

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK  
MELALUI PERMAINAN MAZE KATA  
DI TK ADHYAKSA PADANG**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh :**

**NENENG NURLIANI  
NIM: 93950/2009**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Membaca anak melalui  
Permainan *Maze* Kata di TK Adhyaksa Padang  
Nama : Neneng Nurliani  
NIM : 2009/93950  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Padang, 15 Agustus 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd  
Nip. 196207301988032002

Nurhafizah, M. Pd  
Nip.197709292006042001

Ketua Jurusan,

Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd  
NIP. 196207301988032002

## HALAMAN PENGESAHAN

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

### **Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan *Maze* Kata di TK Adhyaksa Padang**

Nama : Neneng Nurliani  
NIM : 2009/93950  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 15 Agustus 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd	1. _____
2. Sekretaris	: Nurhafizah, M. Pd	2. _____
3. Anggota	: Rismareni Pransiska, M. Pd	3. _____
4. Anggota	: Elise Muryanti, S. Pd	4. _____
5. Anggota	: Dra. Rivda Yetti	5. _____

## ABSTRAK

**NENENG NURLIANI. 2011. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan *Maze* Kata di TK Adhyaksa Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Pembelajaran membaca merupakan pembelajaran yang sulit bagi anak, terutama dalam kegiatan membaca sebuah kata. Apalagi pembelajaran tersebut tidak bervariasi. Dalam permainan ini anak dituntut untuk bisa membaca kata tersebut. Oleh karena itu supaya anak tertarik dalam kegiatan membaca guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Penulisan ini menggambarkan permainan *maze* kata dalam meningkatkan kemampuan membaca anak, sehingga dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah media dan alat peraga kurang bervariasi serta anak merasa tertekan dalam kegiatan pembelajaran sehingga anak cepat merasa bosan dan kurangnya rasa ingin tahu anak dalam pembelajaran membaca.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), subjek penelitian murid TK Adhyaksa Padang pada kelompok B1. Dengan jumlah murid 15 orang. 8 orang anak perempuan dan 9 orang anak laki-laki. Pada tahun ajaran 2010/ 2011.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Kemampuan membaca anak pada Siklus I umumnya rendah, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan Siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan minimal, indikator yang belum tercapai adalah kemampuan menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. Membaca gambar yang memiliki kata/ kalimat sederhana. Menghubungkan gambar/ benda dengan kata. Berdasarkan hasil analisa, maka rencana pada Siklus II direvisi kembali, dan pada Siklus II kemampuan membaca anak menjadi meningkat. Pada Siklus I persentase nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 8.5% dan terjadi peningkatan pada Siklus II dengan persentase rata-rata yaitu 84%. Hasil persentase nilai anak menunjukkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah tercapai sudah melebihi 75%.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca anak melalui *maze* kata di TK Adhyaksa Padang meningkat, dan permainan *maze* kata dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca Anak Usia Dini 5-6 tahun.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘Alamin peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya kepada peneliti, sehingga dapat terselesaikannya Skripsi yang Peneliti beri judul “Peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan *maze* kata di TK Adhyaksa Padang”.

Penulisan Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Studi S1 pada Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian Skripsi ini peneliti mendapatkan banyak bantuan dari pihak lain. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing I, sekaligus sebagai Ketua Jurusan PG-PAUD, yang telah memberikan perhatian dan bimbingan yang penuh dengan susana damai, rileks dan gurauan yang menyegarkan, arahan dan nasehat ibu Insya Allah akan menjadi pedoman bagi peneliti untuk jauh lebih baik di masa yang akan datang.
2. Ibu Nurhafizah M.Pd sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan masukan demi terselesainya skripsi ini.
3. Ibu Rismareni Pransiska, M. Pd, Ibu Elise Muryanti, S. Pd, Ibu Dra. Rivda Yetti selaku penguji I, II Dan III, terimakasih atas masukan dan saran ibu. Saran dan masukan yang ibu berikan sebagai masukan demi kemajuan skripsi yang saya buat. Terimakasih banyak ibu.
4. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Pengajar serta Karyawan / Karyawati Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan waktu, ilmu, pikiran, dan bimbingan.
6. Khususnya buat suami ku tercinta serta anak-anak ku yang telah memberikan bantuan moril dan materil serta tenaga dan waktu hingga selesainya skripsi ini.

7. Ibu Sunesti selaku Kepala TK Adhyaksa Padang serta majelis guru yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

8. Dan untuk semua teman dan sahabat yang tak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga jasa dan budi baik serta bantuan yang telah diberikan kepada peneliti selama ini mendapat balasan dari Allah SWT. Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa karya ilmiah ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata peneliti berharap semoga Skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Amin ya rabbal' alamin

Padang, Agustus 2011

Peneliti

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah .....	6
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	6
F. Tujuan Penelitian.....	6
G. Manfaat Penelitian.....	7
H. Devenisi Operasional.....	8
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori	
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	9
2. Hakikat Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	10
a. Tahap-tahap Perkembangan Bahasa AUD.....	12
b. Perkembangan Bahasa sesuai Dimensi Usia.....	13
c. Bentuk-Bentuk Bahasa.....	14
3. Hakikat Membaca Anak Usia Dini	
a. Pengertian Membaca .....	16
b. Tujuan Membaca .....	18
c. Metode Membaca .....	20
d. Permasalahan Membaca Bagi Anak.....	21

4. Hakikat Bermain Anak Usia Dini.....	23
a. Pengertian Bermain .....	25
b. Tujuan Bermain .....	28
c. Fungsi Bermain.....	29
5. Alat Permainan	
a. Pengertian Alat Permainan .....	31
b. Kriteria-kriteria Alat Permainan .....	32
6. Perkembangan Membaca anak.....	33
7. Permainan Maze Kata .....	35
B. Penelitian yang Relevan.....	39
C. Kerangka Konseptual .....	40
D. Hipotesis Tindakan .....	40

### **BAB III. RANCANGAN PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	41
B. Subjek Penelitian.....	42
C. Prosedur Penelitian .....	43
D. Instrumentasi .....	55
E. Teknik Pengumpulan Data .....	56
F. Teknik Analisis Data.....	57

### **BAB IV. HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data**

1. Deskripsi Kondisi Awal.....	60
2. Deskripsi Siklus I.....	62
3. Deskripsi Siklus II .....	76

#### **B. Analisis Data**

1. Analisis Siklus I.....	91
2. Analisis Siklus II .....	93

<b>C. Pembahasan</b> .....	93
----------------------------	----

**BAB V. PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	99
B. Implikasi .....	100
C. Saran .....	100

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1	Kemampuan Anak Dalam Proses Pembelajaran Membaca .....54
Tabel 2	Indikator Penilaian .....55
Tabel 4	Format wawancara .....58
Tabel 5	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (sebelum Tindakan) .....60
Tabel 6	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....68
Tabel 7	Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....69
Tabel 8	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Proses pembelajaran pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....70
Tabel 9	Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....71
Tabel 10	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....72
Tabel 11	Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....73
Tabel 12	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan IV (Setelah Tindakan) .....74
Tabel 13	Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan IV (Setelah Tindakan) .....75

