

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI
PERMAINAN RUMAH KATA DI TK TARBIYAH LUAK
BEGAK KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar sarjana pendidikan**



Oleh

**NETRI WINDA
NIM 2008/10105**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Rumah Kata di TK Tarbiyah Luak Begak Kabupaten Lima Puluh Kota
Nama : Netri Winda
NIM : 2008/10105
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dra. Hj. Yulsvofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd
NIP. 19610812 198803 2 001

Ketua Jurusan,

Dra. Hj. Yulsvofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

PEGESAHAN TIM PENGUJI

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

**Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Rumah Kata
di TK Tarbiyah Luak Begak Kabupaten LimaPuluh Kota**

Nama : Netri Winda
NIM : 2008/10105
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2011

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	1.
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd	2.
3. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	3.
4. Anggota	: Saridewi, S.Pd, M.Pd	4.
5. Anggota	: Dra. Hj. Izzati, M.Pd	5.

ABSTRAK

NETRI WINDA .2011. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Rumah Kata Di TK Tarbiyah Luak Begak Kabupaten Lima Puluh Kota. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yang dilaksanakan di TK Tarbiyah Luak Begak Kabupaten Lima Puluh Kota. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Tarbiyah Luak Begak Kabupaten Lima Puluh Kota.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) Apakah pembelajaran melalui permainan rumah kata dapat meningkatkan kemampuan membaca dan mengenal kata sederhana di TK Tarbiyah Luak Begak Kabupaten Lima Puluh Kota. 2) Menghubungkan gambar dengan kata di TK Tarbiyah Luak Begak Kabupaten Lima Puluh Kota. 3) mengelompokkan kata-kata sejenis di TK Tarbiyah Luak Begak Kabupaten Lima Puluh Kota. 4) Menyebutkan dan menunjuk kata yang dikenal di TK Tarbiyah Luak Begak Kabupaten Lima Puluh Kota. 5) Menirukan 4-5 urutan kata di TK Tarbiyah Luak Begak Kabupaten Lima Puluh Kota.

Subjek penelitian ini adalah Kelas B TK Tarbiyah Luak Begak Kabupaten Lima Puluh Kota, yang berjumlah 15 orang anak terdiri dari 8 orang anak perempuan dan 7 orang anak laki-laki. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah melalui hasil observasi atau pengamatan kegiatan anak selama melakukan pembelajaran membaca melalui permainan rumah kata di TK Tarbiyah Luak Begak Kabupaten Lima Puluh Kota. Data hasil belajar anak dianalisis dengan teknik persentase.

Hasil rata-rata penelitian dari sebelum tindakan sampai Siklus II adalah anak yang mendapat nilai sangat tinggi kondisi awal (sebelum tindakan) yang mendapat nilai sangat tinggi 8%, pada Siklus I anak yang mendapat nilai sangat tinggi 33,4% sedangkan pada Siklus II anak yang mendapat nilai sangat tinggi 81,4%. Kemampuan membaca anak mengalami peningkatan dari Siklus I sampai Siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan rumah kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Tarbiyah Luak Begak Kabupaten Lima Puluh Kota.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis mengucapkan kehadiran Allah SWT, yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Rumah Kata di TK Tarbiyah Luak Begak Kabupaten Lima Puluh Kota”. Tujuan penulisan proposal ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi S1 Jurusan PD-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

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

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Pembimbing I sekaligus sebagai ketua jurusan PG-PAUD yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sebar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
2. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah membimbing dan memberi motifasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S, Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memfasilitasi kegiatan perkuliahan.

4. Bapak/Ibu Dosen Jurusan dan Karyawan-karyawati PG-PAUD yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan wawasan sehingga membuahkan hasil bagi penulis.
5. Bapak/Ibu Tim Penguji Skripsi yang telah memberikan masukan sehingga skripsi ini lebih sempurna.
6. Ibunda dan Ayahanda tercinta, kakak dan keponakan serta teman dan sahabat penulis yang telah begitu banyak memberikan do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya.
7. Bapak UPT pendidikan Gunung Omeh yang selalu memberikan dorongan dan kesempatan waktu bagi penulis untuk menyelesaikan proposal penelitian ini.
8. Teman-teman angkatan 2008 untuk kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT amin Ya Rabbal 'Alamin. Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari tahap kesempurnaan, untuk itu penulis menerima saran, kritikan dan masukkan yang sifatnya membangun dan bermanfaat bagi penulis demi kesempurnaan proposal ini. Semoga proposal ini bermanfaat bagi penulis khususnya serta pembaca pada umumnya dan dapat memberikan sumbangan kepada perkembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PEGESAHAN TIM PENGUJI	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK.....	x
BAB I. PENDAHULUAN.....	7
A. Latar Belakang Masalah.....	7
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Kajian Teori	13
B. Kerangka Berfikir	32
C. Hipotesis Tindakan	33
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	19
A. Jenis Penelitian.....	19
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	19
C. Subjek Penelitian.....	29
D. Prosedur Penelitian	29
E. Sumber Data.....	35
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	35
G. Instrument Penelitian	36
H. Teknik Analisa Data.....	37
BAB IV. HASIL PENELITIAN.....	39
A. DESKRIPSI DATA	39

