

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI
PERMAINAN KOTAK ALFABET DAN GAMBAR BUAH-
BUAHAN DI TK DHARMAWANITA PERSATUAN
KOTA PAYAKUMBUH**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh :

RINDA NURFITA
NIM. 2009/51176

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak *Alfabet* dan Gambar Buah-buahan di TK Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh**

Nama : Rinda Nurfitra

Nim : 51176

Jurusan : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Juli 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

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

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

Ketua Jurusan,

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI PERMAINAN KOTAK ALFABET DAN GAMBAR BUAH- BUAHAN DI TK DHARMAWANITA PERSATUAN KOTA PAYAKUMBUH

Nama : Rinda Nurfitra
NIM : 51176/ 2009
Jurusan : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Juli 2011

Tim Penguji,

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dia memberikan hikmah (ilmu yang berguna) kepada siapa saja yang dikehendaknya. Barang siapa mendapat ilmu yang berguna tersebut sesungguhnya ia telah mendapat kebijakan yang banyak.
(QS. Albaqarah ayat 269)

*Dan apabila kamu telah selesai dari suatu urusan
Maka kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain
Sesungguhnya setelah yang kesulitan itu ada kemudahan
Dan hanya kepada Tuhanlah kamu hendaknya berharap
(Alam Nasrah: 6-8)*

*Seiring doa dan harapan serta tujuan dan cita – citaku
dengan deraian air mata serta rintangan yang begitu banyak mengiringi
langkahku untuk pembuatan skripsi ini.*

*Namun kutetap tegar dan berdiri demi meraih cita-citaku yang mulia
Segala doa dan terimakasih kuucapkan kepada orang tuaku*

*Untukmu **ibuku Nuraina** dan **papaku Syamsuar (Alm)** takkan mampu
bibirku berucap, agarku lihat senyum menghiasi wajahmu yang tulus
dan penuh kasih sayang, agar abadi senyum yang kau miliki, karena ini
semua takkan berarti apa-apa tanpa senyum bahagiamu
Hanya terima kasih yang dapatku ucapkan yang takkan mampuku
membalasnya sampai kapanpun.*

*Trima kasih buat **nenekku Jhawahir**, yang telah berbesar hati
mengizinkanku untuk mengecap dunia pendidikan perkuliahan ini.
Terima kasih buat **uniku Zetsuarni n Zona Hartati** yang telah banyak
sekali membantuku dalam menyelesaikan perkuliahan ini.
Makasih buat kakanda **Ricko Revelino** yang telah bolak balik
nganterinku ke kampus meskipun terkadang BT kale yeeee ©.
Thanks buat keluarga besar TK Dharmawanita Persatuan Kota
Payakumbuh, bu Ema, bu Nefi, bu Emi, bu Ika, Iie sakti, Delita helni, kak
Elin, Dedek, Ibu, Apak, n Fira,*

Thanks buat sobat-sobatku Siska☺, Ceroih☺, Erick☺, Nicky☺ makasih banyak yang tak bisaku tuliskan disini. Makasih juga buat uda warnet dan semua teman-teman perkuliahan PG-PAUD UNP 2009.

*Dan tak lupa pula ku ucapkan terima kasih kepada pembimbing ku yang selalu membimbingku dalam suka dan duka yaitu : ibu **Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd** dan Ibu **Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd** terima kasih yang sedalam-dalamnya ku ucapkan semoga bimbinganmu menjadi kesuksesan untuk masa depan dalam meraih cita-citaku.*

*Ya Allah ku mohon pada Mu
Sinarilah langkahku, limpahkanlah rahmatMu
Tanpa Mu ku takkan mampu berjalan diatas
Putaran roda kehidupan ini
Ya Allah bukakanlah hatiku
untuk selalu bersyukur pada Mu*

*Jalan menuju **sukses** dan **bahagia** tidak selalu lurus
Ada tikungan bernama KEGAGALAN
Ada bundaran bernama KEBINGUNGAN
Tanjakan bernama TEMAN
Lampu merah bernama MUSUH
Lampu kuning bernama KELUARGA
Engkau akan mengalami ban kempes & pecah,
ITULAH HIDUP*

*Tapi jika engkau membawa ban serep bernama TEKAD
Mesin bernama KETEKUNAN,
Asuransi bernama IMAN
Pengemudi bernama TUHAN, sampailah kamu di daerah
Yang disebut SUKSES & BAHAGIA*

**Terimalah sebuah karya kecilku, Ku persembahkan bagi semua
Yang telah mendukung setiap langkahku. Berharap inilah awal
Kesuksesan menuju gerbang KEBERHASILAN(Amin).....**

By: Rinda Nurfita

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, 21 Juli 2011

Yang Menyatakan,

Rinda Nurfitra

ABSTRAK

Rinda Nurfiti. 2011: Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak *Alfabet* dan Gambar Buah-buahan di TK. Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh. Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilakukan di kelas B2 di TK. Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh, dalam kenyataan yang peneliti lihat bahwa minat baca anak masih rendah. Hal ini disebabkan kurangnya alat peraga yang digunakan guru sebagai media pada kegiatan membaca anak sehingga kegiatan membaca membosankan bagi anak. Salah satu upaya yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dalam membaca Anak Usia Dini adalah dengan menggunakan permainan kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan.

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah permainan kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK. Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh khususnya anak kelas B2.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bagaimanakah cara dengan permainan kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak kelas B2 di TK. Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak kelas B2 TK. Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh tahun pelajaran 2010/ 2011 sebanyak 16 orang yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Data tentang kemampuan membaca anak dalam pembelajaran diperoleh dari lembar observasi yang dianalisis dengan persentase.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata persentase kemampuan anak dalam membaca pada permainan kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan anak kategori sangat tinggi sebelum tindakan adalah 13%, pada siklus I rata-ratanya 31%, sedangkan pada siklus II rata-ratanya 92%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca anak mengalami peningkatan dari sebelum tindakan sampai dilakukan siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti aturkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak *Alfabet* dan Gambar Buah-buahan di TK Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

1. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku pembimbing II dan sekaligus selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Ibu Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd, Bapak Dr. Dadan Suryana, Ibu Saridewi, M.Pd selaku penguji I, II, dan III yang telah memberikan masukan dan saran.