Tabel 14	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....	83
Tabel 15	Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....	84
Tabel 16	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....	85
Tabel 17	Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....	86
Tabel 18	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....	87
Tabel 19	Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....	88
Tabel 20	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan IV (Setelah Tindakan) .....	89
Tabel 21	Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan IV (Setelah Tindakan) .....	90
Tabel 22	Hasil Observasi Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Maze Kata pada Pembelajaran (Kategori Sangat Tinggi) .....	96
Tabel 23	Hasil Observasi Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Maze Kata pada Pembelajaran (Kategori Tinggi) .....	97
Tabel 24	Hasil Observasi Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Maze Kata pada Pembelajaran (Kategori Rendah) .....	98

## Daftar Bagan dan Gambar

	Halaman
1. Kerangka Konseptual .....	40
2. Siklus I .....	44
3. Siklus II .....	44

## DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....61
Grafik 2	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....69
Grafik 3	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....71
Grafik 4	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....73
Grafik 5	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan IV (Setelah Tindakan).....75
Grafik 6	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....84
Grafik 7	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....86
Grafik 8	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan).....88
Grafik 9	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan IV (Setelah Tindakan).....90
Grafik 10	Persentase Perkembangan Kemampuan membaca Anak melalui Permainan Maze Kata dalam Proses Pembelajaran (Kategori Sangat Tinggi) .....96

Grafik 11	Persentase Perkembangan Kemampuan membaca Anak melalui Permainan Maze Kata dalam Proses Pembelajaran (Kategori Tinggi) .....	97
Grafik 12	Persentase Perkembangan Kemampuan membaca Anak melalui Permainan Maze Kata dalam Proses Pembelajaran (Kategori Rendah) .....	98

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Menyikapi perkembangan pendidikan bagi anak usia dini dan berbagai konsep serta strategi dalam merealisasikan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar tidaklah bijaksana apabila berjalan terlalu lambat atau berhenti di tempat. Pendidikan yang berjalan lambat atau bahkan berhenti ditempat sangatlah tidak cocok dengan tujuan penyelenggaraan pendidikan. Tujuan dari penyelenggaraan pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan menuju kedewasaan intelektual, social, emosional, sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh individu.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini, pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program bagi Anak Usia Dini. Dunia anak adalah dunia bermain, bagi seorang anak bermain adalah bagian terpenting dari kegiatan kesehariannya, sekalipun anak sudah masuk sekolah diupayakan pengajarannya masih dengan pola bermain.

Pendidikan di TK pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Setiap anak adalah unik. Setiap anak memiliki kecenderungan cara belajar yang tidak selalu sama. Kegiatan belajar pun dapat dilakukan dengan berbagai aktivitas. Suatu materi pembelajaran dapat dipahami dari berbagai cara. Cara ini menunjukkan peran kecerdasan yang berbeda pula. Seorang anak belajar bahasa misalnya, mungkin menggunakan elemen bunyi, huruf, cerita, berbicara, mendengarkan, menulis, atau mungkin bermain kata-kata. Artinya, untuk memperoleh kemampuan bahasa, anak menempuh cara yang mungkin berbeda dengan anak yang lain.

Sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dapat disimpulkan bahwa TK menyelenggarakan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Raudhatul Athfal (RA) menyelenggarakan pendidikan keagamaan Islam yang menanamkan nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi diri seperti pada TK.

Perkembangan berbahasa anak meliputi perkembangan berbicara, menulis, membaca dan menyimak. Berdasarkan perkembangan bahasa di atas maka penulis mengembangkan kemampuan bahasa anak melalui kegiatan

membaca. Anak usia dini berumur antara 0-6 tahun melakukan aktivitas berbahasa nya perlu dibina dan dikembangkan terutama keterampilan mendengarkan dan membacanya. Bahasa anak adalah bahasa yang dipakai oleh anak untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan dan lain-lain untuk kepentingan pribadinya. Jadi sebagai orang tua dan guru, hendaklah menstimulasi serta mendidik anak untuk bisa bicara dan berbahasa yang baik dengan orang lain. Sehingga bisa menambah wawasan anak dan kosa kata anak.

Kenyataannya anak usia dini rata-rata belum banyak menguasai kosa kata, ini terlihat dari komunikasi yang mereka gunakan sehari-hari di sekolah, kadang juga ada anak yang tidak mau berbicara jika ada pertanyaan dari guru atau dalam kegiatan lain, hal ini tentunya akan menghambat perkembangan bahasanya. Disinilah peran guru sangat dibutuhkan dalam mengembangkan bahasa anak terutama di sekolah.

Pembelajaran membaca merupakan pembelajaran yang sulit bagi anak, terutama dalam kegiatan membaca sebuah kata. Apalagi pembelajaran tersebut tidak bervariasi. Dalam permainan ini anak dituntut untuk bisa membaca kata tersebut. Oleh karena itu supaya anak tertarik dalam kegiatan membaca guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, masih kurangnya guru menguasai metode yang ada. Guru lebih senang melaksanakan metode yang mudah dan

tidak menggunakan alat peraga yang perlu persiapan sebelumnya. Selama ini metode yang digunakan guru adalah metode mengeja sehingga anak sulit memahami bacaan tersebut. Dengan metode tersebut anak kurang berminat dalam kegiatan membaca. Disamping itu metode dan media tidak cocok untuk pembelajaran Anak Usia Dini.

Selain kurangnya penguasaan metode penulis juga melihat kurangnya penggunaan alat peraga yang sesuai dengan pembelajaran, sehingga anak kurang memahami dan meresapi apa yang disampaikan oleh guru. Contohnya saja guru mengajarkan anak membaca tanpa menggunakan gambar.

Hasil observasi awal yang telah penulis temui dilapangan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran guru masih monoton dan kurang kreatif dalam menciptakan sebuah permainan yang dapat meningkatkan perkembangan membaca anak. Selama ini guru mengajarkan anak membaca melalui kegiatan membaca kata tanpa ada gambar. Sehingga guru tidak mengajar sesuai dengan perkembangan anak itu sendiri. Dampaknya anak tidak bisa membaca dan anak pun sulit untuk dapat membedakan bentuk huruf.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas maka penulis mencoba merancang suatu permainan yang berjudul "Peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan maze kata di TK Adhyaksa Padang" yang mana alat permainan ini lebih penulis fokuskan pada kegiatan pengembangan

kemampuan dasar anak salah satunya kemampuan berbahasa anak dalam kegiatan membaca.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam permainan *maze* kata di TK Adhyaksa Padang sebagai berikut :

1. Anak kurang tertarik dalam kegiatan membaca yang diadakan guru disekolah.
2. Anak sulit mengenali bentuk huruf dan lafalnya.
3. Metode pengenalan membaca yang dilakukan disekolah kurang tepat
4. Kurangnya alat pendukung untuk pembelajaran membaca yang diadakan disekolah

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Anak Sulit mengenali bentuk huruf dan lafalnya
2. Metode pengenalan membaca yang diadakan disekolah kurang tepat
3. Kurangnya alat pendukung untuk pembelajaran membaca

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan tersebut, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu apakah permainan *maze* kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Adhyaksa Padang.