B. PEMBAHASAN	63
BAB V. PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel I.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Rumah Kata Pada Kondisi Awal.....	36
Tabel II.	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Rumah Kata Pada Awal.....	36
Tabel III.	Hasil Wawancara Anak Pada Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Rumah Kata.....	37
Tabel IV.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Rumah Kata Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	39
Tabel V.	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Rumah Kata Pada Awal (Sebelum Tindakan)	41
Tabel VI.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Rumah Kata Pada Siklus I (Setelah Tindakan)	46
Tabel VII.	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Rumah Kata Pada Siklus I (Setelah Tindakan).....	48
Tabel VIII.	Hasil Wawancara Anak Pada Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Rumah Kata Pada Siklus I (Setelah Tindakan).....	50
Tabel IX.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Rumah Kata Pada Siklus II (Setelah Tindakan)	57
Tabel X.	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Rumah Kata Pada Siklus II (Setelah Tindakan).....	59

Tabel XI.	Hasil Wawancara Anak Pada Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Rumah Kata Pada Siklus II (Setelah Tindakan).....	61
Tabel XII.	Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Rumah Kata (Kategori Sangat Tinggi).....	67
Tabel XIII.	Peningkatan Kemampuan Anak Melalui Permainan Rumah Kata (Kategori Tinggi).....	68
Tabel XIV.	Peningkatan Kemampuan Anak Melalui Permainan Rumah Kata (Kategori Rendah)	70

DAFTAR GRAFIK

Grafik I.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Rumah Kata Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	40
Grafik II.	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Rumah Kata Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	41
Grafik III.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Rumah Kata Pada Siklus I (Setelah Tindakan).....	47
Grafik IV.	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Rumah Kata Pada Siklus I (Setelah Tindakan).....	48
Grafik V.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Rumah Kata Pada Siklus II (Setelah Tindakan).....	57
Grafik VI.	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Rumah Kata Pada Siklus II (Setelah Tindakan).....	59
Grafik VII.	Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Rumah Kata (Kategori Sangat Tinggi).....	67
Grafik VIII.	Peningkatan Kemampuan Anak Melalui Permainan Rumah Kata (Kategori Tinggi).....	69
Grafik IX.	Peningkatan Kemampuan Anak Melalui Permainan Rumah Kata(Kategori Rendah).....	70

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan bangsa sehingga kita tidak tertinggal dari bangsa maju lainnya. Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal dalam sistem pendidikan nasional yang merupakan bagian dari pendidikan anak usia dini. Sebagaimana ditetapkan dalam Depdiknas no.20 tahun 2003, pada Bab IV pasal 28 menyatakan, Pendidikan anak usia dini (PAUD) ditujukan pada anak semenjak lahir sampai usia 6 tahun, ransangan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani dan juga memiliki kesiapan dalam pendidikan selanjutnya.

Kegiatan pembelajaran di TK dirancang mengikuti prinsip-prinsip belajar mengajar, baik terkait dengan keluasan bahan/ materi, pengalaman belajar, tempat dan waktu belajar, alat/sumber belajar, bentuk pengorganisasian kelas dan cara penilaian. Dalam kegiatan pembelajaran guru perlu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengungkapkan kemampuan dalam membangun gagasan.

Pada dasarnya pembelajaran bahasa mencakup kegiatan membaca dan menulis itu dapat saja dilaksanakan dalam batas-batas aturan pengembangan pra skolastik atau pra akademik. Pembelajaran persiapan membaca di TK

hendaknya dapat diberikan secara terpadu dalam program pengembangan kemampuan dasar, dalam hal ini dibidang pengembangan bahasa.

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

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

Proses pembelajaran, umumnya guru menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan hanya berupa kartu huruf dan pohon kata sehingga membuat suasana belajar membosankan. Anak hanya bersifat sebagai pendengar saja, sedangkan guru asyik menerangkan didepan kelas tanpa mempedulikan anak yang ingin bertanya, yang ingin mencobakan, ingin berekpresi, dan ingin membaca apa yang telah di baca guru di depan kelas, guru juga kurang mengetahui kemampuan membaca anak

Kenyataan yang ada pada pengalaman penulis di TK Tarbiyah Luak Begak menunjukkan bahwa kemampuan dan minat anak terhadap membaca rendah hal itu disebabkan karena metode dan alat media yang digunakan guru dalam mengajar kurang tepat dan kurang bervariasi sehingga tidak

merangsang anak untuk berkeaktifitas, bercerita, dan melakukan kegiatan-kegiatan lain yang menarik bagi anak. Begitu juga halnya dengan membaca dimana minat anak untuk membaca sangat rendah.

