

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK
MELALUI PERMAINAN TEBAK KATA ESTAFET
OUTDOOR DI TK RAFLESIA BALAI TALANG
KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

*untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

WIDIA NOVITA
NIM: 10098

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan
Tebak Kata Estafet *Outdoor* di TK Raflesia Balai Talang
Kabupaten Lima Puluh Kota**
Nama : Widia Novita
NIM : 2008/10098
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Saridewi, S.Pd, M.Pd
NIP. 19840524 200812 2 004

Rismareni Pransiska, SS, M. Pd
NIP. 19820128 200812 2 003

Ketua Jurusan PG-PAUD FIP UNP

Dra. Hj Yusyofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198802 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Kata Estafet *Outdoor* di TK Raflesia Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota

Nama : Widia Novita
NIM : 2008/10098
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 10 Agustus 2011

Tim Penguji,

Nama

- | | | |
|---------------|------------------------------|-------------|
| 1. Ketua | : Saridewi, M. Pd. | 1 |
| 2. Sekretaris | : Rismareni Pransiska, M.Pd. | 2. |
| 3. Anggota | : Dra. Rivda Yetti. | 3. |
| 4. Anggota | : Drs. Indra Jaya, M. Pd. | 4. |
| 5. Anggota | : Elise Muryanti, S.Pd. | 5. |

ABSTRAK

WIDIA NOVITA. 2008/ 10098. Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Tebak Kata Estafet *Outdoor* di Tk Raflesia Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi belum meningkatnya kemampuan membaca anak di TK Raflesia Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengoptimalkan permainan tebak kata estafet *outdoor* dalam meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Raflesia Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yang dilaksanakan di TK Raflesia Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota.

Subjek penelitian adalah kelas B TK Raflesia Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota yang berjumlah 16 orang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah melalui hasil observasi dan wawancara. Data hasil belajar anak di analisis dengan teknik persentase.

Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Hasil rata-rata persentase dalam peningkatan kemampuan membaca anak dapat dilihat sebelum tindakan 9,38%, pada siklus I 32,8% dan setelah siklus II 82,9%. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dari siklus I sampai siklus II dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tebak kata estafet *outdoor*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan tebak kata estafet *outdoor* dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Raflesia Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota.

Kemampuan membaca anak mengalami peningkatan dari Siklus I sampai Siklus II. Hasil rata-rata penelitian dari Siklus I adalah anak yang mendapat nilai sangat baik adalah 32,8% sedangkan pada Siklus II anak yang mendapat nilai sangat baik adalah 82,9%, Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan tebak kata estafet *outdoor* dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Raflesia Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis aturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmad dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan tebak kata Estafet *Outdoor* di TK Raflesia Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota”. Tujuan penulisan Skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan Studi S1 di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

1. Ibu Saridewi, S.Pd, M.Pd sebagai Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, kasih sayang dan perhatian serta kesabaran bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini .
2. Ibu Rismareni Pransiska, SS, M. Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, kasih sayang dan perhatian serta kesabaran bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini .
3. Ibu dan Bapak selaku penguji I ,II dan III yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, kasih sayang dan perhatian serta kesabaran bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini

4. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD dan Dr. Hj. Rakhimahwati, M. Pd selaku Sekretaris Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang..
5. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS. Kons. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memfasilitasi kegiatan perkuliahan
6. Kedua orang tua yang telah memberikan do'a dan semangat dalam menyelesaikan Skripsi ini
7. Suami tercinta yang telah memberikan bantuan baik moril dan materil menyelesaikan Skripsi ini
8. Rekan-rekan Majelis Guru TK Raflesia Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
9. Teman-teman angkatan 2008 buat kebersamaan baik suka maupun duka menjalani masa-masa perkuliahan.

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

Padang, Agustus 2011

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5
H. Definisi Operasional	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	7
2. Perkembangan Bahasa	8
a. Pengertian bahasa	8
b. Karakteristik Bahasa	9
c. Fungsi Bahasa	11
d. Komponen Bahasa	11
3. Konsep Membaca	12
a. Pengertian Membaca	12
b. Manfaat Membaca	13
c. Tujuan Membaca.....	15
4. Hakekat bermain	16
a. Pengertian Bermain	16
b. Karakteristik Bermain.....	17
c. Fungsi Bermain	18
d. Manfaat Bermain	19
e. Alat Permainan	20
5. Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i>	21
a. Ragam Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i>	22
b. Langkah-langkah Pelaksanaan Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i>	23

B. Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Konseptual	25
D. Hipotesis Tindakan	26

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	27
B. Subjek Penelitian	28
C. Prosedur Penelitian	28
D. Instrumentasi	37
E. Teknik Pengumpulan Data	38
F. Teknik Analisis Data	38

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	44
B. Analisis Data	64
C. Pembahasan	66

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	75
B. Implikasi	76
C. Saran.....	76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Format Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Kata Estafet <i>outdoor</i>	41
Tabel 2	Format Sikap Anak dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i>	41
Tabel 3	Format Wawancara Anak	42
Tabel 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i> pada kondisi awal (sebelum tindakan)	44
Tabel 5	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i> pada Siklus I (Setelah tindakan)	50
Tabel 6	Sikap Anak dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i> pada Siklus I (Setelah Tindakan)	52
Tabel 7	Hasil Wawancara Anak pada Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan tebak kata estafet <i>outdoor</i> pada Siklus I (Setelah Tindakan)	53
Tabel 8	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i> pada Siklus II (Setelah Tindakan)	60
Tabel 9	Sikap Anak dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i> pada Siklus II (Setelah Tindakan)	62
Tabel 10	Hasil Wawancara Anak pada Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan tebak kata estafet <i>outdoor</i> pada Siklus II (Setelah Tindakan)	63
Tabel 11	Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i> (Kategori Mampu)	70
Tabel 12	Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i> (Kategori Berkembang)	71
Tabel 13	Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i> (Kategori Perlu Bimbingan)	73

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i> pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	45
Grafik 2	Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i> (Setelah Tindakan)	51
Grafik 3	Sikap Anak dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan tebak kata estafet <i>outdoor</i> pada Siklus I (Setelah Tindakan)	52
Grafik 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i> pada Siklus II (Setelah Tindakan)	60
Grafik 5	Sikap Anak dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i> pada Siklus II (Setelah Tindakan)	62
Grafik 6	Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i> (Kategori Mampu)	70
Grafik 7	Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i> (Kategori Berkembang)	72
Grafik 8	Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i> (Kategori Perlu Bimbingan)	73

FORMAT REVISI SETELAH PERBAIKAN PROPOSAL :