4. Bapak Prof. Dr. Firman, M. S. Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
5. Seluruh Dosen-dosen Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang beserta karyawan dan karyawan di Jurusan PG-PAUD FIP UNP.
6. Kedua orang tua, teman, sahabat, adek-adek yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
7. Ibu Nurazma, A.Ma selaku kepala TK Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh yang telah memberikan kesempatan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Anak didik TK Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh khususnya anak lokal B2.
9. Teman-teman angkatan 2009 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

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

Padang, 21 Juli 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| HALAMAN JUDUL | |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | i |
| PENGESAHAN TIM PENGUJI | ii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iii |
| SURAT PERNYATAAN | v |
| ABSTRAK | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GRAFIK | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 4 |
| C. Pembatasan Masalah | 5 |
| D. Perumusan Masalah | 5 |
| E. Rancangan Pemecahan Masalah..... | 5 |
| F. Tujuan Penelitian | 6 |
| G. Manfaat Penelitian | 6 |
| H. Defenisi Operasional | 7 |
| | |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Landasan Teori | 8 |
| 1. Hakikat Bahasa | 8 |
| a. Pengertian Bahasa | 8 |
| b. Perkembangan Bahasa | 9 |
| c. Karakteristik Bahasa Anak | 11 |
| 2. Hakikat Membaca | 13 |
| a. Pengertian Membaca | 13 |
| b. Perkembangan Membaca | 14 |
| 3. Hakikat Bermain | 15 |
| a. Pengertian Bermain | 15 |
| b. Karakteristik Bermain | 17 |
| c. Fungsi Bermain | 19 |
| 4. Hakikat Anak Usia Dini | 22 |
| 5. Alat Permainan Edukatif..... | 23 |
| 6. Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dengan Gambar Buah-buahan | 27 |
| a. Permainan Kotak <i>Alfabet</i> | 27 |
| b. Gambar Buah-buahan | 28 |
| B. Penelitian yang Relevan | 29 |
| C. Kerangka Konseptual | 30 |

| | |
|-------------------------------------|-----|
| D. Hipotesis tindakan | 31 |
| BAB III RANCANGAN PENELITIAN | |
| A. Jenis Penelitian | 32 |
| B. Subjek Penelitian | 33 |
| C. Prosedur Penelitian | 34 |
| D. Instrumentasi | 42 |
| E. Teknik Pengumpulan Data | 43 |
| F. Teknik Analisis Data | 43 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN | |
| A. Deskripsi Data | 48 |
| 1. Deskripsi Kondisi Awal..... | 48 |
| 2. Deskripsi Data Siklus I | 53 |
| 3. Deskripsi Data Siklus II..... | 64 |
| B. Analisis Data | 74 |
| 1. Analisis Data Siklus I | 74 |
| 2. Analisis Data Siklus II | 94 |
| C. Pembahasan | 110 |
| BAB V PENUTUP | |
| A. Kesimpulan | 119 |
| B. Implikasi | 120 |
| C. Saran | 121 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

| Tabel | | Halaman |
|--------------|--|----------------|
| Tabel 1 | Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan (Sebelum Tindakan) | 49 |
| Tabel 2 | Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan (Sebelum Tindakan) | 52 |
| Tabel 3 | Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Pada Siklus I(Setelah Tindakan) | 60 |
| Tabel 4 | Hasil Wawancara Siklus I | 61 |
| Tabel 5 | Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Pada Siklus II(Setelah Tindakan) | 71 |
| Tabel 6 | Hasil Wawancara Siklus II | 72 |
| Tabel 7 | Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Siklus I pertemuan 1 (Setelah Tindakan)..... | 75 |
| Tabel 8 | Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Siklus I pertemuan 1 (Setelah Tindakan) | 78 |
| Tabel 9 | Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Siklus I pertemuan 2 (Setelah Tindakan)..... | 80 |
| Tabel 10 | Sikap anak dalam Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Siklus I pertemuan 2 (Setelah Tindakan) | 83 |

| | | |
|----------|---|-----|
| Tabel 11 | Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Siklus I pertemuan 3 (Setelah Tindakan)..... | 85 |
| Tabel 12 | Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Siklus I pertemuan 3 (Setelah Tindakan) | 88 |
| Tabel 13 | Rekapitulasi Observasi Kemampuan Anak Siklus I pertemuan 1, 2, 3 (setelah Tindakan) | 90 |
| Tabel 14 | Rekapitulasi Sikap Anak Siklus I pertemuan 1, 2, 3. | 92 |
| Tabel 15 | Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Siklus II pertemuan 1 (Setelah Tindakan) | 94 |
| Tabel 16 | Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Siklus II pertemuan 1 (Setelah Tindakan) | 97 |
| Tabel 17 | Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Siklus II pertemuan 2 (Setelah Tindakan) | 99 |
| Tabel 18 | Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Siklus II pertemuan 2 (Setelah Tindakan) | 101 |
| Tabel 19 | Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Siklus II pertemuan 3 (Setelah Tindakan) | 103 |
| Tabel 20 | Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Siklus II pertemuan 3 (Setelah Tindakan) | 105 |
| Tabel 21 | Rekapitulasi Observasi Kemampuan Anak Siklus I pertemuan 1, 2, 3 (setelah Tindakan) | 107 |

| | | |
|----------|--|-----|
| Tabel 22 | Rekapitulasi Sikap Anak Siklus I pertemuan 1, 2, 3. | 109 |
| Tabel 23 | Persentase Perkembangan Peningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan (Kategori Sangat Tinggi) | 113 |
| Tabel 24 | Persentase Perkembangan Peningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan (Kategori Tinggi) | 115 |
| Tabel 25 | Persentase Perkembangan Peningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan (Kategori Rendah) | 117 |