Kelancaran dan efektif kegiatan pembelajaran sangat ditentukan oleh fasilitas dan sumber belajar yang mendukung, yaitu dengan menggunakan berbagai hal yang penting bagi perkembangan anak. Untuk itu TK perlu menyediakan berbagai alat-alat permainan yang dapat merangsang anak untuk aktif secara fisik maupun mental, oleh sebab itu guru TK harus terampil menciptakan berbagai macam alat permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek yang ada pada anak dan menarik bagi anak didik.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas maka dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar anak TK serta memotivasi anak untuk membaca, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Rumah Kata Di TK Tarbiyah Luak Begak Kabupaten Lima Puluh Kota”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi di TK Tarbiyah Luak Begak Kabupaten Lima Puluh Kota sebagai berikut :

1. Guru tidak merencanakan pembelajaran dengan baik.
2. Kemampuan dan minat baca anak rendah
3. Media yang digunakan guru tidak sesuai dengan tema pembelajaran.

4. Guru kurang menerapkan strategi dan metode yang bervariasi tentang kegiatan membaca.
5. Guru tidak melaksanakan evaluasi dengan tepat

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis memberikan batasan masalah yang akan di bahas dalam proposal ini :

1. Perencanaan guru dalam setiap pembelajaran kurang.
2. Kurangnya alat peraga yang menarik minat baca anak pada TK Tarbiyah Luak Begak Kabupaten Lima Puluh Kota.
3. Penggunaan strategi yang bervariasi untuk meningkatkan proses dari hasil belajar anak.
4. Pelaksanaan evaluasi kegiatan pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah di uraikan, maka peneliti merumuskan permasalahan apakah dengan permainan rumah kata kemampuan membaca anak dapat di tingkatkan di TK Tarbiyah Luak Begak

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran dalam peningkatkan kemampuan membaca anak melalui rumah kata .

2. Meningkatkan kemampuan guru dalam memilih media yang sesuai dengan tema pembelajaran.
3. Meningkatkan kemampuan guru dalam memilih strategi dan metode yang sesuai dengan tema kegiatan pembelajaran.
4. Meningkatkan kemampuan sesuai guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

1. Anak
 - a. Lebih aktif dalam permainan rumah kata
 - b. Memberikan bekal dasar yang kuat dalam meningkatkan wawasan dan keterampilan pada permainan rumah kata
2. Guru
 - a. Dapat memperbaiki proses pembelajaran melalui permainan rumah kata untuk meningkatkan pengembangan membaca
 - b. Menambah dan meningkatkan pengalaman dan pemahaman guru melalui permainan rumah kata pada pengembangan membaca anak
3. Sekolah

Keaktifan belajar dan keahlian siswa dalam permainan rumah kata diharapkan mutu pendidikan di TK Tarbiyah Luak Begak Kabupaten Lima Puluh Kota akan semakin meningkat
4. Peneliti
 - a. Meningkatkan keterampilan dan pengamalan dalam penelitian

- b. Memupuk sikap kolaborasi dengan guru dalam bidang penelitian *classroom action research*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Membaca

Setiap orang dilahirkan ke dunia mempunyai kelebihan yang sangat beragam dan mempunyai fungsi sebagai media penyampaian secara tidak langsung dan bakat yang ia punya. Bakat juga sangat banyak sekali seni, berbicara, keahlian, pikiran dan lain-lain yang tidak bisa dijelaskan satu persatu.

Kemampuan menurut Hayadi (dalam Kamus Bahasa Indonesia 1999 :623) berasal dari kata “Mampu” yang berarti kuasa (bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat berada, kaya, mempunyai harta berlebih). Kemampuan adalah kesanggupan dalam melakukan sesuatu.

Bakat yang muncul akibat kemampuan diri ini kita selalu bisa dan bangga atas apa bakat yang kita punya. Kemampuan diri ini dapat kita kembangkan sesuai dengan tempat dan bidang-bidangnya agar bisa jadi lebih baik lagi tapi terkadang kemampuan diri yang kita punya tidaklah tersalurkan dengan semestinya karna ada masalah-masalah yang membuat kita tidak bisa mengembangkan kemampuan diri lebih jauh lagi misal faktor ekonomi tapi ada satu faktor yang berasal dari diri kita sendiri yang membuat kita merasa enggan untuk mengembangkan kemampuan diri kita tadi yaitu "rasa malu" rasa ini memang tidak ada obatnya tapi sebabnya mungkin kita minder, takut

dibicarakan oleh orang lain, takut orang lain tidak bisa menerima apa yang kita lakukan atas bakat yang kita punya tadi.

Membaca merupakan suatu kegiatan yang banyak digemari orang karena pada saat ini membaca dapat menentukan kualitas seorang manusia. Orang yang banyak membaca dapat menjadikan ia sebagai orang yang memiliki ilmu pengetahuan yang luas. Bijaksana dan memiliki nilai-nilai lebih dibandingkan orang-orang yang tidak membaca sama sekali atau hanya membaca bacaan yang tidak berkualitas.