Nama : Widia Novita

Nim/BP : 10098/2008

Lokal/klasifikasi : Bukittinggi

HP : 081363914903

Dosen Pembimbing : SARIDEWI, S.Pd, M.Pd

Jadwal Proposal

Nama Dosen	Revisi	Tanda Tangan
Rismareni Pransiska, SS, M. Pd	- Judul diganti - Cover (- dihilangkan) - Tambahkan rancangan pemecahan masalah - Lengkapi teori - Tema dihilangkan	
Elise Muryanti, S.Pd	- Judul lebih difokuskan - Daftar isi pada bab 2 ditambahkan hakekat anak usia dini - Toeri ditambah pada setiap sub judul - Bab 3 cara menganalisis hasil wawancara pakai model Miles	

FORMAT REVISI SETELAH PERBAIKAN PROPOSAL :

Nama : Widia Novita
Nim/BP : 10098/2008
Lokal/klasifikasi : Bukittinggi
HP : 081363914903

Dosen Pembimbing : SARIDEWI, S.Pd, M.Pd

Jadwal Seminar :

Nama Dosen	Revisi	Tanda Tangan
Rismareni Pransiska, SS, M. Pd	- Judul diganti - Cover (- dihilangkan) - Tambahkan rancangan pemecahan masalah - Lengkapi teori - Tema dihilangkan	
Elise Muryanti, S.Pd	- Judul lebih difokuskan - Daftar isi pada bab 2 ditambahkan hakekat anak usia dini - Toeri ditambah pada setiap sub judul - Bab 3 cara menganalisis hasil wawancara pakai model Miles	

LAMPIRAN I
RENCANA KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS I PERTEMUAN 1

Semester/ Minggu : II
Tema/ Sub Tema : Alam Semesta/ Benda-benda Langit
Hari/ Tanggal : Senin/ 16 Mei 2011
Waktu : 08.00-11.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
▪ Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dengan lebih tertib ▪ Merayap dan merangkak dengan berbagai variasi (Fm 2) ▪ Menjawab pertanyaan tentang keterangan/ informasi (Bhs. 5) ▪ Menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf kata awal yang sama (Bhs. 27) ▪ Mewarnai bentuk gambar sederhana (Seni 5) ▪ Membuat menara lebih dari 12 kubus Fm 7) ▪ Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (Sn 30)	I. Kegiatan Awal ± 30 menit ▪ Praktek langsung Do'a, salam, dan surat pendek ▪ Praktek langsung merayap ▪ Bercakap-cakap tentang benda-benda langit	Anak langsung	Observasi	
		Anak Langsung	Unjuk kerja	
		Gambar benda-benda langit	Percakapan	
	II. Kegiatan Inti ± 60 menit Area Bahasa ▪ Permainan tebak kata "Menyebutkan huruf awal yang sama"	Kartu kata, kartu gambar	Unjuk kerja	
	Area Seni ▪ Mewarnai gambar Bintang	Gambar, Krayon	Hasil karya	
	Area Balok ▪ Membuat menara	Balok	Hasil karya	
	III. Istirahat ±30 menit ▪ Do'a dan makan ▪ Bermain	Air , Makanan	Observasi	
	IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit ▪ Diskusi ▪ Nyanyi Bintang Kejora ▪ Do'a ▪ Pulang	Anak Langsung	Observasi	

Pengawas TK/SD Kec. Guguak

Guru Kelas

Samsu Arinus
NIP.

Widia Novita
NIP. 19781105 200801 2 006

LAMPIRAN II
RENCANA KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS I PERTEMUAN 2

Semester/ Minggu : II
 Tema/ Sub Tema : Alam Semesta
 Hari/ Tanggal : Rabu/ 18 Mei 2011
 Waktu : 08.00-11.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
▪ Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dengan lebih tertib (Pb. 1) ▪ Bercerita pengamalan/ kejadian sederhana dengan urut (Bhs.7) ▪ Bergerak bebas sesuai dengan iarama music (Sn .27) ▪ Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, di mana, bagaimana dsb (Bhs 28) ▪ Menghubungkan gambar benda dengan kata (Bhs .29) ▪ Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu (Kog.8) ▪ Menarik garis tegak, datar, miring, lengkung(Fm.3) ▪ Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (Sn 30)	I. Kegiatan Awal ± 30 menit ▪ Praktek langsung Do'a, salam, dan surat pendek ▪ Percakapan pagi (syukur nikmat) ▪ Praktek langsung, senam pagi ▪ Bercakap-cakap tentang benda-benda langit	Anak langsung Anak langsung Kaset, tape, anak Gambar	Observasi Observasi Unjuk kerja Percakapan	
	II. Kegiatan Inti ± 60 menit Area Bahasa • Permainan tebak kata, menghubungkan gambar dengan kata	Kartu kata, kartu gambar	Unjuk kerja	
	Area IPA • Mengelompokkan benda	Macam-macam benda	Penugasan	
	Area Baca tulis • Menulis kata matahari	Buku tulis, pencil	Penugasan	
	III. Istirahat ±30 menit ▪ Do'a dan makan ▪ Bermain	Air, makanan	Observasi	
	V. Kegiatan Akhir ± 30 menit ▪ Diskusi ▪ Nyanyi Bintang Kejora ▪ Do'a ▪ Pulang	Anak langsung	Observasi	

Pengawas TK/SD Kec. Guguak

Guru Kelas

Samsu Arinus
 NIP.

Widia Novita
 NIP. 19781105 200801 2 006

LAMPIRAN III
RENCANA KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS I PERTEMUAN 3

Semester/ Minggu : II
 Tema/ Sub Tema : Alam Semesta/ Benda-benda langit
 Hari/ Tanggal : Sabtu/ 21 Mei 2011
 Waktu : 08.00-11.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
▪ Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dengan lebih tertib (Pb. 1) ▪ Bercerita pengamalan/ kejadian sederhana dengan urutan (Bhs.7) ▪ Bergerak bebas sesuai dengan irama music (Sn .27) ▪ Mengelompokkan kata-kata yang sejenis (Bhs.17) ▪ Membaca gambar yang memiliki kalimat sederhana (Bhs.30) ▪ Menggunting dengan berbagai media (Fm.9) ▪ Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (Sn 30)	I. Kegiatan Awal ± 30 menit	Anak langsung	Observasi	
	▪ Praktek langsung Do'a, salam, dan surat pendek	Anak langsung	Observasi	
	▪ Percakapan pagi (syukur nikmat)	Kaset, tape, anak	Unjuk kerja	
	▪ Praktek langsung, senam pagi	Gambar	Percakapan	
	▪ Bercakap-cakap tentang benda-benda langit	Kartu kata, kartu gambar	Unjuk kerja	
	II. Kegiatan Inti ± 60 menit	Gunting, kertas	Hasil karya	
	Area Bahasa	Air, makanan	Observasi	
	• Permainan tebak kata, membaca kata	Anak langsung	Observasi	
	Area Seni			
	• Menggunting gambar bulan			
	III. Istirahat ±30 menit			
	▪ Do'a dan makan ▪ Bermain			
	IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit			
	▪ Diskusi ▪ Nyanyi Bintang Kejora ▪ Do'a ▪ Pulang			

Pengawas TK/SD Kec. Guguak

Guru Kelas

Samsu Arinus
 NIP.