DAFTAR GRAFIK

| Grafik | | Halaman |
|---------------|--|----------------|
| Grafik 1 | Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan (Sebelum Tindakan) | 51 |
| Grafik 2 | Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan (Sebelum Tindakan) | 53 |
| Grafik 7 | Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Siklus I pertemuan 1 (Setelah Tindakan)..... | 77 |
| Grafik 8 | Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Siklus I pertemuan 1 (Setelah Tindakan) | 79 |
| Grafik 9 | Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Siklus I pertemuan 2 (Setelah Tindakan)..... | 82 |
| Grafik 10 | Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Siklus I pertemuan 2 (Setelah Tindakan) | 84 |
| Grafik 11 | Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Siklus I pertemuan 3 (Setelah Tindakan)..... | 87 |
| Grafik 12 | Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Siklus I pertemuan 3 (Setelah Tindakan) | 89 |
| Grafik 13 | Rekapitulasi Observasi Kemampuan Anak Siklus I pertemuan 1, 2, 3 (setelah Tindakan) | 91 |

| | | |
|-----------|---|-----|
| Grafik 14 | Rekapitulasi Sikap Anak Siklus I pertemuan 1, 2, 3. | 93 |
| Grafik 15 | Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Siklus II pertemuan 1 (Setelah Tindakan) | 96 |
| Grafik 16 | Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Siklus II pertemuan 1 (Setelah Tindakan) | 98 |
| Grafik 17 | Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Siklus II pertemuan 2 (Setelah Tindakan) | 101 |
| Grafik 18 | Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Siklus II pertemuan 2 (Setelah Tindakan) | 102 |
| Grafik 19 | Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Siklus II pertemuan 3 (Setelah Tindakan) | 105 |
| Grafik 20 | Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan Siklus II pertemuan 3 (Setelah Tindakan) | 106 |
| Grafik 21 | Rekapitulasi Observasi Kemampuan Anak Siklus I pertemuan 1, 2, 3 (setelah Tindakan) | 108 |
| Grafik 22 | Rekapitulasi Sikap Anak Siklus I pertemuan 1, 2, 3. | 110 |
| Grafik 23 | Persentase Perkembangan Peningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan (Kategori Sangat Tinggi) | 113 |
| Grafik 24 | Persentase Perkembangan Peningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan (Kategori Tinggi) | 115 |

| | | |
|-----------|--|-----|
| Grafik 25 | Persentase Perkembangan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak <i>Alfabet</i> dan Gambar Buah-buahan (Kategori Rendah) | 117 |
|-----------|--|-----|

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. Rencana Kegiatan Harian

1. Rencana Kegiatan Siklus I
2. Rencana Kegiatan Siklus II

Lampiran II. Lembar Pengamatan dan Wawancara

1. Lembar Pengamatan Siklus I
2. Lembar Pengamatan Siklus II
3. Lembar Wawancara Siklus I
4. Lembar Wawancara Siklus II

Foto Kegiatan Anak

BAB I

PEDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dipandang dari pembangunan Bangsa dan Negara, peningkatan Sumber Daya Manusia perlu mendapatkan perhatian khusus, terutama dalam hal pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak dengan mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Membaca merupakan salah satu komponen dari keterampilan berbahasa, dimana dengan membaca kita dapat mengetahui luasnya ilmu pengetahuan. Membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan. Kemampuan berbahasa merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar. Anak usia dini melakukan aktivitas berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, dan membaca, oleh karena itu AUD tersebut dalam berbahasa ia perlu dibina dan dikembangkan terutama keterampilan membacanya.

Usia dini merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Sejalan dengan itu, pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini

yang terdapat dalam jalur pendidikan sekolah. Tugas utama TK adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap atau perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar.

Menurut Kemendiknas (2010:3) mengemukakan bahwa fungsi pendidikan TK adalah membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Untuk itu guru TK hendaknya memahami karakter dan kemampuan yang dimiliki oleh anak usia dini karena kita sebagai seorang guru atau pendidik sekarang ini dihadapkan pada kenyataan di mana TK masih kurang dalam menyediakan media pengajaran yang menarik bagi anak dalam mengembangkan kreativitas yang sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik, sehingga proses pembelajaran di TK tidak tercapai secara optimal. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya anak sekolah dasar yang belum siap untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah itu sendiri, terutama dalam membaca.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa: “Pendidikan anak usia dini (PAUD) dimulai sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Sejalan dengan itu Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang PAUD Bab VI pasal 28 ayat 3 juga menjelaskan bahwa: “Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat”.

Banyak upaya yang dilakukan untuk mengembangkan berbagai potensi serta kemampuan yang dimiliki anak diantaranya adalah upaya dari pemerintah untuk dapat memenuhi kebutuhan guru baik itu dalam jumlah kualifikasi akademik, maupun dalam kompetensi secara merata untuk menjamin kelangsungan pendidikan anak usia dini. Aplikasi metode dan memanfaatkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung secara tepat dan sesuai dengan prinsip belajar di TK yaitu belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar, maka bermain merupakan sarana yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Setelah peneliti melakukan observasi awal di TK. Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh, peneliti menemukan berbagai fenomena. Berdasarkan pengamatan yang peneliti temukan di lapangan bahwa terlihat kurang berkembangnya kemampuan membaca anak terutama dalam mengenal huruf dan kata. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru atau pendidik kurang mendukung proses belajar mengajar anak, sehingga potensi yang dimiliki anak terutama bahasanya tidak berkembang secara optimal. Selain itu kurangnya tingkat keaktifan anak dalam belajar dan penggunaan metode yang kurang bervariasi dalam mengembangkan kemampuan membaca anak.

Bertitik tolak dari uraian di atas, peneliti mencermati bahwa fenomena tersebut perlu diminimalisir dengan cara mengenalkan huruf dan kata melalui permainan kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan di TK. Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh. Adapun alasan peneliti tertarik melakukan penelitian tersebut karena peneliti ingin meningkatkan kemampuan membaca anak sebab dengan adanya penggunaan huruf, tulisan dan gambar akan bisa membantu anak pandai membaca. Oleh karena itu, peneliti merancang sebuah pembelajaran melalui permainan yang menarik sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK, karya yang peneliti buat berjudul: “Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak *Alfabet* dan Gambar Buah-buahan di TK Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh”. Alasan peneliti melakukan penelitian tersebut karena dengan permainan kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan ini dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dan anak tidak merasa bosan melakukannya karena medianya berbentuk sebuah permainan tanpa disadari anak sudah bisa belajar membaca, dan benar-benar mempersiapkan peserta didik untuk siap melanjutkan pendidikan kejenjang selanjutnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti menemukan suatu permasalahan dalam pembelajaran di TK Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh yaitu:

1. Kurang berkembangnya kemampuan membaca anak.
2. Kurangnya tingkat keaktifan anak dalam belajar.

3. Media/ alat pembelajaran yang diaplikasikan guru untuk mengembangkan kemampuan membaca anak masih belum optimal.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat berbagai keterbatasan yang ada pada peneliti, maka tidak semua masalah yang diidentifikasi di atas dapat diteliti secara menyeluruh. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah tentang peningkatan kemampuan membaca anak dan mengaplikasikan media pembelajaran edukatif dengan permainan kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah permainan kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh ?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan, maka pemecahan masalah yang dapat dilakukan dengan melakukan permainan kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan sebagai salah satu alternatif media edukatif yang menarik bagi anak dalam belajar membaca.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan di TK. Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh.
2. Untuk memperkaya kosa kata anak.
3. Bagi guru: untuk meningkatkan proses dan hasil belajar anak.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat untuk hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik: Untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak melalui permainan kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan.
2. Bagi guru: Permainan kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan dapat dijadikan salah satu alternatif yang dapat diaplikasikan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
3. Bagi sekolah: Dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan dapat meningkatkan profesionalitas sekolah ke arah yang lebih baik.
4. Bagi peneliti sendiri: Untuk menerapkan ilmu yang didapat selama dibangku perkuliahan dan untuk menambah pengalaman dalam menciptakan alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.
5. Sebagai penelitian lanjutan, hasil penelitian menjadi sumber bacaan/*literature*.