Sutan (2004:2) bacaan atau membaca dapat diartikan sebagai kegiatan menelusuri, memahami hingga mengeksplorasi sebagai simbol. Simbol dapat berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan atau bacaan bahkan gambar (denah, grafik, dan peta). Selanjutnya Klein, dkk dalam Rahim (2007:3) mengemukakan bahwa definisi membaca mencakup :

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

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa membaca itu yaitu menelusuri, memahami hingga mengeksplorasi dengan simbol sehingga simbol dapat dibaca dan diartikan. Membaca itu juga merupakan suatu proses yang interaktif.

Pada saat membaca tidak hanya ketajaman berfikir yang dikembangkan tetapi perasaan juga terasah sehingga meningkatkan kemampuan intelektual serta kecakapan mental melalui membaca kita dapat

mengasah otak anak, khususnya pada usia dini. Disayangkan kebiasaan membaca belum menjadi akar budaya dan pola pendidikan di negeri ini. Sekarang adalah tugas kita bagaimana menjadikan anak gemar membaca.

Salah satu hal terpenting adalah memberikan kemampuan membaca pada anak dengan cara yang menyenangkan dan pendekatan-pendekatan yang dilakukan seperti dengan “bermain” karena dengan bermain itu adalah cara belajar yang paling efektif. Dari pengertian-pengertian diatas disimpulkan bahwa membaca adalah “Pemahaman tentang simbol-simbol yang melibatkan sebuah proses yang kompleks serta mempunyai arti positif”.

a. Perkembangan Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsure auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan membaca dimulai ketika anak sedang mengevaluasikan buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku.

Menurut Depdiknas (2007 :4) perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap yaitu sebagai berikut :

1). Tahap Fantasi (*Megical Stage*)

Anak mulai belajar menggunakan buku, anak sudah berpikir bahwa buku itu penting, membolak-balik buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya.

2). Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self Concept StageI*)

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.

3). Tahap Membaca Gambar (*Bridging Reading Stage*)

Anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya, serta mengenal abjad.

4). Tahap Pengenalan Bacaan (*Take off Reader Stage*)

Anak sudah mulai menggunakan isyarat (*graphoponic*, *semantic*, dan *syntactic*) secara bersama-sama. Anak 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*)

Anak membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas. Menyusun pengertian dari tanda, pengalaman, dan isyarat yang dikenalnya dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak sudah mulai menyadari bahwa membaca itu penting, dan mulai melibatkan dirinya. Anak juga sudah bisa menemukan kata yang dikenal, tertarik pada bacaan dan anak sudah bisa membaca buku.

b. Manfaat Membaca

Manfaat membaca bagi anak menurut Sutan (2004:26) : menyatakan bahwa, dengan membaca anak akan memperoleh pengetahuan dan hal-hal yang tidak diketahuinya. Anak-anak juga dapat mengidentifikasi diri dengan lingkungan sekitar di mana anak akan meniru tingkah laku orang-orang disekitarnya dan anak juga dapat menemukan nilai-nilai untuk membina kepribadian karena dengan membaca anak dapat mengenal sifat-sifat yang baik. Anak juga dapat berimajinasi dengan baik.

Dengan membaca dapat juga membantu anak untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Anak dapat mengetahui masalah kebudayaan, menghormati dan menerima perbedaan yang ada dan juga dapat memupuk kepercayaan diri anak sehingga anak merasa percaya diri dan juga dapat memberikan penghargaan terhadap apa yang telah dicapai

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca memiliki manfaat yang luas dalam menunjang pertumbuhan anak, karena dengan membaca anak akan mengenal sifat-sifat yang baik dan anak juga akan merasa percaya diri.

c. Tujuan Membaca

Menurut Sutan (2004:3) tujuan membaca adalah :

1. Membaca sebagai hiburan, membaca dilakukan dalam suasana rileks, misalnya, membaca novel, cepen, komik atau masalah
2. Membaca untuk mencari atau untuk memahami suatu ilmu.

Tujuan diatas mempunyai arti yang positif. bagi seseorang. Suasana tenang dan menyenangkan bisa didapatkan melalui membaca bacaan seperti majalah atau komik dan juga bagi seorang pelajar untuk menambah pengetahuannya dengan membaca buku pelajaran dari berbagai sumber buku. Jadi untuk mendapatkan kepuasan membaca sesuai dengan tujuan yang akan dicapai harus dilakukan dari hati nurani, bukan paksaan dari siapapun.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca itu adalah suatu kesanggupan seseorang untuk menelusuri, memahami, berfikir, dan memperoleh pengetahuan. Dengan adanya kemampuan membaca dapat memberikan manfaat dalam kehidupan, misalnya, membantu seseorang dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Oleh karena itu kita harus membudayakan kegiatan membaca.

2. Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut Sujiono (2009 :6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8

tahun, pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat.