Widia Novita
 NIP. 19781105 200801 2 006

LAMPIRAN V
RENCANA KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS II PERTEMUAN 1

Semester/ Minggu : II
 Tema/ Sub Tema : Alam Semesta/ Macam-macam Gejala Alam
 Hari/ Tanggal : Senin/ 30 Mei 2011
 Waktu : 08.00-11.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
▪ Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dengan lebih tertib ▪ Melompat dari ketinggian 30-50 cm (Fm.8) ▪ Menjawab pertanyaan tentang keterangan/ informasi (Bhs. 5) ▪ Menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf kata awal yang sama (Bhs. 27) ▪ Menggambar bebas dari bentuk dasar titik, garis, lingkaran, segitiga dan segi empat (Sn.2) ▪ Meniru berbagai lambing, huruf vocal dan konsonan (Bhs.32) ▪ Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (Sn 30)	I. Kegiatan Awal ± 30 menit	Anak langsung	Observasi	
	▪ Praktek langsung Do'a, salam, dan surat pendek			
	▪ Praktek langsung bermain Hulahoup	Hulahoup	Unjuk kerja	
	▪ Bercakap-cakap tentang macam-macam gejala alam	Gambar gejala alam	Percakapan	
	II. Kegiatan Inti ± 60 menit			
	Area Bahasa			
	▪ Permainan tebak kata Permainan tebak kata "Menyebutkan huruf awal yang sama"	Kartu kata, kartu gambar	Unjuk kerja	
	Area Seni			
	▪ Menggambar bebas	Buku gambar, Krayon	Hasil karya	
	Area Baca Tulis			
	▪ Menulis kata	Buku tulis, pensil	Hasil karya	
	III. Istirahat ±30 menit			
	▪ Do'a dan makan ▪ Bermain	Air, Makanan	Observasi	
	IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit			
	▪ Diskusi ▪ Nyanyi Bintang Kejora ▪ Do'a ▪ Pulang	Anak Langsung	Observasi	

Pengawas TK/SD Kec. Guguak

Guru Kelas

Samsu Arinus
 NIP.

Widia Novita
 NIP. 19781105 200801 2 006

LAMPIRAN IV
RENCANA KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS I PERTEMUAN 4

Semester/ Minggu : II
Tema/ Sub Tema : Alam Semesta/ Macam-macam Gejala Alam
Hari/ Tanggal : Senin/ 23 Mei 2011
Waktu : 08.00-11.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
▪ Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dengan lebih tertib ▪ Melompat dari ketinggian 30-50 cm (Fm.15) ▪ Menjawab pertanyaan tentang keterangan/ informasi (Bhs. 5) ▪ Menghubungkan kata dengan symbol yang melambangkannya (Bhs.25) ▪ Mewarnai bentuk gambar sederhana (Seni 5) ▪ Membilang dengan benda-benda 1-10 (Kog.21) ▪ Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (Sn 30)	I. Kegiatan Awal ± 30 menit ▪ Praktek langsung Do'a, salam, dan surat pendek	Anak langsung	Observasi	
	▪ Praktek langsung melompat	Anak Langsung	Unjuk kerja	
	▪ Bercakap-cakap tentang macam-macam gejala alam	Gambar gejala alam	Percakapan	
	II. Kegiatan Inti ± 60 menit Area Bahasa ▪ Permainan tebak kata "Menghubungkan tulisan dengan simbol	Kartu kata, kartu gambar	Unjuk kerja	
	Area Seni ▪ Mewarnai gambar gunung meletus	Gambar, Krayon	Hasil karya	
	Area Matematika ▪ Menghitung huruf	Kartu huruf	Hasil karya	
	III. Istirahat ±30 menit ▪ Do'a dan makan ▪ Bermain	Air, Makanan	Observasi	
	IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit ▪ Diskusi ▪ Nyanyi Bintang Kejora ▪ Do'a ▪ Pulang	Anak Langsung	Observasi	

Pengawas TK/SD Kec. Guguk

Guru Kelas

Samsu Arinus
NIP.

Widia Novita
NIP. 19781105 200801 2 006

LAMPIRAN VIII
RENCANA KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS II PERTEMUAN 8

Semester/ Minggu : II
 Tema/ Sub Tema : Alam Semesta/ Macam-macam Gejala Alam
 Hari/ Tanggal : Senin/ 20 Juni 2011
 Waktu : 08.00-11.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
▪ Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dengan lebih tertib (Pb. 1) ▪ Bercerita pengamalan/ kejadian sederhana dengan urut (Bhs.7) ▪ Memanjat, bergantung dan berayun (F.4) ▪ Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, di mana, bagaimana dsb (Bhs 28) ▪ Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (Bhs.25) ▪ Mengerjakan maze (mencari jejak) (kog.12) ▪ Menyebutkan dan menceritak perbedaan dua buah benda (Kog.3) ▪ Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (Sn 30)	I. Kegiatan Awal ± 30 menit ▪ Praktek langsung Do'a, salam, dan surat pendek ▪ Percakapan pagi (syukur nikmat) ▪ Praktek langsung, memanjat ▪ Bercakap-cakap tentang macam-macam gejala alam	Anak langsung	Observasi	
		Anak langsung	Observasi	
		Anak langsung	Unjuk kerja	
		Gambar	Percakapan	
	II. Kegiatan Inti ± 60 menit Area Bahasa • Permainan tebak kata, Menghubungkan tulisan dengan simbol yang melambangkannya	Kartu kata, kartu gambar	Unjuk kerja	
	Area Matematika • Bermain maze	Krayon, LKS	Penugasan	
	Area IPA • Menyebutkan perbedaan dua benda	Macam-macam benda	Penugasan	
	III. Istirahat ±30 menit ▪ Do'a dan makan ▪ Bermain	Air, makanan	Observasi	
	IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit ▪ Diskusi ▪ Nyanyi Bintang Kejora ▪ Do'a ▪ Pulang	Anak langsung	Observasi	

Pengawas TK/SD Kec. Guguak

Guru Kelas

Samsu Arinus
 NIP.