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

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti merancang sebuah permainan *maze* kata di TK Adhyaksa Padang khususnya dikelompok B untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Sebelum permainan ini dimulai guru menyiapkan kartu kata bergambar sesuai dengan tema sebagai contoh untuk anak. Anak mencari jalan untuk menemukan kata sesuai dengan contoh kata bergambar yang ada pada anak tersebut. Permainan ini diadakan dalam bentuk perlombaan supaya anak lebih semangat.

#### **F. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan *maze kata* di TK Adhyaksa Padang.

## G. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi anak didik yang terlibat sebagai subjek penelitian mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dan peningkatan kemampuan membaca anak.
2. Bagi Guru
  - a) Memberi wawasan dan keterampilan pada calon guru TK dalam pembuatan skripsi tentang kegiatan bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.
  - b) Sebagai suatu bahan yang dapat dikembangkan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran kepada anak didik.
3. Bagi TK Adhyaksa dapat meningkatkan kualitas dalam kemampuan membaca anak melalui permainan *maze* kata, serta dapat menjadi contoh bagi TK yang lain dalam memberikan pemahaman tentang pengenalan kata.
4. Bagi Dinas Pendidikan agar dapat menjadi perhatian dalam kurikulum pembelajaran dan memberikan penyuluhan kepada guru-guru TK untuk menerapkan cara pembelajaran pengenalan bentuk kata seperti ini sehingga anak usia dini didaerah ini dapat meningkat pemahaman dan prestasi belajarnya.

## H. Definisi Operasional

Kemampuan membaca merupakan sesuatu yang menjadi perhatian yang penting dalam suatu masyarakat terpelajar. Namun, anak-anak yang tidak memahami pentingnya belajar membaca tidak akan termotivasi untuk belajar. Belajar membaca merupakan usaha yang terus menerus dan anak-anak yang melihat tingginya nilai (*value*) membaca dalam kegiatan pribadinya akan lebih giat belajar. Membaca adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan mengenalkan bentuk huruf dari sebuah kata serta membaca kata tersebut dengan gambar melalui permainan *maze* kata.

Permainan *maze* kata merupakan permainan yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan membaca anak. *Maze* merupakan mencari jejak yang lebih kompleks. Jadi dalam permainan ini anak akan mencari kata yang sama sesuai kartu kata yang ada ditangannya melalui jalan-jalan yang ada kartu kata sesuai susunan guru. Melalui permainan *maze* kata anak akan termotivasi dan bersemangat dalam kegiatan membaca. Karena permainan *maze* kata diadakan dalam bentuk perlombaan diharapkan permainan *maze* kata ini dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

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

Setiap anak lahir dengan potensi yang berbeda-beda memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri. Ada anak yang berbakat menari, musik, matematika, bahasa dan adapula yang berbakat olah raga. Menurut Ki Hadjar dalam (Slamet 2005: 6) merangkum semua potensi anak menjadi cipta, rasa, dan karsa.

Membelajarkan anak usia dini gampang-gampang susah. Kadang kita memberikan fasilitas belajar yang mahal dan berharap anak belajar banyak, tetapi kenyataannya malah anak tidak belajar. Kadang dengan mainan yang sangat sederhana dan murah anak-anak sangat tertarik dan ingin tahu banyak tentang mainan itu dan mekanisme kerjanya. Bermain sambil belajar, dimana esensi bermain menjiwai setiap kegiatan pembelajaran amat penting bagi anak usia dini.

Pembelajaran anak usia dini menggunakan esensial bermain. Esensial bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, dan merdeka. Pembelajaran hendaknya disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta, dan tidak terpaksa. Guru memasukkan unsur-unsur edukatif dalam kegiatan bermain tersebut,

sehingga anak secara tidak sadar telah belajar berbagai hal. Selain itu unyuk membelajarkan anak usia dini lingkungan perlu ditata agar kondusif untuk belajar. Penataan lingkungan belajar dan fasilitas belajar untuk anak usia dini amat penting untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Terutama perkembangan bahasanya.

## **2. Hakikat Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

Perkembangan bahasa sebagai salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif dan sosio emosional. Bahasa adalah suatu system symbol untuk berkomunikasi yang meliputi *fonologi* (unit suara), *marfologi* (unit arti), *sintaksis* (tata bahasa), *semantic* (variasi arti) dan *pragmatic* (penggunaan), bahasa (Santrock, 1995). Dengan bahasa, anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran, maupun perasaannya pada orang lain.

Menurut Santrock dalam Dhieni ( 2009: 1.17) Perkembangan bahasa sebagai salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti biologis,

kognitif dan sosio emosional. Bahasa adalah suatu system symbol untuk berkomunikasi yang meliputi *fonologi* (unit suara), *marfologi* (unit arti), *sintaksis* (tata bahasa), *semantic* (variasi arti) dan *pragmatic* (penggunaan), bahasa (Santrock, 1995). Dengan bahasa, anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran, maupun perasaannya pada orang lain.

Perkembangan berbahasa anak meliputi perkembangan berbicara, menulis, membaca dan menyimak. Berdasarkan perkembangan bahasa diatas maka penulis mengembangkan kemampuan bahasa anak melalui kegiatan membaca.

Menurut Mudjito (2006:10) berbahasa merupakan keterampilan dalam mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Untuk anak TK keterampilan yang digunakan adalah mendengarkan dan berbicara.

Menurut Slamet (2005:74) menyatakan bahwa pada saat anak masuk taman kanak-kanak atau usia 5 tahun, mereka telah menghimpun kurang lebih 8.000 kosa kata, disamping telah menguasai hampir semua bentuk dasar tata bahasa. Mereka dapat membuat pertanyaan, kalimat negatif, kalimat tunggal, kalimat majemuk, serta bentuk penyusunan lainnya. Mereka telah belajar penggunaan bahasa dalam berbagai situasi sosial yang berbeda. Misal mereka dapat bercerita hal-hal yang lucu, bermain tebak-tebakan, berbicara kasar pada teman mereka, dan berbicara sopan pada orang tua mereka. Perkembangan berbahasa anak meliputi perkembangan berbicara, menulis, membaca dan

menyimak. Berdasarkan perkembangan bahasa diatas maka penulis mengembangkan kemampuan bahasa anak melalui kegiatan membaca.