H. Defenisi Operasional

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

1. Meningkatkan kemampuan membaca adalah suatu tindakan atau usaha seorang peneliti atau pendidik untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini.
2. Permainan kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini terutama dalam kemampuan membacanya dengan cara menyusun kartu *alfabet* yang ada dalam kotak *alfabet* sesuai dengan nama gambar buah-buahan yang di dapat oleh anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Bahasa

a. Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi untuk menjalin pertemanan dan belajar banyak hal di sekitarnya. Melalui komunikasi anak akan mampu membentuk dan membangun suatu pemahaman pengetahuan baru tentang berbagai hal. Hal ini menunjang kepercayaan diri anak dalam memasuki lingkungan yang baru.

Menurut Mahyuddin (2008:121) mengemukakan bahwa kecerdasan verbal linguistik berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan, dalam berbagai bentuk yang berbeda untuk mengekspresikan gagasan-gagasannya. Anak yang berbakat dalam kemampuan linguistik mempunyai keterampilan pendengaran yang amat berkembang dan menikmati bermain dengan bunyi bahasa bahkan mereka senang berpikir dalam kata-kata.

Menurut Dardjowidjojo (2008:16) mengemukakan bahwa bahasa adalah suatu simbol lisan yang dipakai oleh anggota suatu masyarakat bahasa untuk berkomunikasi antar sesamanya, berlandaskan pada budaya yang mereka miliki bersama.

Selanjutnya menurut Jinni (dalam Azhim, 2002:3) menegaskan defenisi bahasa adalah suara-suara yang digunakan oleh setiap bangsa untuk mengungkapkan maksudnya. Pada awalnya pembicaraan anak-anak hanya berisi kata-kata yang samar-samar dan sulit untuk dimengerti. Namun sesuai dengan tahap perkembangannya anak akan mulai menampakkan perubahannya melalui kata-kata dan berbicara. Berbicara adalah suatu bentuk bahasa dimana kata-kata atau suara digunakan untuk menyampaikan maksud (Wahyudi, 2005:47).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas tentang pengertian bahasa, maka dapat diambil kesimpulan bahwa bahasa itu merupakan segala bentuk komunikasi secara verbal dan non verbal dimana seseorang atau anak didik dapat mengekspresikan apa yang diinginkan oleh anak. Kecerdasan verbal linguistik itu sendiri berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan.

b. Perkembangan Bahasa

Perkembangan merupakan pola gerakan atau perubahan secara bertahap yang terus berlanjut sepanjang siklus kehidupan manusia. Perubahan-perubahan dalam perkembangan merupakan hasil dari proses-proses biologis, kognitif, dan sosio-emosional yang saling berkaitan. Perkembangan bahasa anak adalah terjadinya perubahan dalam mengekspresikan keinginan baik melalui ucapan maupun bahasa tubuh.

Menurut Depdiknas (2000:4) mengemukakan bahwa perkembangan bahasa terjadi secara alamiah, serta merta (spontan) dan tradisional telah terjadi sejak seorang anak dilahirkan dalam lingkungan tertentu. Proses berbahasa ditentukan oleh matangnya perkembangan bagian-bagian mulut, kontrol dari saluran nafas bagian atas, lidah, pergerakan bibir dan pengaturan mekanisme pernafasan. Satu hal yang memegang peranan penting adalah berkembangnya alat pendengaran dan penglihatan yang normal. Adanya peningkatan perkembangan sistem syaraf pada anak, maka akan meningkat pula kemampuan anak dalam mengekspresikan bahasa.

Perkembangan bahasa anak berarti perkembangan penguasaan terhadap bahasa. Penguasaan bahasa adalah memahami dan mengerti serta mempunyai kemampuan untuk melahirkan bahasa tersebut. Melahirkan dalam pengertian mampu untuk mengeluarkan ide, pikiran, dan perasaannya dalam suatu bahasa. Memahami dalam arti bahwa seseorang mampu untuk menangkap ide, pikiran, atau perasaan orang lain yang disampaikan dengan menggunakan bahasa yang dimaksud (Maksan, 1995:21).

Menurut Jamaris (2003:27-28) mengemukakan aspek-aspek perkembangan bahasa anak usia dini, yaitu:

- 1) Kosa kata: Kosa kata akan berkembang dengan pesat seiring dengan perkembangan anak dan pengalaman dalam berinteraksi.

- 2) Sintak (tata bahasa): Tata bahasa yang dapat digunakan anak melalui bahasa lisan.
- 3) Semantik: Semantik merupakan penggunaan kata sesuai dengan tujuannya. Anak dapat mengekspresikan keinginan sesuai apa yang dia rasakan.
- 4) Fonem (bunyi kata): Anak sudah memiliki kemampuan untuk merangkai bunyi yang didengarnya menjadi satu kata yang mengandung arti.

Berdasarkan uraian di atas tentang perkembangan bahasa, maka perkembangan bahasa terjadi secara alamiah dan ditentukan oleh perkembangan bagian-bagian mulut dan perkembangan alat pendengaran serta penglihatan yang normal. Selain itu perkembangan bahasa anak merupakan penguasaan bahasa anak dimana anak dapat mengeluarkan ide, pikiran, dan perasaannya dalam suatu bahasa.

c. Karakteristik Bahasa Anak

Bahasa dan perkembangan bahasa memiliki karakteristik atau ciri-ciri yang harus diketahui oleh seorang pendidik dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak khususnya dalam kemampuan bahasa.