Widia Novita
 NIP. 19781105 200801 2 006

LAMPIRAN VII
RENCANA KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS II PERTEMUAN 3

Semester/ Minggu : II
Tema/ Sub Tema : Alam Semesta/ Macam-macam Gejala Alam
Hari/ Tanggal : Senin/ 13 Juni 2011
Waktu : 08.00-11.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
▪ Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dengan lebih tertib (Pb. 1) ▪ Bercerita pengamalan/ kejadian sederhana dengan urut (Bhs.7) ▪ Melambungkan dan menangkap bola (Fm.12) ▪ Meniru kembali 4-5 urutan kata (Bhs.2) ▪ Membaca gambar yang memiliki kata/ kalimat sederhana (Bhs.30) ▪ Bermain dengan plastisin (Sn.4) ▪ Menciptakan tiga bentuk mainan dari balok (Fm.24) ▪ Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (Sn 30)	I. Kegiatan Awal ± 30 menit ▪ Praktek langsung Do'a, salam, dan surat pendek ▪ Percakapan pagi (syukur nikmat) ▪ Praktek langsung, menangkap bola ▪ Praktek langsung menyebutkan urutan kata	Anak langsung Anak langsung Bola Anak langsung	Observasi Observasi Unjuk kerja Percakapan	
	II. Kegiatan Inti ± 60 menit Area Bahasa • Membaca gambar yang memiliki kata	Kartu kata, kartu gambar	Unjuk kerja	
	Area seni • Bermain plastisin	Plastisin	Hasil karya	
	Area Balok • Mencipta bangunan	Balok-balok	Hasil karya	
	III. Istirahat ±30 menit ▪ Do'a dan makan ▪ Bermain	Air, makanan	Observasi	
	IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit ▪ Diskusi ▪ Nyanyi Bintang Kejora ▪ Do'a ▪ Pulang	Anak langsung	Observasi	

Pengawas TK/SD Kec. Guguk

Guru Kelas

Samsu Arinus
NIP.

Widia Novita
NIP. 19781105 200801 2 006

LAMPIRAN VI
RENCANA KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS II PERTEMUAN 2

Semester/ Minggu : II
Tema/ Sub Tema : Alam Semesta/Macam-macam Gejala Alam
Hari/ Tanggal : Senin/ 6 Juni 2011
Waktu : 08.00-11.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
▪ Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dengan lebih tertib (Pb. 1) ▪ Berjalan maju di atas papan titian, berjalan dengan tumit sambil membawa beban (Fm.11) ▪ Bercerita pengamalan/ kejadian sederhana dengan urut (Bhs.7) ▪ Menghubungkan gambar benda dengan kata (Bhs .29) ▪ Meniru melipat kertas sederhana (Fm.10) ▪ Membilang dengan benda-benda (Kog.16) ▪ Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (Sn 30)	I. Kegiatan Awal ± 30 menit ▪ Praktek langsung ▪ Do'a, salam, dan surat pendek ▪ Praktek langsung, berjalan di atas papan titian ▪ Bercerita gempa II. Kegiatan Inti ± 60 menit Area Bahasa • Permainan tebak kata, menghubungkan gambar dengan kata Area Seni • Melipat Area Matematika • Membilang III. Istirahat ±30 menit ▪ Do'a dan makan ▪ Bermain IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit ▪ Diskusi ▪ Nyanyi Bintang Kejora ▪ Do'a ▪ Pulang	Anak langsung Papan titian Gambar Kartu kata, kartu gambar Kertas lipat Benda-benda Air, makanan Anak langsung	Observasi Unjuk kerja Percakapan Unjuk kerja Hasil karya Penugasan Observasi Observasi	

Pengawas TK/SD Kec. Guguak

Guru Kelas

Samsu Arinus
NIP.

Widia Novita
NIP. 19781105 200801 2 006

LAMPIRAN IV
RENCANA KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS I PERTEMUAN 4

Semester/ Minggu :
Tema/ Sub Tema :
Hari/ Tanggal :
Waktu :

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL

Pengawas TK/SD Kec. Guguak

Guru Kelas

Samsu Arinus
NIP.

Widia Novita
NIP. 19781105 200801 2 006

DAFTAR ISI

	Hal.
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Definisi Operasional	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Perkembangan Bahasa	8
a. Pengertian bahasa	8
b. Karakteristik Bahasa	9
c. Fungsi Bahasa	10
d. Komponen Bahasa	11
e. Perkembangan Bahasa Anak Menurut Dimensi Usia ...	12
2. Hakekat bermain	13
a. Pengertian Bermain	13
b. Karakteristik Bermain	14
c. Fungsi Bermain	15
d. Manfaat Bermain	17
e. Alat Permainan	18
3. Permainan Tebak Kata Estafet Outdoor.....	19
a. Ragam Permainan Tebak Kata Estafet Outdoor.....	19
b. Tema-tema yang Dikembangkan Dalam Permainan Tebak Kata Estafet Outdoor	21
c. Langkah-langkah Pelaksanaan Permainan Tebak Kata Estafet Outdoor	22
B. Penelitian yang Relevan	22
C. Kerangka Konseptual	24
D. Hipotesis Tindakan	25 s
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Subjek Penelitian	27
C. Prosedur Penelitian	27
D. Instrumentasi Penelitian.....	38
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data	39
DAFTAR PUSTAKA	40

DAFTAR ISI

Hal.

PERSETUJUAN SKRIPSI	i
PEGESAHAN TIM PENGUJI	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
BAB I.PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	6
H. Definisi Operasional	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	8
2. Perkembangan Bahasa	8
a. Pengertian bahasa	9
b. Karakteristik Bahasa	10
c. Fungsi Bahasa	11
d. Komponen Bahasa	12
3. Konsep Membaca	13
a. Pengertian Membaca	13
b. Manfaat Membaca	14
c. Tujuan Membaca.....	15
d. Cara Menumbuhkan Minat Baca.....	16

4. Hakekat bermain	18
a. Pengertian Bermain	18
b. Karakteristik Bermain	19
c. Fungsi Bermain	20
d. Manfaat Bermain	21
e. Alat Permainan	22
5. Permainan Tebak Kata Estafet Outdoor.....	23
a. Ragam Permainan Tebak Kata Estafet Outdoor.....	24
b. Langkah-langkah Pelaksanaan Permainan Tebak Kata	25
B. Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Konseptual	27
D. Hipotesis Tindakan	28
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Subjek Penelitian	30
C. Prosedur Penelitian	30
D. Instrumentasi	39
E. Teknik Pengumpulan Data	40
F. Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	46
B. Analisis Data	66
C. Pembahasan	72
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	76
B. Implikasi	77
C. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan Pendidikan Anak Usia Dini Jalur Formal yang menyelenggarakan pendidikan anak usia 4–6 tahun. Usia tersebut merupakan masa Usia emas (*Golden Age*) bagi anak dalam menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi dirinya. Masa tersebut adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan untuk mendasari pengembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Masa ini memberikan pengalaman tentang hal-hal yang mampu dilakukan dan dialami anak menuju jenjang pendidikan selanjutnya.

