (dalam Moeslichatoen, 1985:26) Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan.
7. Alat permainan sangat penting bagi anak usia dini untuk proses perkembangan dan mendorong daya kreativitas dalam menggunakan benda-benda atau alat-alat permainan yang dapat digunakan untuk memenuhi naluri bermain.
8. Minat baca anak meningkat setelah di adakan permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang. Ini dapat dilihat dari peningkatan pada siklus I ke siklus II, yaitu pada siklus I nilai rata-rata anak dengan nilai baik adalah 34% dan pada siklus II dengan persentase 94%, berarti permainan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang telah berhasil meningkatkan minat baca anak.

B. Saran

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

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media-media yang dapat meningkatkan minat baca anak melalui berbagai macam bentuk gambar yang menarik bagi anak.
2. Sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan, agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat baca anak.
3. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
4. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melanjutkan penelitian tentang penggunaan Teka-Teki Silang dengan gambar binatang untuk meningkatkan minat baca anak.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhim Fauzil. 2004. *Membuat Anak Gila Membaca*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Akbar Reni. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Grasindo.
- Al-Qarni Aidh. 2010. *La Tahzan*. Jakarta: Qisthi Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bentri, Alwen dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Padang: LPTK UNP.
- Bulletin DWP PTRI Jenewa. 2010. "Kurangnya Minat Baca Anak." <http://infokiat.ghobro.com/2010/03/kurangnya-minat-baca-anak.html>.
- Dardjowidjojo Soenjono. 2008. *Psikolinguistik*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Suka bina Press.
- Depdiknas. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis*. Jakarta.
- 2002. *Modul Pelatihan Pengelola Kelompok Bermain*. Jakarta.
- Dhieni Nurbiana. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Eliyawati Cucu. 2008. *Media dan Sumber Belajar Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hartati Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Haryadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Huteri. 2011. "Asal Muasal Teka-teki Silang". <http://www.huteri.com/636/asal-muasal-teka-teki-silang>, diakses tanggal 4 April 2011.
- Izzati Rita Eka. 2005. *Mengenali Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Jamaris Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.