Karakteristik anak usia dini menurut Sujiono (2009:7) adalah :

- a. Egosentris
- b. Ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
- c. Memiliki *Curriosity* yang tinggi
- d. Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Bagi anak, apapun yang dijumpai adalah istimewa dalam persepsinya.
- e. Makhluk sosial
- f. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah. Karena sekolah adalah tempat terlama anak berada. Di sana ia akan membangun kepuasan melalui penghargaan diri.
- g. *The Unique Person*
- h. Setiap anak berbeda. Mereka memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda satu sama lainnya. Sehingga penanganan pada setiap anak berbeda pula caranya.
- i. Kaya dengan fantasi
- j. Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, sehingga pada umumnya mereka kaya dengan fantasi. Anak dapat bercerita melebihi pengalaman aktualnya atau kadang bertanya tentang hal-hal gaib

sekalipun. Hal ini disebabkan imajinasi anak berkembang melebihi apa yang dilihatnya.

- k. Daya konsentrasi yang pendek
- l. Sepuluh menit adalah waktu yang wajar bagi anak usia sekitar 5 tahun untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Daya perhatian yang pendek membuat ia masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang menyenangkan.
- m. Masa usia dini merupakan masa belajar yang paling potensial
- n. Masa anak usia dini disebut sebagai masa '*golden age*' atau *magic years*. Pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Oleh karena itu, pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini itu adalah makhluk sosial yang unik dimana anak kaya akan fantasi, kaya konsentrasi, dan pada masa ini anak dalam masa pertumbuhan.

3. Permainan

Menurut Sudono (1995: 7) permainan adalah benda-benda yang dipakai oleh anak dalam kegiatan bermain untuk mengembangkan seluruh aspek pengembangan anak. Sedangkan menurut Moeliono (dalam Kamus Bahasa Indonesia 2008 : 698) permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertainkan.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan. Anak mengkonsolidasikan ketrampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya (Semiawan, 2002: 21).

Bermain juga merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena dengan bermain juga dapat menimbulkan kesenangan. Dengan bermain itu anak dapat meniru tingkah laku orang dewasa yang berguna bagi anak untuk mencapai kematangan.

Lain halnya Menurut Hidayat (1980:5) permainan memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) adanya seperangkat peraturan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh para pemain, (2) adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan.

a. Tujuan permainan

Setiap permainan mempunyai tujuan yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan situasi lingkungannya. Tujuan umumnya adalah untuk

membentuk dan membina watak lewat metode yang menarik, menyenangkan dan menantang. Dengan demikian peserta didik tidak merasa dibebani dengan nasehat atau pelajaran, melainkan sambil bermain dapat memetik pelajaran. Oleh karena itu diperlukan seorang fasilitator terlatih untuk memimpin permainan salah satunya adalah seorang guru TK

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

Tujuan permainan menurut Depdiknas (2003:56) menyatakan,

1. Dapat mengembangkan daya fikir (*kognitif*) agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperolehnya.
2. Melatih kemampuan berbahasa agar anak mampu berkomunikasi dengan lingkungan.
3. Melatih keterampilan supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dan berolah tugas.
4. Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh untuk pertumbuhan dan kesehatan.
5. Mengembangkan cipta supaya anak lebih kreatif yaitu lancar, fleksibel dan orisinil
6. Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan macam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri

7. Mengembangkan kemampuan social anak seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku dengan tuntunan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebayanya.

Tujuan permainan menurut Moeslichatoen (2004:32) adalah:

1. Dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan, perkembangan dimensi, motorik, kreativitas, bahasa, sosial, emosional, nilai dan sikap hidup.
2. Anak dapat melakukan koordinasi otak kasar seperti merayap, merangkak, berlari dan melompat.
3. Anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan masalah.
4. Kreatifitas anak berkembang.
5. Dapat melatih bahasanya dengan cara mendengarkan, mengucapkan, berbicara.
6. Meningkatkan kepekaan emosinya dengan cara mengenalkan bermacam perasaan, perubahan dan menumbuhkan kepercayaan diri.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa dengan melalui permainan dapat melatih pembiasaan moral, nilai-nilai agama dan juga sosial, emosional dan kemandirian, dan bermain *kognitif*, fisik motorik, juga seni anak dan anak juga merasa termotivasi dan bersemangat untuk belajar.

b. Alat Permainan

Alat permainan merupakan alat yang dipertunjukkan dalam kegiatan pembelajaran dan berfungsi sebagai pembantu untuk menjelaskan konsep.

Menurut Sudono (1995 :7) alat permainan adalah alat yang dapat dipertunjukkan dalam kegiatan belajar mengajar dan berfungsi sebagai pembantu untuk menjelaskan konsep, ide atau pengertian, misalnya model gambar dan contoh benda.