#### **a. Tahap-tahap Perkembangan Bahasa AUD**

Ketika anak tumbuh dan berkembang, terjadi peningkatan baik dalam hal kuantitas maupun kualitas (keluwesan dan kerumitan) produk bahasanya. Secara bertahap kemampuan anak meningkat, bermula dari mengekspresikan suara saja, hingga mengekspresikannya dengan komunikasi.

Menurut Bromley dalam Dhieni ( 2009: 3.4) Ada beberapa komponen dalam bahasa antara lain:

##### 1) Fonologi

Berkenaan dengan adanya pertumbuhan dan produksi sistim dalam bahasa. Bagian kecil dari bunyi tersebut dikenal dengan istilah fonem, yang dihasilkan sejak bayi lahir hingga usia satu tahun.

##### 2) Morfologi

Berkenaan dengan pertumbuhan dan produksi arti bahasa. Bagian terkecil dari arti bahasa tersebut dikenal dengan istilah morfem. Sebagai contoh anak yang masih kecil mengucapkan “mam” yang dapat berarti “makan”.

##### 3) Sintaksis

Berkenaan dengan aturan bahasa yang meliputi keteraturan dan fungsi kata.

##### 4) Semantik

Berkaitan dengan kemampuan anak membedakan berbagai arti kata, terjadi dengan kecepatan yang lebih lambat dan lama dibandingkan perkembangan anak dalam memahami fonologi, morfologi, maupun sintaksis.

#### 5) Pragmatik

Berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam mengekspresikan minat dan maksud seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa anak akan berkembang sesuai dengan komponen-komponen dalam bahasa tersebut, serta adanya rangsangan dari orang lain.

### **b. Perkembangan Bahasa Sesuai Dimensi Usia**

Menurut Bowler and linke dalam Dhieni ( 2009: 3.5) menggambarkan tentang kemampuan bahasa anak sesuai tahap perkembangan usia antara lain :

#### 1. Anak usia 3-5 tahun

Pada usia ini anak menggunakan banyak kosa kata dan kata tanya seperti apa dan siapa. Pada usia 4 tahun anak mulai bercakap-cakap, memberi nama, alamat, usia, dan mulai memahami waktu. Perkembangan bahasa anak semakin meningkat pada usia 5 tahun dimana anak sudah dapat berbicara lancar dengan menggunakan berbagai kosa kata baru.

#### 2. Menjelang usia 5-6 tahun

Pada usia 5-6 tahun anak dapat memahami sekitar 8000 kata, dan dalam satu tahun berikutnya kemampuan anak dapat mencapai 9000 kata. Pragmatik berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam mengekspresikan minat dan maksud seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Sejak anak masih berusia dini, dimana ia menggunakan hanya satu kata, anak sudah melibatkan komponen pragmatik agar keinginannya tercapai.

Jadi dapat disimpulkan bahwa aspek kemampuan anak akan berkembang sesuai tahap usia dan stimulus yang didapat oleh anak itu sendiri. Oleh karena itu anak membutuhkan bimbingan dari orang dewasa untuk membimbing mereka menggunakan kalimat yang tepat dalam menyampaikan maksud pada situasi tertentu.

### **c. Bentuk-bentuk Bahasa**

Kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Sebagai alat sosialisasi, bahasa merupakan suatu cara merespons orang lain.

Menurut Bromley dalam Dhieni (2009: 1.19) menyebutkan empat macam bentuk bahasa yaitu:

- 1) Menyimak
- 2) Berbicara
- 3) Membaca
- 4) Menulis

Kemampuan berbahasa berbeda beda dengan kemampuan berbicara. Bahasa merupakan suatu sistem bahasa yang relatif rumit dan bersifat semantik, sedangkan kemampuan berbicara merupakan suatu ungkapan dalam bentuk kata-kata. Bahasa ada yang bersifat reseptif (dimengerti, diterima) maupun ekspresif (dinyatakan). Contoh bahasa reseptif adalah mendengarkan dan membaca suatu informasi, sedangkan contoh bahasa ekspresif adalah berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain.

Menurut Suhartono (2005: 11) klasifikasi bahasa berdasarkan berdasarkan fungsi pemakaiannya ialah sebagai berikut: bahasa resmi, bahasa pendidikan, bahasa agama, bahasa perdagangan dan sebagainya. bahasa resmi adalah bahasa yang dipakai untuk keperluan resmi kenegaraan seperti pemerintahan dan pengadilan.

Anak menerima dan mengekspresikan bahasa dengan berbagai cara. Keterampilan menyimak dan membaca merupakan keterampilan bahasa reseptif karena dalam keterampilan ini makna bahasa diperoleh dan diproses melalui simbol visual dan verbal. Ketika anak menyimak dan membaca, mereka memahami bahasa berdasarkan konsep pengetahuan dan pengalaman mereka.

Jadi berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa ketika anak menyimak dan membaca, mereka memahami bahasa berdasarkan konsep pengetahuan dan pengalaman mereka. Dengan demikian menyimak

dan membaca juga merupakan proses pemahaman (*comprehending process*). Sedangkan berbicara merupakan proses penyusunan (*composing process*).

### **3. Hakikat Membaca Anak Usia Dini**

#### **a. Pengertian Membaca**

Menurut Crawley dan Mountain (dalam Rahim: 2) menyatakan bahwa membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berfikir, psikolinguistik dan metakognitif. Sebagai suatu proses berfikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktivitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus.

Menurut Slamet (2005: 74) menyatakan bahwa ada saat anak masa TK atau usia 5 tahun, mereka telah menghimpun kurang lebih 8.000 kosa kata, disamping telah menguasai hampir semua bentuk dasar tata bahasa. Mereka dapat membuat pertanyaan, kalimat negatif, kalimat tunggal, kalimat majemuk, serta bentuk penyusunan lainnya. Mereka telah belajar penggunaan bahasa dalam berbagai situasi sosial yang berbeda. Misal mereka dapat bercerita hal-hal yang lucu, bermain tebak-tebakan.

Menurut Burns (dalam Rahim: 2005) mengemukakan bahwa kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital dalam suatu masyarakat terpelajar. Namun, anak-anak yang tidak memahami pentingnya belajar

membaca tidak akan termotivasi untuk belajar. Melajar membaca merupakan usaha yang terus menerus dan anak-anak yang melihat tingginya nilai (value) membaca dalam kegiatan pribadinya akan lebih giat belajar.