Pendidikan TK sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Ayat 3 yaitu Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa untuk mewujudkan tantangan pendidikan yang mandiri dan berkualitas sebagaimana diatur dalam undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional tersebut, maka perlu dilakukan berbagai upaya yang dapat tercapai dibutuhkan tenaga pendidik yang profesional .

Tenaga pendidik yang profesional adalah guru yang dapat memahami perkembangan anak, membimbing anak, menyusun dan melaksanakan

program pembelajaran, menguasai metode, serta mampu menyediakan dan menyesuaikan media pembelajaran. Melalui kegiatan pembelajaran diharapkan seluruh aspek-aspek pengembangan anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kurikulum TK tahun 2004, aspek-aspek pengembangan yang harus dikembangkan adalah bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar.

Kemampuan dasar dalam 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 di bidang pengembangan bahasa.

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

Dalam proses pembelajaran, umumnya guru menggunakan metode caramah dan media yang digunakan hanya berupa kartu huruf sehingga membuat suasana belajar membosankan. Anak hanya bersifat sebagai pendengar saja, sedangkan guru asyik menerangkan di depan kelas tanpa mempedulikan anak yang ingin bertanya, mencobakan, berekspresi, dan membaca apa yang telah dibaca guru di depan kelas. Guru juga kurang memahami kemampuan membaca anak.

Kenyataan yang ada pada pengalamam penulis di TK Raflesia Balai Talang, menunjukkan bahwa kemampuan dan minat anak terhadap membaca rendah, hal itu disebabkan karena guru masih belum optimal menggunakan media edukatif pada saat mengajar.

Selain kurangnya penggunaan dan media edukatif penulis juga melihat kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar sambil bermain sehingga pembelajaran tersebut kurang menarik bagi anak, anak kurang memahami merespon apa yang disampaikan guru, anak kurang memiliki rasa ingin tahu yang kuat, pembelajaran kurang bermakna bagi anak dan guru kurang melaksanakan evaluasi setelah pembelajaran berlangsung.

Kelancaran dan efektif kegiatan pembelajaran sangat ditentukan oleh fasilitas dan sumber belajar yang mendukung proses belajar mengajar yang dilakukan efektif dan efesien dan anak didik aktif untuk mengikuti pembelajaran salah satunya yang harus diperlihatkan guru adalah sarana fasilitas pendidikan yang dimiliki. Selain sarana dan prasarana hal penting adalah media yang digunakan guru dalam pembelajaran agar tujuan tercapai

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, penulis mencoba mengaplikasikan “Permainan tebak kata Estafet *Outdoor* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Raflesia Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota“ Adapun alasan penulis tertarik untuk meneliti hal tersebut untuk mengoptimalkan kemampuan membaca Anak Usia Dini melalui permainan Tebak Kata Estafet *Outdoor*.

Permainan tebak kata estafet *outdoor* memiliki beberapa kelebihan yaitu permainannya menyenangkan, menarik bagi anak, menggunakan gambar dengan warna yang menarik sehingga meningkatkan rasa ingin tahu anak, melatih konsentrasi anak dan melalui permainan tebak estafet *outdoor* anak mampu menghubungkan benda atau gambar dengan kata, anak mampu membaca kata, dan menambah kosa kata anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalahnya adalah:

1. Kurangnya kemampuan membaca anak
2. Rendahnya minat baca anak
3. Guru belum mengoptimalkan penggunaan media edukatif pada saat mengajar
4. Kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar sambil bermain

C. Pembatasan masalah

Sebagaimana identifikasi masalah di atas dapat dibatasi permasalahan sebagai berikut

1. Kurangnya kemampuan membaca anak
2. Guru belum mengoptimalkan penggunaan media edukatif pada saat mengajar

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka penulis dapat merumuskan permasalahan “Apakah melalui permainan tebak kata estafet *outdoor* dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Raflesia Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota ?”.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan pemecahan masalah yang ditemukan sesuai dengan batasan masalah, maka rancangan pemecahan masalah yang dilakukan adalah dengan kegiatan permainan tebak kata estafet *outdoor* dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK.

F. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian tindakan kelas ini adalah “Untuk mengoptimalkan permainan tebak kata estafet *outdoor* dalam meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Raflesia Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota”.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Siswa; Aplikasi permainan tebak kata estafet *outdoor* dapat meningkatkan kemampuan membaca di TK Raflesia Balai Talang

2. Guru; Permainan tebak kata estafet *outdoor* bisa menjadi salah satu alternatif dalam mengembangkan kemampuan membaca bagi anak
3. Sekolah; Pihak sekolah dan orang tua dapat berkolaborasi untuk mengoptimalkan kemampuan membaca anak TK melalui kegiatan yang mendidik di luar kegiatan pembelajaran diluar kelas
4. Peneliti selanjutnya; hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber inspirasi dan informasi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian dimasa yang akan datang dengan dimensi dan aspek yang berbeda

H. Definisi Operasional

Berdasarkan kata kunci dari pada judul, maka definisi operasionalnya adalah :

1. Kemampuan Membaca Anak

Kemampuan membaca adalah suatu kemampuan anak dalam mengucapkan, menyelusuri, memahami, hingga mengeksplorasi berbagai simbol. Simbol dapat berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu bacaan atau gambar.

2. Permainan Tebak Kata Estafet *Outdoor*

Permainan tebak kata estafet *outdoor* adalah suatu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca Anak Usia Dini yang mengungkapkan, gagasan, pendapat, ide secara berulang-ulang tentang kata yang dilambangkan dengan gambar yang dilakukan di luar kelas dalam bentuk tim atau *group*

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Berk (dalam Sujiono, 2009: 6) menyatakan Anak Usia Dini adalah sosok individu yang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak Usia Dini berada pada rentang usia 0 – 8 tahun, pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya dan seolah-olah tak mau belajar.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Contohnya, ketika menyelenggarakan lembaga pendidikan seperti Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-Kanak (TK) atau lembaga PAUD yang berbasis pada kebutuhan anak. Pendidikan bagi Anak Usia Dini adalah pemberian upaya

untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak.

Sebenarnya program pendidikan untuk Anak Usia Dini itu ditunjukkan dalam alat-alat perlengkapan dan permainan yang tersedia. Brenner dalam Eliyawati (2005: 9) Pendidikan Anak Usia Dini memiliki ciri khas yang secara khusus dirancang dengan ciri khas anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini berbeda dengan proses pendidikan orang dewasa. Perbedaan ini terlihat penggunaan alat-alat perlengkapan dan permainan yang dirancang khusus sesuai dengan ciri khas anak.