Menurut Jamaris (2003:29-30) mengemukakan bahwa:

“Ada beberapa karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun yaitu: a) Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosa kata; b) Lingkup kosa kata yang diucapkan menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, kecepatan, suhu, perbandingan, permukaan; c) Anak usia 5-6 tahun dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik; d) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan; e) Percakapan yang dilakukan menyangkut berbagai komentar apa yang dilihat”

Selain karakteristik dalam berbahasa pada anak seorang pendidik harus mengetahui komponen-komponen apa saja yang dimiliki dalam berbahasa. Menurut Izzaty (2005:59) mengemukakan tentang komponen-komponen dalam berbahasa, yaitu:

- 1) *Phonology* yang menggambarkan system bunyi dan membentuk kata.
- 2) Semantik yang mempelajari arti dari kata-kata dan kalimat.
- 3) Grammar yang menggambarkan struktur bahasa (sintaks dan morfem).
- 4) Pragmatik yaitu terdiri dari aturan bagaimana berbahasa yang tepat dalam konteks sosial (misalnya menggunakan bahasa yang simpel bila berbicara dengan anak).

Berdasarkan uraian di atas tentang karakteristik perkembangan bahasa, maka dapat diambil kesimpulan bahwa anak usia 5-6 tahun sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosa kata dan lingkup kosa kata yang diucapkan menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, kecantikan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak permukaan. Kemampuan anak dalam mengucapkan kosa kata itulah yang akan dikembangkan agar anak usia 5-6 tahun dapat mengembangkan kemampuan bahasanya secara optimal.

2. Hakikat Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca merupakan salah satu komponen dari keterampilan berbahasa, dimana dengan membaca kita dapat mengetahui luasnya ilmu pengetahuan. Membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan. Dalam kegiatan membaca, pembaca memproses informasi dari teks yang dibaca untuk memperoleh makna.

Menurut Rahim (2007:3) menyatakan bahwa membaca adalah suatu proses informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna.

Sedangkan menurut *Klein* (dalam Rahim, 2007:3) menyatakan bahwa membaca merupakan suatu proses, strategi dan interaktif. Selanjutnya menurut Mulyati (2008: 4.4) mengemukakan bahwa membaca merupakan suatu proses decoding yakni mengubah kode-kode atau lambang-lambang verbal yang berupa rangkaian huruf-huruf menjadi bunyi-bunyi bahasa yang dapat dipahami. Seiring dengan pendapat di atas, Azhim (2002: 70) juga mengemukakan bahwa membaca merupakan sesuatu yang fundamental dalam kehidupan seseorang. Karena itu, membaca memerlukan proses pembinaan yang berkesinambungan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa membaca adalah suatu proses dan memahami apa yang tertulis. Untuk itu keterampilan membaca sangat

perlu diberikan kepada anak sejak usia dini dengan cara belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar.

b. Perkembangan Membaca

Dalam mengajarkan keterampilan membaca pada anak TK, para pendidik haruslah memperhatikan beberapa tahap perkembangan kemampuan membaca pada anak. Perkembangan merupakan pola gerakan atau perubahan secara bertahap yang terus berlanjut sepanjang siklus kehidupan manusia.

Menurut Jamaris (2003:51-52) mengemukakan tahap-tahap perkembangan membaca anak yaitu:

1) Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan

Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku dan menyadari bahwa buku itu penting, melihat dan membolak balik buku dan kadang-kadang ia membawa buku kesukaannya.

2) Tahap membaca gambar

Pada tahap ini anak usia dini TK telah dapat memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar, menggunakan bahasa buku walaupun tidak cocok dengan tulisannya.

3) Tahap pengenalan bacaan

Pada tahap ini anak mulai mengenal bacaan.

4) Tahap membaca lancar

Pada tahap ini anak usia TK telah dapat menggunakan tiga system bahasa seperti fonem (bunyi huruf), semantik (arti kata) dan sintaktik (aturan kata atau kalimat) secara bersama-sama.

Menurut Kemendiknas (2010:12) tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam lingkup perkembangan keaksaraan (*literacy*) adalah:

- 1) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.
- 2) Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.
- 3) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.
- 4) Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.
- 5) Membaca nama sendiri.
- 6) Menulis nama sendiri.

Dengan memperhatikan tahapan-tahapan perkembangan keterampilan membaca anak di atas, maka guru dapat menentukan metode-metode yang terbaik dalam pengajaran membaca kepada anak, agar anak memiliki keterampilan membaca tersebut.

3. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara-cara yang beragam. Bermain juga memiliki

beberapa makna, yaitu: makna fisik, makna sosial, makna pendidikan, makna penyembuhan, makna moral, dan makna untuk memahami diri sendiri. Menurut Montolalu (2005: 1.3) mengemukakan bahwa bermain itu alamiah dan spontan, anak-anak tidak diajarkan bermain. Bagi anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar anak dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dirinya menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Bermain adalah aktivitas yang dilakukan karena ingin, bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain. Bermain tidak memerlukan konsentrasi penuh, tidak memerlukan pikiran yang rumit. Hartati (2005:91) mengemukakan bahwa bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi yang sangat baik bagi anak.

Menurut Musfiroh (2005:58) berpendapat bahwa bermain merupakan bentuk belajar yang aktif, yang melibatkan seluruh pikiran, tubuh, dan spirit. Bermain merupakan wahana yang menemukan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh aspek wilayah dan aspek perkembangan anak, kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya.

Berdasarkan hal di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa bermain merupakan kegiatan yang terjadi dengan sendirinya secara

spontan dan menimbulkan kesenangan bagi anak. Sehingga kesenangan itu menjadi rangsangan untuk perkembangan bahasa, kognitif, motorik, emosi, kreativitas, dan sosial pada anak secara optimal.

b. Karakteristik Bermain

Dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain, karena bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan kemampuan dasar yang dimiliki anak.

Menurut Montolalu (2005:1.2) mengemukakan tentang karakteristik bermain yaitu:

- 1) Bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri.
- 2) Bermain dilakukan seperti dalam kehidupan nyata.
- 3) Bermain lebih memfokuskan pada proses
- 4) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak.

Selain itu menurut Musfiroh (2005:6-8) mengemukakan tentang karakteristik bermain anak, yaitu:

- 1) Bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan menikmati atau menggembirakan (*enjoyable*).
- 2) Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi intrinsik.
- 3) Bermain bersifat spontan dan sukarela (bukan karena paksaan).
- 4) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta.
- 5) Bermain juga bersifat nonlital, pura-pura, atau tidak senyatanya.