Sebagai Contoh adalah membaca tulisan. Tulisan adalah suatu bentuk fisik kongkrit yang melalui indra penglihatan, atau bisa juga melalui perabaan bagi saudara kita yang tuna netra, kita jadikan sebagai input untuk diolah oleh otak berdasarkan referensi pengetahuan yang pernah diajarkan (pelajaran mengenai abjad) untuk kemudian disimpan dalam memori. Dari memori tersebut kemudian tersusunlah kata dan kalimat yang dapat kita keluarkan melalui ucapan, atau bisa jadi kita hentikan sampai tahapan penyimpanan makna dalam memori jika kita membaca secara batin.

Membaca Menurut Klein, dkk (dalam Rahim, 2005: 3), menyatakan bahwa Pertama, membaca merupakan suatu proses. Maksudnya adalah informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna. Kedua, membaca adalah strategis. Pembaca yang efektif menggunakan berbagai strategi membaca yang sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengonstruksi makna ketika membaca. Strategi ini bervariasi sesuai dengan jenis teks dan tujuan membaca. Ketiga, membaca merupakan interaktif. Keterlibatan pembaca dengan teks tergantung pada konteks”.

Jadi dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah suatu proses komunikasi antara pembaca dan penulis dengan

bahasa tulis, Hakekat membaca ada tiga hal, yakni afektif, kognitif, dan bahasa. Perilaku afektif mengacu pada perasaan, perilaku kognitif mengacu pada pikiran, dan perilaku bahasa mengacu pada bahasa anak pada teman mereka, dan berbicara sopan pada orang tua mereka. Melalui permainan ini maze kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

### **b. Tujuan Membaca**

Membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan suatu tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Dalam kegiatan membaca dikelas, guru seharusnya menyusun tujuan membaca dengan menyediakan tujuan khusus yang sesuai dengan membantu mereka menyusun tujuan membaca siswa itu sendiri.

Menurut Rahim (2005: 11) menyatakan bahwa tujuan membaca mencakup :

1. Kesenangan
2. Menyempurnakan membaca nyaring
3. Menggunakan strategi tertentu
4. Memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik
5. Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya
6. Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis
7. Mengkonfirmasi atau menolak prediksi

8. Menampilkan suatu eksperimen atau mengimplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks.
9. Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

Menurut Achmad (2000: 3) menyatakan bahwa pengembangan membaca dan menulis melalui berbagai bentuk permainan di taman kanak-kanak bertujuan antara lain:

1. Mendeteksi/ melacak kemampuan awal membaca dan menulis anak. Perbedaan individual anak sebagai hasil pengaruh (intervensi) yang berbeda dalam keluarga akan terbawa dalam suasana proses belajar mengajar di TK. Ada sebagian anak mungkin memiliki keunggulan dalam mengena bacaan dan tulisan lebih awal sehingga memiliki kapasitas yang lebih dalam pengenalan membaca dan menulis.
2. Mengembangkan kemampuan menyimak, menyimpulkan dan mengkomunikasikan berbagai hal melalui berbagai bentuk gambar dan permainan.
3. Melatih kelenturan motorik halus anak melalui berbagai bentuk permainan oleh tangan dalam rangka mempersiapkan anak mampu membaca dan menulis.

Dengan adanya tujuan membaca menurut para ahli diatas diharapkan kemampuan membaca anak melalui permainan maze kata dapat berkembang sesuai dengan apa yang diharapkan.

### c. Metode-metode Membaca

Menurut Firnamawaty (2004: 7) menyatakan bahwa berdasarkan cara penyampaiannya, membaca terbagi dalam:

#### 1) Simultan

Mengajarkan anak secara langsung, yaitu seluruh kata atau kalimat dengan system “lihat dan ucapkan”. Gagasan yang mendasari metode ini adalah membentuk hubungan antara yang dilihat dan diingat anak dengan yang didengarnya sehingga membentuk satu rangkai kaitan mental seperti yang dilakukan orang dewasa ketika membaca.

##### a. “Membaca” gambar

Pada metode ini disajikan suatu gambar dan kata yang menunjukkan gambar tersebut. Cara ini menggunakan pendekatan permainan, misalnya mengenalkan bahwa suatu gambar “kucing” berhubungan dengan huruf-huruf “kucing”.

##### b. Kartu kata (doman)

Menggunakan kartu kata yang ukuran hurufnya besar. Kartu kata ini diperlihatkan kepada anak disertai dengan bacaannya.

##### c. Membaca”Keseluruhan”, kemudian “Bagian”

Memperkenalkan kalimat lengkap terlebih dahulu, kemudian dipilah-pilah menjadi kata, suku kata dan huruf.

## 2) Elektik

Cara ini merupakan pencampuran cara sekuensial dan simultan. Pencampurannya sesuai kebutuhan anak karena setiap anak merupakan individu yang unik dan memiliki karakteristik yang berbeda, termasuk dalam hal membaca.

### **d. Permasalahan Membaca Bagi Anak**

Anak belajar dan mengenal bahasa pertama kali berasal dari lingkungan keluarga. Orang tua memegang peranan penting dalam hal tersebut. Orang tua memberikan makna lisan pada benda-benda disekitarnya. Namun sayangnya orang tua sekarang kurang memahami arti serta peran suara manusia dalam pengembangan intelektual anak. Keberhasilan anak di sekolah pada dasarnya dapat ditentukan oleh apa yang anak itu kerjakan di rumah misalnya anak suka membaca kata-kata yang ada dirumah berdasarkan gambar sehingga disekolahpun anak akan melakukan hal yang sama . Untuk itu doronglah rasa ingin tahu anak tersebut dengan dilatih sering berbicara misalnya dengan menjawab pertanyaan yang tidak ada habisnya. Dalam penggunaan metode pengajaran yang kurang tepat dapat menimbulkan permasalahan bagi proses pembelajaran membaca sianak, materi-materi yang diajarkan belum sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa. Guru kurang memahami keinginan siswa.

Belajar membaca, menulis, berhitung, dan bahkan sains kini tidaklah perlu dianggap tabu bagi anak usia dini. Persoalan terpenting adalah merekonstruksi cara untuk mempelajarinya sehingga anak-anak menganggap kegiatan belajar mereka tak ubahnya seperti bermain dan bahkan memang berbentuk sebuah permainan.

Memang benar jika membaca diajarkan seperti halnya orang dewasa belajar, besar kemungkinan akan berakibat fatal. Anak-anak bisa kehilangan gairah belajarnya karena menganggap pelajaran itu sangat sulit dan tidak menyenangkan. Kekhawatiran orang tua pun makin mencuat ketika anak-anaknya belum bisa membaca menjelang masuk sekolah dasar. Hal itu membuat para orang tua akhirnya sedikit memaksa anaknya untuk belajar calistung, khususnya membaca. Terlebih lagi, istilah-istilah “tidak lulus”, “tidak naik kelas”, kini semakin menakutkan karena akan berpengaruh pada biaya sekolah yang bertambah kalau akhirnya harus mengulang kelas.