2. Perkembangan Bahasa

a. Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhan anak. Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik umumnya memiliki kemampuan dalam mengungkapkan pikiran, perasaan, serta tindakan interaktif dengan lingkungannya.

Menurut Masitoh (dalam Aisyah, 2008:1.14) menyatakan bahwa pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat,

mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia.

Hafidin (dalam Aisyah, 2008:1.14) menyatakan bahwa anak-anak berbeda dalam perkembangan bahasanya, ada yang cepat ada yang lambat. Ada yang suka bercerita dan ada yang lebih suka diam. Perbedaan ini terjadi karena perbedaan tahap perkembangan atau karena pengaruh lingkungan anak.

Penulis menyimpulkan perkembangan bahasa anak TK ada yang cepat dan ada yang lambat namun potensinya bisa dirangsang lewat komunikasi yang efektif dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar.

Kemampuan bahasa anak TK dapat ditumbuhkan dengan membacakan cerita, berita atau surat untuknya atau bermain tebak-tebakan kata, mendongeng dengan alat peraga, membuat pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab anak. Keterampilan berbahasa dan berbicara anak harus diasah sejak dini, di masa peka belajar karena inti dari hubungan antara manusia adalah komunikasi.

b. Karakteristik Bahasa

Kemampuan bahasa diperoleh Anak Usia Dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Sebagai alat sosialisasi bahasa merupakan suatu cara merespon orang lain.

Santrock (dalam Dhieni, dkk 2009:1.17) mengemukakan bahwa karakteristik bahasa adalah suatu sistem simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain. Sistem aturan bahasa terdiri dari fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik.

Dhieni, dkk (2009:1.17) mengatakan bahasa memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Sistematis artinya bahasa merupakan suatu cara menghubungkan bunyi–bunyian maupun tulisan yang bersifat teratur, standar, dan konsisten
- 2) Arbitari yaitu bahasa terdiri dari gabungan antara berbagai macam suara dan visual, objek maupun gagasan
- 3) Fleksibel artinya bahasa dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman
- 4) Beragam artinya dalam hal pengucapan, bahasa memiliki berbagai variasi dialek atau cara
- 5) Kompleks yaitu kemampuan berfikir dan bernalar dipengaruhi oleh kemampuan menggunakan bahasa yang menjelaskan berbagai konsep, ide, maupun hubungan-hubungan yang dapat dimanipulasikan saat berfikir dan bernalar

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik bahasa adalah suatu sistem simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain yang bersifat sistematis, arbitari, fleksibel, beragam dan kompleks

c. Fungsi Bahasa

Dewey (dalam Zulkifli, 1992 : 35) menyatakan bahwa bahasa berfungsi sebagai alat penghubung sosial yang sangat dibutuhkan dalam pergaulan untuk merapatkan hubungan seseorang dengan orang lain.

Bromley (dalam Dhieni, dkk 2009:1.21) menyatakan lima fungsi bahasa sebagai berikut :

- 1) Bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu.
- 2) Bahasa dapat mengubah dan mengontrol perilaku.
- 3) Bahasa membantu berkembang kognitif.
- 4) Bahasa membantu mempererat interaksi dengan orang lain.
- 5) Bahasa mengekspresikan keunikan individu.

Pada hal ini dapat disimpulkan bahwa fungsi bahasa adalah alat penghubung berinteraksi dengan orang lain yang dapat menjelaskan keinginan, kebutuhan, mengekspresikan dan membantu perkembangan kognitif seseorang.

d. Komponen Bahasa

Menurut Bromley (dalam Dhieni, dkk 2009:1.19) menyebutkan empat komponen bahasa yaitu :

1) Menyimak

Kemampuan menyimak merupakan kemampuan anak untuk dapat menghayati lingkungan sekitarnya dengan mendengar pendapat orang lain dengan indra pendengaran.

2) Berbicara

Berbicara adalah kegiatan menyampaikan pesan kepada orang lain dengan media bahasa lisan.

3) Membaca

Membaca adalah kegiatan berbahasa dalam rangka memahami pesan.

4) Menulis

Menulis merupakan salah satu media berkomunikasi di mana anak dapat menyampaikan makna, ide, pikiran dan perasannya melalui untaian kata-kata yang bermakna.

3. Konsep Membaca

a. Pengertian Membaca

Crawley dan Mountain (dalam Rahim, 2005: 2) membaca adalah proses menterjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berpikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktivitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus.

Depdiknas (2007:4) membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan Visual (pengamatan). Kemampuan membaca dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak balik buku.

Membaca merupakan suatu kegiatan terpadu mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal huruf dan kata-kata. Melalui kartu kata bergambar anak dapat menyusun huruf sesuai kartu kata bergambar dan anak dapat membunyikan huruf yang ada pada kata sesuai dengan simbol. Anak yang senang membaca akan menemui beberapa tujuan yang ingin dicapainya. Kartu kata bergambar yang dibaca anak harus mudah dipahami dan gambarnya dekat dengan lingkungan anak.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan membaca merupakan proses menterjemahkan simbol tulis (huruf) yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan Visual (pengamatan) mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif.

b. Manfaat Membaca

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya masyarakat yang gemar belajar. Proses belajar yang efektif antara lain dilakukan melalui membaca. (Rahim, 2007: 1) masyarakat yang gemar membaca memperoleh pengetahuan dan wawasan baru

yang akan semakin meningkatkan kecerdasannya, sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa mendatang.

Manfaat membaca bagi Sutan (2004 : 26) menyatakan bahwa, dengan membaca anak akan memperoleh pengetahuan dan hal-hal yang 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 selain memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang akan semakin meningkatkan kecerdasannya dalam menunjang pertumbuhan anak, dengan membaca anak akan mengenal sifat-sifat yang baik dan anak juga akan merasa percaya diri sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa mendatang.

c. Tujuan Membaca

Sutan (2004 : 3) tujuan membaca adalah:

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

Menurut Rahim (2007:11) tujuan membaca adalah mencakup :

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

Tujuan di atas mempunyai arti yang positif bagi seseorang. Suasana tenang dan menyenangkan bisa didapat melalui membaca bacaan seperti majalah atau komik dan buku pelajaran bagi siswa untuk menambah ilmu pengetahuannya. Jadi untuk mendapatkan kepuasan membaca sesuai dengan tujuan yang akan dicapai harus dilakukan dari hati nurani, bukan dengan paksaan dari siapapun.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca 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.