- 6) Bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik. Artinya kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya.
- 7) Bermain bersifat aktif (menuntut keaktifan anak yang bermain).
- 8) Bermain bersifat fleksibel. Artinya anak dapat dengan bebas memilih dan beralih ke kegiatan apa saja yang mereka inginkan.

Bagi anak-anak bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan karena anak sangat dituntut keaktifannya dalam bermain. Selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi yang sangat baik bagi anak.

Menurut Hartati (2005:91) menyatakan tentang karakteristik kegiatan bermain pada anak yaitu sebagai berikut:

- 1) Bermain dilakukan karena kesukarelaan, bukan paksaan.
- 2) Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, selalu menyenangkan, mengasikkan dan menggairahkan.
- 3) Bermain dilakukan tanpa “iming-iming” apapun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan.
- 4) Bermain lebih mengutamakan aktivitas daripada tujuan, tujuan bermain adalah aktivitas itu sendiri.
- 5) Bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun secara psikis.
- 6) Bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan.
Anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya.

- 7) Bermain itu sifatnya spontan, sesuai dengan yang diinginkan saat itu.
- 8) Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku, yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain.

Bermain itu alamiah dan spontan. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktivitas. Melalui bermain anak akan belajar mengenal diri sendiri, memahami kehidupan dan memahami dunianya.

Berdasarkan uraian di atas tentang karakteristik bermain, maka dapat disimpulkan bahwa bermain itu merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan, mengasikkan, menggairahkan, dengan tanpa paksaan. Sehingga anak itu bebas dalam mengungkapkan tingkah laku secara spontan sesuai dengan keinginannya sendiri yang mana sangat bermakna dan memberi kesan serta dapat mengembangkan kemampuan dasar yang dimilikinya secara optimal.

c. Fungsi Bermain

Fungsi atau manfaat bermain merupakan hal sangat penting sekali untuk diketahui sebagai seorang pendidik. Tidak semua permainan itu dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak. Permainan yang bersifat edukatiflah yang dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak secara optimal. Menurut Montolalu (2005:1.19) berpendapat bahwa melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap

hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan.

Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan, dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak. Permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk mengembangkan kreativitas.

Bermain adalah kegiatan bebas yang spontan dan tidak selalu memiliki tujuan duniawi yang nyata serta dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Hartati, 2005:94). Bermain banyak memiliki manfaat yang positif bagi anak, diantaranya yaitu:

- 1) Bagi perkembangan aspek fisik: Anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat.
- 2) Bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar: Dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki dan mata).
- 3) Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian: Dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya.

- 4) Bagi perkembangan aspek kognisi: Dengan bermain anak dapat belajar dan mengembangkan kognitifnya.
- 5) Bagi perkembangan alat pengindraan: Aspek pengindraan (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan) perlu diasah agar anak lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang ada disekitarnya.
- 6) Dapat mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.
- 7) Sebagai media terapi, karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah suatu yang alamiah pada diri anak.
- 8) Sebagai media intervensi: Bermain dapat melatih konsentrasi (pemusatan perhatian pada tugas tertentu) seperti melatih konsep dasar warna, bentuk, dan lain-lain.

Berdasarkan fungsi bermain di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain sangat berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain merupakan sesuatu yang penting bagi anak karena bermain merupakan perintis dari kreativitas, dan dapat mengembangkan cara berpikir anak. Sehingga dalam melakukan suatu permainan anak akan mendapatkan fungsi/kegunaan, pada saat melakukan permainan tersebut dan dapat mengembangkan kecerdasan dasar yang dimiliki anak sejak lahir secara optimal.

4. Hakikat Anak Usia Dini

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

Menurut Suyanto (2005:6) berpendapat bahwa setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik di mana anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Sedangkan menurut *Kellough* (dalam Hartati, 2005:8-11) mengemukakan karakteristik anak usia dini, yaitu:

- a. Anak itu bersifat egosentris: Anak cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
- b. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar: Rasa ingin tahunya sangatlah bervariasi, tergantung dengan apa yang menarik perhatiannya.
- c. Anak adalah makhluk sosial: Mereka senang bekerja sama dalam membuat rencana dan menyelesaikan pekerjaannya.
- d. Anak bersifat unik: Anak merupakan individu yang unik di mana masing-masing memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang berbeda satu sama lain.

- e. Anak umumnya kaya dengan fantasi: Hal ini disebabkan imajinasi anak berkembang melebihi apa yang dilihatnya.
- f. Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek: Anak selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan.
- g. Anak merupakan masa belajar yang paling potensial, karena anak usia dini merupakan masa *golden age*.

Berdasarkan uraian di atas, maka anak usia dini adalah anak kecil yang memiliki karakteristik berbeda-beda dan mempunyai potensi dasar sejak lahir. Potensi atau kemampuan dasar itulah yang nantinya akan dikembangkan oleh guru dan pendidik agar kemampuan anak dapat berkembang secara optimal.

5. Alat Permainan Edukatif (APE)

Suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak usia dini adalah kegiatan bermain. Walaupun ada kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan tetapi kebanyakan kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan. Alat permainan yang digunakan ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain seperti boneka, mobil-mobilan dan lain-lain, yang dijual di toko-toko mainan ada pula yang disiapkan sendiri dari bahan-bahan disekitar anak seperti mainan dari kulit jeruk, kuda-kudaan dari pelepah pisang dll. Pada saat ini kita sering mendengar alat permainan edukatif atau singkatan dari APE.

Alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak. Menurut Montolalu (2005:9.4) mengemukakan bahwa beberapa kriteria alat-alat dan perlengkapan AUD, yaitu:

- a. Sesuai dengan usia dan tingkat perlengkapan anak.
- b. Ada kaitan dengan filosofi yayasan TK dan kurikulum.
- c. Mencerminan desain yang bermutu.
- d. Tahan lama.
- e. Fleksibel dan multifungsikan dalam penggunaan.
- f. Aman bagi anak.
- g. Bentuk dan warna.

Berkaitan dengan alat permainan anak usia dini, maka pengertian APE untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Dalam Eliyawati (2008:63) menyatakan alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak usia dini jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Ditujukan untuk anak usia dini
- b. Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan AUD.
- c. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan atau bermanfaat multiguna.
- d. Aman atau tidak berbahaya bagi anak.
- e. Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreativitas.