Selama ini TK didefinisikan sebagai tempat untuk mempersiapkan anak-anak memasuki masa sekolah yang dimulai di jenjang sekolah dasar. Kegiatan yang dilakukan di taman kanak-kanak pun hanyalah bermain dengan mempergunakan alat-alat bermain edukatif. Pelajaran membaca, menulis, dan berhitung tidak diperkenankan di tingkat taman kanak-kanak, kecuali hanya pengenalan huruf-huruf dan angka-angka, itu pun dilakukan setelah anak-anak memasuki TK B. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah diatas penulis

sengaja membuat bentuk permainan maze kata. Anak belajar sambil bermain dengan menggunakan contoh kata dan gambar.

Berdasarkan permasalahan diatas maka dapat disimpulkan bahwa Keberhasilan anak di sekolah pada dasarnya dapat ditentukan oleh apa yang anak itu kerjakan di rumah jadi adapun hal yang menimbulkan membaca bagi anak usia dini antara lain karena anak jarang diajak berbicara. Dalam penggunaan metode pengajaran yang kurang tepat, materi-materi yang diajarkan belum sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa. Guru kurang memahami keinginan sianak.

#### **4. Hakikat Bermain Anak Usia Dini**

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Filsuf Yunani, Plato, merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika melalui situasi bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak

Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain. Pada usia prasekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain.

Bermain, jika ditinjau dari sumber kegembiraannya di bagi menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Sedangkan jika ditinjau dari aktivitasnya, bermain dapat dibagi menjadi empat, yaitu bermain fisik, bermain kreatif, bermain imajinatif, dan bermain manipulatif. Jenis bermain tersebut juga merupakan ciri bermain pada anak usia pra sekolah dengan menekankan permainan dengan alat (balok, bola, dan sebagainya) dan drama.

Masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menentukan keberhasilan anak didik mengikuti pendidikannya di kemudian hari. Masa kanak-kanak juga merupakan masa bermain, oleh sebab itu kegiatan pendidikan di TK di berikan melalui bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Para ahli sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain pada anak merupakan sarana untuk belajar dan merupakan tahap awal dari proses belajar pada anak yang dialami oleh hampir semua manusia. Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan, kegiatan itu dilakukan oleh anak secara spontan tanpa paksaan dan mendatangkan rasa gembira.

Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan anak-anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya baik pengalaman dengan dirinya sendiri, dengan orang lain maupun dengan lingkungan sekitarnya. Bermain merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan anak baik fisik maupun psikisnya. Oleh karena itu kegiatan bermain harus benar-benar di pahami oleh guru.

Jadi dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain anak akan termotivasi untuk melaksanakan suatu kegiatan yang diberikan oleh ibu guru, karena bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan, kegiatan itu dilakukan oleh anak secara spontan tanpa paksaan dan mendatangkan rasa gembira.

#### **a. Pengertian Bermain**

Bermain adalah kebutuhan yang sangat penting dalam perkembangan fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial, tingkah laku, moral dan emosi anak. Dengan bermain anak beajar keterampilan menggunakan simbol, model, tingkah laku, memecahkan masalah dan rasa ingin tahunya. Pada masa kanak-kanak bermain merupakan dasar bagi perkembangan karena bermain itu merupakan segi dari perkembangan dan sumber energi bagi mereka.

Menurut Musfiroh (2005: 6) bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain :

1. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak
2. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik
3. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak
4. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak
5. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya mencapai tujuan tertentu. Jadi bermain ada yang dapat dilakukan sendiri dan ada yang dapat dilakukan secara kelompok.

Menurut Hurlock (dalam Musfiroh 2005: 2) bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan, dalam kultur mana pun. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Moeslichatoen (2004: 32) menegaskan bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup.

Isenberg & Jalongo dan ACEI (2005: 13) menegaskan bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan

pemahaman social dan kultural, membantu anak-anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan, memberi kesempatan pada anak untuk menemukan dan menyelesaikan masalah, serta mengembangkan bahasa dan keterampilan serta konsep berakarsa.

Menurut pendapat Anggani (2000: 1), bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan suatu pengertian atau memberikan informasi dan kesenangan untuk mengembangkan imajinasi anak.

Melalui kegiatan bermain anak akan merasa senang untuk melakukan suatu kegiatan sehingga anak tidak mudah merasa jenuh serta pengetahuan anak pun bisa berkembang sesuai dengan harapan. Bermain juga banyak memiliki fungsi positif bagi anak-anak khususnya, dan manusia pada umumnya.

Dari penjelasan di atas maka dapat dipahami, bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan, dan perasaan gembira, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematis dengan hal-hal diluar bermain (seperti perkembangan kreativitas), dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya, serta memungkinkan anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya tersebut. Masa bermain pada anak memiliki tahap-tahap yang sesuai dengan perkembangan anak, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dan sejalan juga dengan usia anak.

## **b. Tujuan Bermain**

Menurut Muslichatoen (2004: 32) tujuan kegiatan bermain bagi anak usia TK adalah untuk meningkatkan pengembangan anak usia TK baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial. Dalam program kegiatan bermain hasil yang optimal akan diperoleh bila kegiatan itu dirancang dengan saksama dan tidak secara kebetulan. Jadi dalam kegiatan bermain itu lebih dahulu dikomunikasikan pada anak dan diutarakan apa yang akan diperoleh dari kegiatan bermain tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain menurut Muslichatoen (2004: 32) adalah :

1. Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar seperti merayap, berlari, meloncat, melempar dan sebagainya.
2. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan; memanfaatkan imajinasi/ekspresi diri; kegiatan-kegiatan pemecahan masalah dan mencari cara baru.
3. Bermain dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara: mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata, memerlukan kosa kata, berbicara sesuai dengan bahasa Indonesia.
4. Bermain dapat mengembangkan kemampuan socialnya, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai tuntutan masyarakat,

menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri, dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya.

Muslichatoen ( 2004: 32) menyatakan bahwa : “Kegiatan bermain bagi anak usia TK adalah untuk meningkatkan pengembangan anak usia TK baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativias, emosional dan social”.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

### **c. Fungsi Bermain**

Santrock (dalam Moeslichatoen 2004: 33) menyatakan bahwa adalah satu fungsi bermain adalah sebagai bentuk penyesuaian diri, membantu anak menguasai kecemasan dan konflik kepribadiannya. Bermain sebagai satu media yang mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak. Pada saat yang sama kemampuan kogitif juga akan mempengaruhi bagaimana cara anak bermain. Bermain memungkinkan anak berlatih kompetensinya, dan memungkinkannya menguasai keterampilan baru dengan cara yang menyenangkan.