Menurut Depdiknas (2003 :2) pengertian alat permainan adalah :

1. Alat-alat yang dapat dimainkan dan digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak.
2. Penentuan dan penerapan persyaratan yang bersifat kualitatif alat permainan untuk menunjang kegiatan pembelajaran

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain. Sedangkan menurut Peabody (dalam Sudono 1995:16) kemampuan dasar bahasa anak berasal dari lingkungan terdekat anak, sehingga anak tidak menjadi bosan. Disini dapat dilihat keahlian seorang guru mengenal kemampuan anak didiknya. Untuk penulis merancang alat permainan yang mengasyikkan bagi anak.

c. Fungsi Alat Permainan

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

1. Mengetahui lingkungan
2. Mengajak anak untuk mengetahui kekuatan ataupun kelemahan dirinya.
3. Meningkatkan aktifitas sel otak anak, yang akan mempercepat proses pembelajaran.

4. Memberikan kesempatan pada seluruh panca indra, anak aktif melakukan kegiatan permainan

Sedangkan menurut Santoso (2002 :11) fungsi alat permainan yaitu :

1. Melatih panca indra supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada pada lingkungannya.
2. Melatih kecerdasan emosionalnya meliputi rasa ingin tahu, kendali diri, keterkaitan dengan orang lain, dan kecakapan berkomunikasi.
3. Menanamkan nilai moral, etika moral, budi pekerti dan aspek lainnya (yang mengandung unsur pendidikan).
4. Melatih kecerdasan intelektual anak (walaupun masih sederhana).
5. Menanamkan nilai agama.
6. Melatih keterampilan anak dengan alat bermain sehingga ia bisa mencoba menyusun, mengangkat, menghitung, memondahkan, membalik, mendorong, dan melempar sesuai dengan fungsinya.
7. Melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreatifitas, dan tanggung jawab anak.
8. Mengembangkan fanrasi, imajinasi, dan idealisme anak.
9. Memperkenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan.
10. Melatih kerja sama, gotong royong, toleransi, saling menghormati dan saling membutuhkan antar anak.

11. Mengenal angka dan huruf yang merupakan tahap awal dalam pelajaran membaca, menulis, dan berhitung.
12. Mengenal bentuk benda, warna, garis, dan benda yang berguna bagi manusia melalui gambar, benda atau lainnya.
13. Mengenal dan mengetahui rambu-rambu atau tanda yang berlaku di masyarakat.
14. Membuat anak senang.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi alat permainan adalah untuk melatih panca indera supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada di lingkungannya dan mengembang seluruh aspek perkembangan anak. Untuk itu sangatlah penting diperhatikan dalam memilih alat permainan yang digunakan.

d. Persyaratan Alat Permainan

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

1. Setiap alat permainan hendaklah menonjolkan fungsi pedagogis yang sesuai dengan usiqa dan taraf perkembangan anak.
2. Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak.
3. aman dan tidak berbahaya bagi anak.
4. Menarik baik warna maupun bentuknya
5. Awet, tidak mudah rusak dan udah pemeliharaannya
6. Murah dan mudah diperoleh

7. Kualitas harus dipertahankan, jangan sampai ada bagian yang runcing/tajam yang dapat melukai anak dan bahanya tidak membahayakan, tidak mengandung racun.
8. Alat permainan harus dapat mendorong anak untuk melakukan berbagai eksperimen.

Menurut Elida (1998 :76) alat permainan yang baik itu adalah :

1. Sesuai dengan kebutuhan bermain.
2. Mengembangkan kreatifitas, sosial, emosional, bahasa, motorik anak.
3. Sesuai dengan kesanggupan anak.
4. Tidak terlalu sukar dan berbahaya.
5. Alat permainan hendaknya mempunyai daya tarik bagi anak.
6. Alat permainan harus tahan lama.

Berdasarkan hal di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa tidak semua alat permainan baik dan aman digunakan anak. Dalam memilih alat permainan yang akan di berikan kepada anak hendaknya tidak membahayakan dan alat permainan itu juga dapat menyenangkan, berimajinasi, dan bekerja sama. Untuk itu sebagai seorang calon pendidik semestinya harus tahu dan memperhatikan syarat alat permainan yang baik dan aman bagi anak didiknya.

e. Prinsip-prinsip Alat Permainan

Menurut Rivai (dalam Sujana 1989:4) prinsip-prinsip pemilihan alat permainan di TK adalah :

- 1) Sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan alat
- 2) Memberikan pengertian atau konsep tertentu
- 3) Mendorong kreativitas dan kesempatan berekperimen
bagi anak
- 4) Memenuhi unsur-unsur kebenaran ukuran dan
keselarasan
- 5) Aman dan tidak membahayakan bagi anak
- 6) Bisa digunakan secara individual, kelompok atau
klasikal
- 7) Menarik atau menyenangkan dan tidak membosankan
- 8) Memenuhi unsur keindahan dalam bentuk maupun
warna
- 9) Mudah digunakan oleh guru dan anak