- f. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.
- g. Mengandung nilai pendidikan.

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

APE dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak, misalnya jika menggunakan cat, cat yang digunakan tidak beracun (*non toxic*) dan tidak mudah mengelupas, jika alat bersudut maka sudut mainan tidak runcing atau harus tumpul agar tidak membahayakan anak. APE juga didesain secara sederhana dan ringan sehingga mudah dibawa dan dijinjing oleh anak. APE juga mendorong anak untuk berkeaktifan dan bersifat konstruktif atau menghasilkan sesuatu.

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

- a. Guru hendaknya memberikan kebebasan sebanyak mungkin pada anak untuk berekspresi menggunakan berbagai alat permainan edukatif.
- b. Merencanakan waktu, mengatur tempat dan menyajikan beraneka ragam alat permainan edukatif sedemikian rupa sehingga merangsang anak untuk melakukan kegiatan bermain yang sifatnya kreatif.
- c. Memberikan rangsangan dan bimbingan kepada anak-anak usia

dini untuk menemukan teknik dan cara-cara yang baik dalam melakukan kegiatan dengan bermacam-macam APE.

- d. Memupuk keberanian anak dalam mencipta dan menghindarkan petunjuk-petunjuk yang dapat mengurangi keberanian dan perkembangan anak.
- e. Memberikan bimbingan dan pembinaan sesuai dengan kemampuan dan taraf perkembangan anak (tingkatan-tingkatan perkembangan anak dalam menggunakan APE).
- f. Memberikan bimbingan dan pembinaan sesuai dengan kemampuan dan petunjuk-petunjuk yang dapat memupuk keberanian dan perkembangan anak.
- g. Memberikan rasa gembira pada anak.
- h. Melakukan pengawasan menyeluruh terhadap pelaksanaan kegiatan bermain menggunakan APE.
- i. Pada waktu pelaksanaan guru memperoleh kesempatan yang sebaik-baiknya untuk melihat minat dan bakat anak masing-masing sehingga bimbingan dan pembinaan dapat diberikan secara individual, tepat guna, sesuai dengan minat, bakat dan kemampuan anak.

Praktek penggunaan alat permainan edukatif dimungkinkan bervariasi asalkan selalu diingat prinsip penggunaan dan tujuannya.

6. Permainan Kotak *Alfabet* dan Gambar Buah-buahan

a. Permainan Kotak *Alfabet*

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Pada umumnya alat permainan merupakan salah satu cara untuk membantu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak sejak lahir. Pengembangan alat permainan berakar pada jenis permainan yang telah dikembangkan lebih dulu oleh para pakar dari negara maju. Untuk itu penulis tertarik meneliti suatu alat permainan kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan. Dalam permainan ini diharapkan dapat memberikan kesempatan pada anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu melalui permainan ini dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri dengan siapa anak hidup serta lingkungan tempat anak hidup.

Kotak *alfabet* merupakan permainan yang dirancang untuk anak usia dini dan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan membaca yang dimilikinya. Menurut Harianto (2005:30dan356) mengemukakan bahwa kotak adalah benda yang berbentuk petak dan memiliki bidang empat persegi serta memiliki ruang. Sedangkan *alfabet* atau abjad adalah urutan huruf. Jadi, kotak *alfabet* adalah sebuah permainan yang berbentuk kotak empat persegi dan didalamnya terdapat urutan huruf mulai dari a sampai z.

Menurut Eliyawati (2008:615) berpendapat bahwa kotak *alfabet* adalah kotak yang berisi huruf-huruf *alfabet* yang dibuat di atas potongan karton berukuran 5x5 cm. Permainan kotak *alfabet* dibuat untuk anak yang berumur 5-6 tahun, bertujuan agar anak mengenal huruf, menumbuhkan gairah atau semangat belajar ketika membentuk kata-kata dan belajar membaca.

Berdasarkan hal tersebut, permainan kotak *alfabet* merupakan permainan yang berbentuk kotak empat persegi dan didalamnya terdapat urutan huruf dari a sampai z. Permainan kotak *alfabet* ini dapat dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan dapat mengembangkan kemampuan dasar anak terutama kemampuan bahasa anak.

b. Gambar Buah-buahan

Gambar buah-buahan adalah salah satu bagian dari permainan kotak *alfabet*. Kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan akan dipersatukan dalam suatu kegiatan di mana anak akan belajar mengembangkan kemampuan berbahasanya terutama dalam mengenal huruf, kata dan mengucapkannya. Menurut Harianto (2005:200) berpendapat bahwa gambar adalah lukisan yang menarik.

Menurut Musfiroh (2005:94) mengemukakan bahwa gambar buah bertujuan untuk menstimulasi kecerdasan bahasa, musikal, visual dan kinestetik. Gambar buah ini bertuliskan nama dari buah-buahan tersebut di bawahnya. Sedangkan menurut Jogya belajar (2009:1) mengemukakan bahwa gambar adalah goresan/torehan/symbol untuk sekedar

memberikan penjelasan. Gambar juga merupakan ilustrasi yang menceritakan suatu kejadian dalam kehidupan sehari. Joga belajar (2009:1) juga mengemukakan beberapa manfaat gambar sebagai berikut:

- 1) Memberikan daya tarik.
- 2) Merangsang kreatifitas.
- 3) Alat ungkap ide, perasaan, emosi dan kepekaan artistik.
- 4) Memudahkan pemahaman.
- 5) Memudahkan komunikasi non verbal.
- 6) Membantu memudahkan untuk mengingat.

Berdasarkan pengertian gambar di atas, maka penulis menyatakan bahwa gambar merupakan hasil pemikiran dari seseorang yang berupa torehan atau goresan sehingga memberikan makna dan pengertian dari gambar yang di buat, karena gambar memberikan makna yang luas dan memberikan ketertarikan dari gambar yang terbentuk. Selain itu gambar buah-buahan dapat menstimulasi kecerdasan bahasa anak.