Browne (dalam Moeslichatoen 2004:33) menegaskan ada beberapa fungsi bermain bagi anak, antara lain :

- 1) Meniru apa yang dilakukan orang dewasa. Contohnya meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit, dan sebagainya.
- 2) Dapat melakukan berbagai peran dalam kehidupan nyata
- 3) Mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata
- 4) Dapat menyalurkan perasaan yang kuat
- 5) Melepaskan dorongan- dorongan yang tidak dapat diterima
- 6) Untuk kilas balik peran- peran yang biasa dilakukan
- 7) Mencerminkan pertumbuhan
- 8) Memecahkan masalah serta mencoba berbagai penyelesaian masalah

Dworezky (dalam Moeslichatoen 2004: 34) mengemukakan bahwa fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan social anak. Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan kognitif dan social tetapi juga meningkatkan perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas dan perkembangan fisik anak.

Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir abstrak. Proses ini terjadi ketika anak bermain peran dan bermain pura-pura. Hal ini dikutip dari *Vygotsky* bahwa :“Anak sebenarnya belum mampu berfikir abstrak”.

Bredenkamp & Copple (dalam Musfiroh 2005: 19) berpendapat bahwa bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Bermain menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain.

Mereka saling berbicara mengeluarkan pendapat bernegosiasi dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan yang muncul, terlebih-lebih kegiatan bermain peran. Kegiatan bermain peran memiliki manfaat yang sangat besar terutama untuk menunjang perkembangan bahasa dan berbahasa anak.

Berdasarkan uraian- uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain anak akan termotivasi untuk melakukan suatu kegiatan, terutama kegiatan membaca. Jadi bermain memiliki fungsi penting bagi perkembangan anak. Selain untuk memberi motivasi, dengan bermain anak tidak akan jenuh untuk melakukan suatu kegiatan yang diberikan guru terutama kegiatan membaca.

## **5. Alat Permainan**

### **a. Pengertian Alat Permainan**

Menurut Mudjito (2006: 3) menyatakan bahwa:

“Alat permainan merupakan kelengkapan yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan di TK. Alat permainan yang dimaksud adalah semua benda dan alat, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak, yang digunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, bermain dan bekerja disekolah agar dapat berlangsung dengan teratur, efektif dan efisien sehingga tujuan pendidikan TK dapat dicapai”.

Alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak ketika bermain dengan alat tersebut anak akan mendapatkan masukan pengetahuan untuk diingat, membantu memahami konsep-konsep secara alamiah tanpa

dipaksakan. Anak belajar dan menyerap apa saja yang ditemukan dilingkungannya. Alat peraga merupakan kebutuhan pokok bagi anak untuk mengembangkan diri menyangkut seluruh aspek perkembangannya.

Jadi berdasarkan penjelasan diatas mengatakan bahwa alat permainan merupakan alat yang sangat penting dalam proses pembelajaran di TK, melalui alat permainan tersebut pembelajaran akan terasa menyenangkan dan dapat mengembangkan aspek kemampuan yang ada pada anak TK.

#### **b. Kriteria-kriteria Alat Permainan**

Anak didik bermain sambil belajar. Ketika bermain mereka mengekspresikan diri secara bebas tanpa merasakan adanya paksaan.

Menurut Tejasaputra dalam Mudjito (2006: 3), menyatakan bahwa :

“Belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri tentang berbagai macam hal bereksplorasi, mempraktikan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian tentang berbagai macam hal”.

Menurut Mudjito (2006: 3), kriteria-kriteria alat permainan yang dipilih dalam proses belajar mengajar di TK adalah sebagai berikut:

- a. Sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaannya
- b. Alat permainan dapat memberikan pengertian atau menjelaskan suatu konsep tertentu.
- c. Dapat mendorong kreativitas anak serta memberikan kesempatan kepada anak bereksperimen dan bereksplorasi (menemukan sendiri)
- d. Alat bermain harus memenuhi unsur kebenaran ukuran, ketelitian dan kejelasan.
- e. Alat permainan tidak membahayakan anak

- f. Alat permainan hendaknya menarik, menyenangkan dan tidak membosankan.
- g. Alat permainan hendaknya memenuhi unsur keindahan dalam bentuk ataupun warna, kombinasi warnanya, serta rapi dalam pembuatannya
- h. Alat bermain harus dapat digunakan baik, oleh guru maupun anak.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Alat permainan merupakan kelengkapan yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan di TK. Kegiatan pembelajaran akan mencapai hasil yang diinginkan apabila media atau alat pembelajaran membaca memenuhi syarat sesuai dengan tahap perkembangan anak itu sendiri.

## **6. Perkembangan Membaca Anak**

Bagi anak yang sewaktu kecil terbiasa membaca, akan memiliki keterampilan, kemampuan, dan ketajaman mencerna isi bacaan. Apa yang menggerakkan mereka untuk membaca, akan menentukan bagaimana mereka menyerap, menyaring?.

Menurut Depdiknas (2000: 6) secara khusus, perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap sebagai berikut:

### **1. Tahap Fantasi (*magical stage*)**

Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku. Mulai berfikir bahwa buku itu penting. Melihat atau membolak-balikan buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya. Pada tahap pertama orang tua atau guru dapat memberikan atau menunjukkan model/ccontoh tentang

perlu nya membaca. membacakan sesuatu kepada anak. membacakan buku pada anak.

2. Tahap pembentukan konsep diri (*self concept stage*)

Anak memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok dengan tulisan. Pada tahap kedua, orang tua atau guru memberikan rangsangan dengan jalan membacakan sesuatu kepada anak. Orang tua atau guru hendaknya memberikan akses pada buku-buku yang diketahui anak-anak. Orang tua atau guru juga hendaknya melibatkan anak membacakan berbagai buku.

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

Pada tahap ini anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang udah dikenalnya, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya serta sudah mengenal abjad.

4. Pada tahap ketiga orang tua dan guru membacakan sesuatu kepada anak-anaknya, menghadirkan berbagai kosa kata pada lagu dan puisi, memberikan kesempatan menulis sesering mungkin.

5. Tahap pengenalan bacaan (*take-off reader stage*)

Anak mulai menggunakan tiga system isyarat (graphoponic, semantic dan syntactic) secara bersama-sama. Anak tertarik pada bacaan, mulai menginga kembali cetakan pada konteknya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi atau papan iklan.

6. Tahap membaca lancar (*independent reader stage*)

Pada tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan membaca anak sangat dipengaruhi oleh faktor disekitarnya terutama lingkungan keluarganya. Semakin banyak anak interaksi dengan orang lain maka semakin banyak kosa kata yang dimiliki oleh anak dan semakin bagus pula perkembangan membaca anak usia dini. Dengan demikian kemampuan bahasa anak akan berkembang secara optimal.