Berdasarkan prinsip tersebut permainan kata melalui rumah kata sesuai dengan usia TK dimana alat permainan ini tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Penggunaan materi yang akan disajikan dalam permainan ini adalah kedekatan dengan lingkungan anak. Beranjak dari kajian tersebut penulis mengambil bagian-bagian yang sudah diketahui anak dan dekat dengan lingkungan anak seperti rumah dan buah-buahan.

f. Jenis Alat Permainan

Menurut Suratno (2005:90) dilihat dari sumbernya alat permainan anak dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu :

1. Alat permainan dari lingkungan, misalnya anak yang tinggal di pedesaan alatnya dapat berupa bebatuan, biji-bijian, pelepah pisang, buah pisang tempurung kelapa, jerami padi, lidi kelapa dan lain sebagainya. Sedangkan anak yang tinggal di perkotaan, alat permainannya dapat berupa kaleng kue, kaleng minuman, tutup botol, bekas suntikan, balon, ember plastic dan lain sebagainya.
2. Alat permainan buatan, yaitu alat permainan yang dirancang khusus oleh pabrik mainan anak-anak.

Alat permainan berfungsi sebagai pembantu untuk menjelaskan konsep, ide-ide, misalnya model gambar dan contoh-contoh kata benda sehingga dapat mengembangkan kemampuan membaca anak. Alat permainan yang digunakan anak dapat berbentuk apa saja asalkan menarik dan tidak membahayakan bagi anak. Untuk itu guru TK perlu mengetahui kesesuaian alat permainan yang digunakan dengan tingkat kematangan anak. Alat permainan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan rumah kata merupakan alat permainan buatan yang rumahnya terbuat dari kayu dan kartu kata bergambar yang terbuat dari kertas.

g. Alat Permainan Edukatif

Dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan bermain anak menggunakan alat permainan, oleh karena itu alat permainan edukatif untuk anak usia dini selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam sesuai dengan rentang usia anak. Alat permainan dikembangkan khusus untuk dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia TK.

Menurut Saputra (1995 :80) mengatakan bahwa alat permainan yang edukatif dirancang untuk anak usia dini yang bertujuan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. Sedangkan menurut Sugianto (1995 :62) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan alat yang dirancang secara khusus untuk pendidikan dan alat tersebut berfungsi untuk meningkatkan aspek perkembangan anak.

Menurut Sugianto (1995 :62) ciri-ciri alat permainan edukatif adalah :

1. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
2. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah yang berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak.

3. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.
4. Membuat anak terlibat secara aktif.
5. Sifatnya konstruktif.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa alat permainan rumah kata adalah alat permainan yang cocok untuk meningkatkan kemampuan membaca anak di TK, karena alat permainan tersebut terbuat dari kayu dan permainan ini aman digunakan oleh anak, menarik, dan tahan lama.

Menurut Moeliono (dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia 2005 :966) rumah adalah bangunan tempat tinggal, bangunan pada umumnya. Sedangkan rumah yang dimaksud disini adalah bangunan yang terbuat dari kayu, yang mana di rumah tersebut terdapat jendela yang dilengkapi dengan tombol dan bohlam.

Menurut Ramadhan (dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia 2004 :208) kata adalah suatu kesatuan bunyi bahasa yang mengandung suatu pengertian, berkata, berbicara, unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang digunakan dalam berbahasa.

Jadi rumah kata adalah suatu bangunan yang didalamnya terdapat kata, dimana kata tersebut mengandung suatu pengertian. Melalui permainan ini anak juga dapat mengenal kata sederhana, menyebutkan kata yang dikenal, dan membaca kata sederhana. Oleh karena itu pengenalan kata perlu dilatih

pada anak dengan menggunakan media rumah kata, sehingga memungkinkan anak dapat membaca.

4. Pelaksanaan Permainan Membaca Melalui Rumah Kata

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

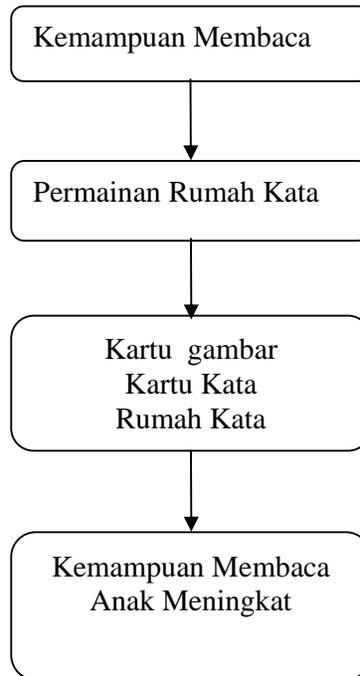
Pertama sekali guru memperkenalkan kepada anak-anak kata sederhana melalui rumah kata, kartu kata, kartu gambar, dan guru menjelaskan kepada anak tentang cara permainan rumah kata. Setelah guru menjelaskan kemudian guru meminta anak untuk memainkan permainan rumah kata yaitu menunjuk kata yang dikenal, menghubungkan gambar dengan kata.