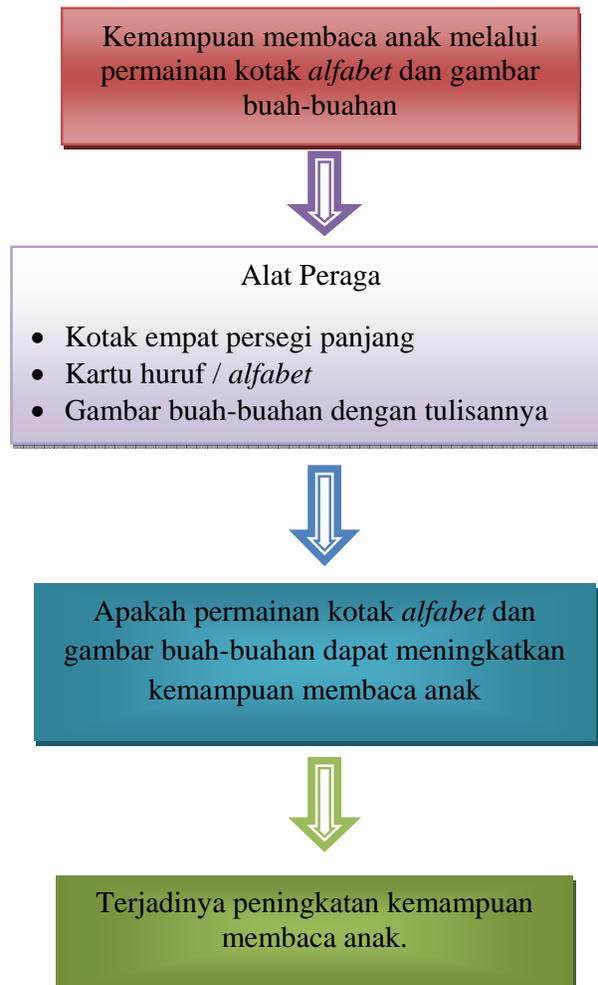
B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian Yesi (2011) meneliti tentang meningkatkan kemampuan membaca anak melalui kartu kata bergambar dengan menggunakan celemek di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota. Dimana hasil penelitiannya mengatakan bahwa melalui permainan kartu kata bergambar dengan menggunakan celemek kemampuan membaca anak dapat meningkat.

Berdasarkan penelitian di atas, penelitian yang penulis lakukan sama-sama dalam meningkatkan kemampuan membaca anak, namun dalam penelitian ini penulis tidak menggunakan alat permainan yang sama dengan penelitian di atas tetapi penulis menggunakan permainan kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan. Dan penelitian yang telah dilakukan terdahulunya dapat dijadikan masukan selanjutnya untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

C. Kerangka Konseptual

Proses pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar anak mau belajar. Dalam pembelajaran anak menjadi subjek dan pelaku kegiatan belajar. Agar anak berperan sebagai pelaku, dalam kegiatan pembelajaran guru hendaknya merencanakan pembelajaran yang menuntut anak banyak melakukan aktivitas belajar. Aktivitas yang dilakukan oleh anak hendaknya yang menarik dan bermanfaat bagi masa depan anak. Penelitian tindakan kelas yang penulis laksanakan ini untuk mengatasi masalah umum dan masalah yang mendasar yaitu masalah pengembangan membaca anak.



Bagan 1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah terjadinya peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan di TK Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB I sampai BAB IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Taman Kanak-kanak (TK) merupakan langkah awal untuk mengenalkan pada anak tentang dunia sekolah, menyenangkan bukan menuntut mereka untuk menguasai kemampuan membaca secara lancar. Namun pada kenyataan berdasarkan pengamatan pada pendidikan lanjut di Sekolah Dasar (SD) memberikan tes membaca pada anak yang akan masuk SD.
2. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informal. Pendidikan TK merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, pendidikan ini ditujukan bagi anak-anak usia 4-6 tahun.
3. Membaca adalah suatu proses dan memahami apa yang tertulis, serta proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan. Untuk itu keterampilan membaca sangat perlu diberikan kepada anak sejak usia dini dengan cara belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar.
4. Pembelajaran membaca dengan menggunakan kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak lokal B2 TK Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh.

5. Bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan karena anak sangat dituntut keaktifannya dalam bermain. Selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi yang sangat baik bagi anak
6. Alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak dan dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.
7. Tujuan kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini.
8. Sikap positif (semangat) dan percaya diri anak lokal B2 dapat ditingkatkan melalui permainan kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan.
9. Dengan menggunakan permainan kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan dapat ,meningkatkan kemampuan membaca anak, ini dapat dilihat dari peningkatan pada siklus I ke siklus II yaitu pada siklus I nilai rata-rata yang terdapat pada anak sangat tinggi (mampu) dengan persentase 31% dan pada siklus II naik dengan persentase 92%.

B. Implikasi

Permainan kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan telah berhasil meningkatkan kemampuan membaca anak. Sehingga telah terjadi peningkatan disetiap indikatornya terutama pada anak mengenal huruf, kata, gambar, dan

membaca. Hal ini diperkuat oleh teorinya Mulyati (2008: 4.4) mengemukakan bahwa membaca merupakan suatu proses decoding yakni mengubah kode-kode atau lambang-lambang verbal yang berupa rangkaian huruf-huruf menjadi bunyi-bunyi bahasa yang dapat dipahami.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan.
2. Untuk merangsang dan meningkatkan kreatifitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
3. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak melalui berbagai macam bentuk permainan yang menarik bagi anak.
4. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
5. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melanjutkan penelitian tentang penggunaan kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, dkk .2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhim, Syakir Abdul. 2002. *Membimbing Anak Terampil Berbahasa*. Jakarta: Gema Insani
- Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Sukabina Press.
- Dardjowidjojo, Soenjono, dan Unika Atma Jaya. 2008. *Psikolinguistik*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Depdiknas. 2000. *Metode Pengembangan Kemampuan Berbahasa*. Bandung: Departemen Pendidikan Nasional
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI*. Jakarta: Depdiknas.
- Eliyawati, cucu, Badru Zaman, dan Asep Hery Hermawan. 2008. *Media dan Sumber Belajar Taman Kanak-kanak*. Jakarta : UT.
- Hariyadi, Mohammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Hariato. 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Ketaping.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasioanl.
- Izzaty, Rita Eka. 2005. *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Jogyabelajar. 2009. "Pentingnya Dunia Gambar untuk Anak-anak". [http:// www.Jogyabelajar.org/mod/resource/view.php?id:1367](http://www.Jogyabelajar.org/mod/resource/view.php?id:1367)
- Kemendiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Pembelajaran di TK*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Maksan, Marjusman. 1995. *Psikolinguistik*. Padang: IKIP Padang Press.
- Montolalu B.E.F, Dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.