## **7. Permainan *Maze* Kata**

Menurut Pratama (2007:1) permainan *maze* adalah sebuah permainan yang menuntut anak untuk mencari jejak dari suatu hal yang dicari atau dituju oleh anak secara sederhana. Pencarian jejak ini akan membantu anak untuk mengembangkan logika dan juga melatih kesabaran serta konsentrasi untuk

menyelesaikan suatu permasalahan, karena anak yang tidak berkonsentrasi dalam menyelesaikannya akan mendapatkan jalan yang salah.

Permainan *maze* kata difokuskan pada kegiatan membaca yaitu kegiatan membaca kata melalui gambar yang dilaksanakan melalui permainan *maze*. Permainan ini dirancang untuk mengasah tiga kecerdasan yaitu kecerdasan bahasa melalui permainan menata huruf yang merangsang kepekaan struktur, kecerdasan interpersonal melalui kerja kelompok, dan kecerdasan musikal melalui lagu.

Maze kata merupakan permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak terutama kemampuan membacanya. Sedangkan maze merupakan mencari jalan. Jadi permainan *maze* kata dilakukan dalam bentuk perlombaan dua orang anak. Adapun langkah permainan *maze* kata antara lain:

1. Anak mengambil sebuah kata yang memiliki gambar
2. Kemudian anak berjalan pada *maze* yang sudah disediakan oleh guru
3. Setiap perjalanan tersusun kartu kata tanpa gambar
4. Permainan ini dilakukan oleh dua orang anak secara perlombaan
5. Dimana setiap anak yang sedang bermain mempunyai tugas yang sama yaitu mengambil kartu kata sebanyak tiga kata, diambil satu persatu
6. Setiap kata yang sudah sama dengan gambar anak menyusun pada tempat yang sudah disediakan pada jalan tersebut
7. Bagi anak yang duluan selesai, menunggu temannya yang masih bermain

8. Setelah kedua anak selesai bermain, guru mengajak anak membaca kata tersebut melalui gambar yang ada
9. Permainan berakhir saat kedua anak tersebut selesai membaca kata, dan dilanjutkan dengan anak yang lainnya

Jadi tujuan dari permainan ini adalah anak bisa membaca kata sesuai dengan contoh. Dengan permainan ini anak juga diharapkan bisa membaca melalui kata dan gambar.



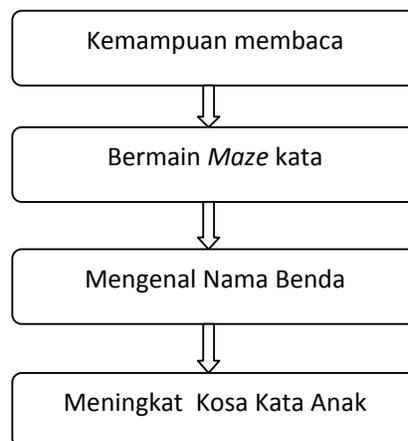
## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Aulia Rahmah (2008), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan minat baca anak usia dini melalui permainan kartu bergambar dengan Metode Cantol Raudhoh di TK Negeri 2 Padang”, menemukan bahwa terdapat peningkatan minat baca anak melalui permainan kartu bergambar.
2. Yusnimar (2011), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Upaya meningkatkan pengenalan konsep membaca Anak Usia Dini melalui bermain kartu gambar di TK Negeri Pembina Padang”, menemukan bahwa pengenalan konsep membaca Anak Usia Dini meningkat melalui permainan kartu bergambar.
3. Dewi Indratini (2010), upaya peningkatan kemampuan berbahasa melalui nyanyian/lagu bagi anak usia dini di TK Aisyiyah 1 Pandean. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan kosa kata bahasa anak melalui pembelajaran metode bernyanyi pada Anak Usia Dini. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase kemampuan berbahasa dari sebelum tindakan sampai dengan siklus III yakni sebelum tindakan 45%, siklus I mencapai 70%, siklus II mencapai 85%, dan siklus III mencapai 87%.

### C. Kerangka Konseptual

Untuk meningkatkan kemampuan membaca anak yang dilakukan melalui permainan *maze* kata diharapkan dapat menambah kosa kata anak dan wawasan anak. Kegiatan ini diadakan dalam bentuk perlombaan dua orang anak.

Alat permainan *maze* kata ini terbuat dari bahan-bahan yang tidak membahayakan dengan adanya permainan *maze* kata ini maka diharapkan perkembangan membaca anak dengan menyebutkan huruf satu persatu serta membaca sebuah kata berdasarkan gambar dapat meningkat sesuai dengan tahap perkembangan.



**Bagan I**  
**Kerangka Konseptual**

### D. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan *maze* kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Adhyaksa Padang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

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

1. Agar tujuan pengembangan membaca dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan membaca serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.
2. Membelajarkan anak membaca dengan menggunakan permainan maze kata akan dapat menumbuhkan minat baca dan rasa keingintahuan anak.
3. Permainan dan berbagai media pembelajaran memegang peranan sangat penting untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi membaca anak.
4. Melalui permainan maze kata dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.
5. Kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan maze kata pada anak kelompok B5 TK Adhyaksa Padang.

6. Pelaksanaan permainan maze kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

## **B. Implikasi**

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

1. Selama ini pengenalan kata dipergunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak. Namun setelah penelitian, ditemukan bahwa permainan maze kata dapat dimodifikasi menjadi permainan yang meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Aplikasi permainan maze kata ini memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran membaca pada anak karena permainannya menarik dan memudahkan guru dalam mengembangkan kemampuan membaca anak.

## **C. Saran**

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

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

3. Untuk memotifasi dan meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
4. Guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan maze kata dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
5. diharapkan dapat menambah dan mengembangkan alat permainan maze kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak pada TK Adhyaksa Padang.
6. Diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan membaca anak melalui metode dan media yang lainnya.
7. Diharapkan pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- As-Sirjani, Raghieb. 2007. *Spiritual Reading*. Solo: Aqwam.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_ 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_ 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta Rineka Cipta.
- Aulia, Rahmah. 2008. “*Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini melalui Permainan Kartu Bergambar dengan Metode Cantol Raudhoh di TK Negeri 2 Padang*”. UNP: Skripsi tidak diterbitkan.
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. FIP: UNP.
- Depdiknas. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_ 2003. *Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Citra Umbara.
- \_\_\_\_\_ 2004. *Kurikulum TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Dewi, Indratini. 2010. “*Upaya Peningkatan Kemampuan Berbahasa melalui Nyanyian/Lagu bagi Anak Usia Dini di TK Aisyiyah 1 Pandean*”. UNP: Skripsi tidak diterbitkan.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dhieni, Nurdiana. 2009. *Metodologi Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Elizar, Rusdinar. 2005. *Pengelolaan Kelas Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.