Guru memberikan penghargaan atau motivasi, berupa pujian, tepuk tangan dan acungan jempol sedangkan bagi anak yang belum berhasil melaksanakan guru memberikan bimbingan dan arahan.

B. Kerangka Berfikir

Di TK Tarbiyah Luak Begak kemampuan membaca anak sangat rendah, ini disebabkan karena kurangnya alat permainan yang menarik minat baca anak. Maka dari itu penulis merancang suatu alat permainan yang dapat memotivasi dan meningkatkan minat anak dalam belajar membaca. Adapun

permainan yang penulis rancang adalah permainan melalui rumah kata, dimana permainan rumah kata ini terdiri dari kartu bergambar dan rumah kata. Penulis berharap dengan permainan ini kemampuan membaca anak dapat meningkat.



C. Hipotesis Tindakan

Salah satu kegiatan pengembangan anak adalah membaca. Dengan melakukan permainan rumah kata dengan menggunakan kartu gambar, kartu kata, dan rumah kata, kemampuan membaca anak dapat meningkat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis bahas pada bab terdahulu dapat disimpulkan bahwa :

1. Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal dalam system pendidikan nasional yang merupakan bagian dari pendidikan anak usia dini.
2. Kemampuan membaca sangatlah penting terutama dalam masa pertumbuhan, kecerdasan karena ilmu pengetahuan sebagian besar diperoleh dengan membaca. Sutan (2004:2) bacaan atau membaca dapat diartikan sebagai kegiatan menelusuri, memahami hingga mengeksplorasi sebagai simbol. Simbol dapat berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan atau bacaan bahkan gambar (denah, grafik, dan peta).
3. Peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan rumah kata dapat menumbuhkan minat baca, rasa ingin tahu, dan menambah pengetahuan anak.
4. Permainan memegang peranan sangat penting untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi yang ada pada anak.

5. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di dalam kelas, selama proses pembelajaran berlangsung.
6. Peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan rumah kata dalam kategori nilai sangat tinggi, pada aspek kemampuan mengenal kata sederhana sebelum tindakan 13%, pada Siklus I naik menjadi 40% dan pada Siklus II naik menjadi 80%.
7. Menghubungkan gambar dengan kata semakin meningkat dengan kategori sangat tinggi pada kondisi awal sebelum tindakan 13%, pada Siklus I naik menjadi 40%, dan pada Siklus II naik menjadi 87%.
8. Mengelompokkan kata yang sejenis semakin meningkat dengan kategori nilai anak sangat tinggi pada kondisi awal sebelum tindakan 7, pada Siklus I naik menjadi 27% dan pada Siklus II naik menjadi 80%.
9. Menyebutkan kata yang dikenal, semakin meningkat dengan kategori nilai anak sangat tinggi pada kondisi awal sebelum tindakan 7%, pada Siklus I naik menjadi 33% dan pada Siklus II naik menjadi 80%.
10. Menirukan 4-5 urutan kata, semakin meningkat dengan kategori nilai anak sangat tinggi pada kondisi awal sebelum tindakan tidak ada, pada Siklus I naik menjadi 27% dan pada Siklus II naik menjadi 80%.

B. Saran

Dari kesimpulan di atas, maka dapat dikemukakan beberapa saran yaitu :

1. Agar para guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan Rumah Kata dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

2. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak pada area membaca dan menulis pada khususnya.
3. Kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Lima Puluh Kota sangat diharapkan memberikan perhatian yang besar untuk peningkatan kemampuan membaca anak TK yang ada di Kabupaten Lima Puluh Kota pada umumnya dan Kecamatan Gunuang Omeh pada khususnya.
4. Diharapkan kepada orang tua agar selalu memberikan motivasi anaknya dalam peningkatan kemampuan membaca.
5. Disarankan kepada peneliti-peneliti yang masa akan datang untuk dapat mengeksplorasi lebih dalam tentang alat permainan rumah kata untuk peningkatan kemampuan membaca anak TK.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____ 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran (PPKP) di LPTK*. Padang: UNP.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- _____ 2003. *Pembuatan dan Penggunaan APE Anak Usia 3-6 Tahun*. Jakarta: Direktorat, Dirjen PLSP Depdiknas.
- _____ 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: BA-PGB-04.
- _____ 2007. *Persiapan Membaca dan Menulis Melalui Permaian di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Elida, Prayitno dan Erlamsyah. 1998. *Perkembangan Individu 1*. Padang: FIP UNP.
- Hariadi, Moh.2009. *Satistik Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Raya.
- Hayadi, Heri.1980. *Aktifitas Mengajara Anak TK*. Bandung: Kartesis.
- Montolulu, B.E.F 2007 *.Bermain Dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moeliono, M. Anton.2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balia Pustaka.
- Mueslichatoen.2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Musfiroh, Takdirotun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti DPPT KDKPT.
- Rahim, Farida. 2007. *Pengajaran Membaca Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ramadhan, Syahrul.2001. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*.Surabaya: Ikhtiar.