4. Hakekat Bermain

a. Pengertian Bermain

Sudono (2000 :1) menyatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup. Dengan demikian, fungsi bermain adalah meningkatkan seluruh aspek perkembangan. Dengan kata lain, tidak saja tumbuh secara fisik, tetapi juga dapat berkembang secara psikis.

White dalam Sugianto (1995 :10) mengemukakan bahwa:

Anak-anak akan memperoleh kepuasan pribadi karena merasa kompeten keberhasilan melakukan sesuatu atau memperoleh tanggapan dari lingkungannya. Sudah merupakan hadiah tersendiri bagi anak bermain dapat merupakan cara anak bertindak menurut kehendaknya sendiri dalam tindakan yang efektif.

Keinginan anak-anak cara berfikir kreatif dan kemampuan memecahkan masalah yang berkembang dalam sebuah iklim yang mendorong anak-anak untuk menggali keaktifan, mengembangkan ide-ide dan ekspresi diri.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak tanpa menggunakan alat dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri

anak, anak dapat memiliki beberapa pengalaman hidup dan anak mengutamakan cara bermain dari pada hasil yang diperoleh.

b. Karakteristik Bermain

Bagi anak-anak bermain merupakan kegiatan untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya, kemampuan dari kecakapan, bermain dapat juga menjadi sarana penyaluran energi bagi anak.

Vygotsky dalam Sugianto (1995:10) mengemukakan :

Bermain membebaskan anak dari ikatan atau hambatan yang didapat dari lingkungan anak dan memberi kesempatan pada anak untuk melakukan control yang lebih besar terhadap situasi yang dihadapi.

Jeffrey, Mc Conkey dan Hewson (dalam Sujiono,2009:146) berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik bermain pada anak yang perlu dipahami yaitu :

- 1) Bermain muncul dari dalam diri anak
- 2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati
- 3) Bermain adalah aktifitas sesungguhnya
- 4) Bermain difokuskan pada proses dari pada hasil
- 5) Bermain harus didominasi oleh pemain
- 6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain

Berdasarkan uraian diatas jelaslah bahwa bermain memiliki beberapa karakteristik yaitu bermain dilakukan tanpa paksaan, bermain

muncul dari dalam diri anak, bermain kegiatan untuk dinikmati dan juga bermain melibatkan peran aktif dari pemain itu sendiri.

c. Fungsi bermain

Bermain merupakan bentuk penyesuaian diri, membantu anak menguasai kecemasan dan konflik pribadinya, bermain bermanfaat bagi anak untuk dapat melakukan penyesuaian dengan permasalahan hidup yang dihadapinya.

Dewey dalam Montolalu (2007:7) mengemukakan :

Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda kongkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah sedangkan perkembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa melalui pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda kongkrit akan meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah dan meningkatkan perkembangan social anak.

Sedangkan Hartley, Frank dan Goldenson (dalam Moeslichatoen, 1999:33) menyatakan bahwa fungsi bermain bagi anak yaitu:

- 1) Meniru apa yang dilakukan oleh orang dewasa
- 2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, petani menggarap sawah dan sebagainya

- 3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya: Ibu memandikan adik dan sebagainya
- 4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat
- 5) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti: berperan sebagai pencuri, pelanggar lalu lintas dan lain-lain
- 6) Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti: gosok gigi, sarapan pagi dan sebagainya

Berdasarkan uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa fungsi bermain sangat besar bagi anak, dimana dengan bermain, anak dapat menyalurkan perasaan yang kuat, melalui bermain dapat meningkatkan interaksi dengan teman sebaya. Selain itu bermain juga mempelajari sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapi.

d. Manfaat Bermain

Dengan mengetahui manfaat bermain diharapkan memunculkan gagasan dan untuk mengetahui aspek perkembangan anak sebagai berikut:

Johnson, dkk (dalam Montolalu, dkk 2007: 1.14) menyatakan bermain memberikan dukungan pada dugaan bahwa bermain dan kreativitas ada keterkaitan karena duanya menggunakan simbol-simbol.

Sedangkan Vygotsky dalam Montolalu (2007:1.14) bermain memiliki peranan langsung dalam perkembangan kecerdasan (kognitif)

anak yaitu dengan cara bermain simbolis. Bermain simbolis memiliki bagian yang menentukan dalam perkembangan berfikir abstrak.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain simbolis akan menentukan perkembangan berpikir abstrak dan memberi dukungan pada kreativitas yang ada keterkaitannya.

e. Alat Permainan

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

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

Hal ini didukung oleh Sugianto (1995:79) dalam memilih alat permainan sebaiknya diperhatikan hal-hal sebagai berikut;

1. Alat permainan tidak berbahaya bagi anak
2. Alat permainan sebaiknya beraneka ragam sehingga anak dapat berekspresi dengan berbagai macam permainan
3. Permainan tidak terlalu sulit bagi anak

4. Peralatan permainan tidak terlalu rapuh

Jenis alat permainan yang dimiliki anak mempengaruhi kegiatan bermainnya karena dengan menggunakan alat permainan dalam bermain membuat anak tidak cepat bosan dalam bermain dan akan membantu anak dalam belajar. Karena di TK belajar adalah bermain. Seperti: tebak kata estafet *outdoor* dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Oleh karena itu, alat permainan sangat penting artinya untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara optimal.

5. Permainan Tebak Kata Estafet *Outdoor*

Menurut Anwar Desi dalam kamus bahasa Indonesia (2002:370) menyatakan bahwa tebak adalah menebak, menerka, menduga, mengira-ngirakan sesuatu. Dalam Anwar Desi (2002:187) menyatakan kata adalah apa yang dilahirkan dengan ucapan, ujar, bicara, cakap, ungkapan, gerah hati, keterangan, satu kesatuan bunyi yang mengandung pengertian

Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat di atas bahwa permainan tebak kata estafet *outdoor* adalah suatu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dengan menebak atau mengira-ngirakan ide, bunyi, bahasa yang mengandung pengertian secara berulang-ulang tentang kata yang dilambangkan dengan gambar yang dilakukan di luar kelas dan bentuk tim atau *group*.

a. Ragam Permainan Tebak Kata Estafet *Outdoor*

Depdiknas (2004:8) menyatakan kegiatan permainan tebak kata estafet *outdoor* bisa dilakukan dengan pendekatan :

1. Permainan menggunakan pendekatan tematik

Permainan tebak kata estafet *outdoor* menggunakan pendekatan tematik. Tema sebagai sarana atau wadah untuk mengenalkan berbagai konsep pada anak menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya perbendaharaan kata anak, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna

2. Permainan berorientasi pada kebutuhan anak

Permainan tebak kata estafet *outdoor* juga berorientasi pada kebutuhan anak. Anak membutuhkan stimulasi untuk membantu pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis secara optimal. Oleh sebab itu pembelajaran di TK dirancang untuk memenuhi kebutuhan tersebut

3. Permainan Menurut Alokasi Waktu

Permainan tebak kata estafet *outdoor* dilaksanakan di luar kelas, apabila anak sudah bosan belajar di dalam kelas guru bisa memakai lingkungan luar kelas untuk melakukan permainan atau pembelajaran sehingga pembelajaran tetap menarik bagi anak

**b. Langkah-langkah pelaksanaan permainan tebak kata Estafe
*outdoor***

Menurut Depdiknas (2007:76) menyatakan langkah-langkah permainan tebak kata estafet *outdoor* diantaranya :

- a. Guru menyiapkan alat peraga yang diperlukan
- b. Guru memperlihatkan kartu gambar dan kartu kata, anak mengamati
- c. Guru menyiapkan kartu kata dan kartu gambar secara acak
- d. Guru membentuk beberapa tim atau *group* untuk mengikuti lomba
- e. Guru mempersilahkan anak bersiap-siap mengikuti lomba satu tim terdiri dari tiga orang anak (anak pertama mengambil gambar dengan berlari, gambar tersebut diberikan kepada anak kedua, anak kedua berlari memberikan ke anak ketiga, dan anak ketiga mencocokkan kartu gambar dengan kartu kata) sesuai aba-aba dari guru. Tim yang duluan bisa menebak kata yang ada pada gambar berarti dia yang menang.
- f. Guru memberi penguatan kepada anak

B. Penelitian yang Relevan

Damayanti (2011) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan kemampuan membaca anak melalui kartu kata bergambar dengan menggunakan celemek di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Balai Talang Kecamatan Guguak”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada

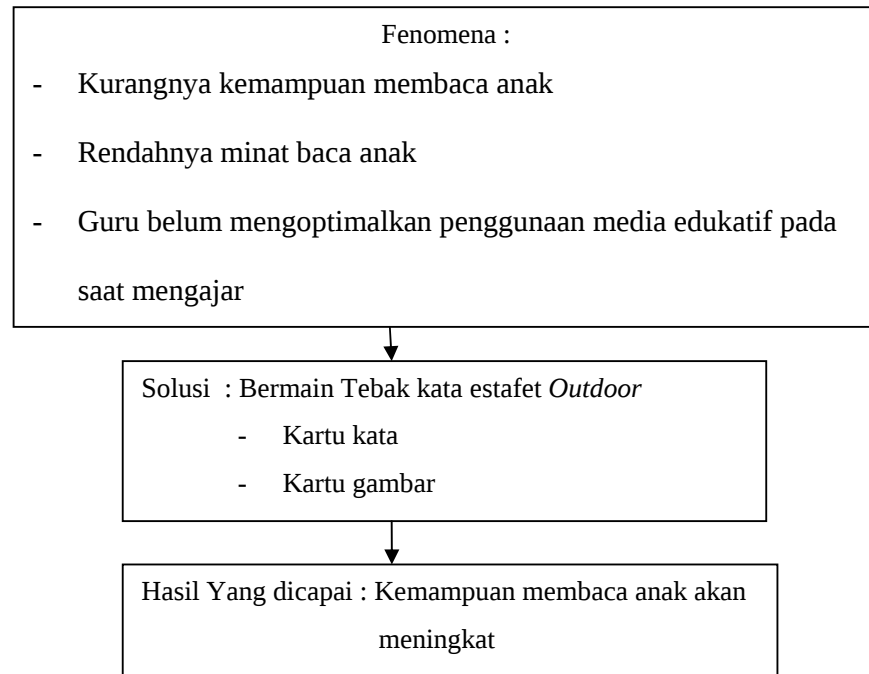
peningkatan kemampuan membaca anak melalui kartu bergambar dengan menggunakan celemek.

Yunimar (2011) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan pengenalan konsep membaca anak melalui permainan kartu kata bergambar di TK Negeri Pembina Padang”. Menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan menggunakan alat permainan kartu kata bergambar.

Winda (2011) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan rumah kata di TK Tarbiyah Luak Begak Kabupaten Lima Puluh Kota”. Menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan rumah kata.

Hasil penelitian di atas menjadi acuan dan masukan bagi penulis dalam melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan tebak kata estafet *outdoor* di TK Raflesia Balai Talang”.

C. Kerangka Konseptual



Bagan 1
Kerangka Konseptual

Berdasarkan hasil observasi ada berapa fenomena yang penulis temui; 1) Kurangnya kemampuan membaca anak. 2) Rendahnya minat baca anak. 3) Guru belum mengoptimalkan penggunaan media edukatif pada saat mengajar. Agar permasalahan tersebut dapat terminimalisir maka penulis mengaplikasikan permainan tebak kata estafet *outdoor* di TK Raflesia Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota, hasil akhir dari penelitian ini penulis mengharapkan kemampuan membaca anak meningkat melalui permainan tebak kata estafet *outdoor*.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah “Kegiatan permainan tebak kata estafet *outdoor* dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Raflesia Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota”.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan tebak kata estafet *outdoor* sebagai berikut:

1. Permainan tebak kata estafet *outdoor* dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Raflesia Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota
2. Melalui permainan tebak kata estafet *outdoor* meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran
3. Kemampuan membaca anak di TK Raflesia Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota di kelompok B setelah melakukan permainan tebak kata estafet *outdoor* menunjukkan hasil yang sangat baik, terbukti pada Siklus I mencapai 32,8% ternyata pada Siklus II menjadi 82,7%

Berarti permainan tebak kata estafet *outdoor* merupakan strategi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca anak

4. Strategi yang dilakukan oleh guru dalam permainan tebak kata estafet *outdoor* dengan mempergunakan kartu kata dan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak

B. Implikasi

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

1. Aplikasi permainan tebak kata estafet *outdoor* dapat memudahkan guru dalam meningkatkan kemampuan membaca anak, karena permainan ini sangat menarik bagi anak sehingga memudahkan guru dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Melalui permainan tebak kata estafet *outdoor* dapat meningkatkan motivasi anak dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

C. Saran

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

1. Guru
 - a. Hendaknya guru dapat menerapkan dan menggunakan permainan tebak kata estafet *outdoor* secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.
 - b. Sehubungan dengan kartu kata dan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, sebaiknya guru yang mengajar di TK Raflesia Balai Talang perlu memahami cara pembelajaran secara

optimal, sehingga guru dapat memahami kebutuhan dari masalah anak dalam belajar sambil bermain.

2. Bagi Instansi

Kepada pihak TK Raflesia Balai Talang hendaknya dapat melengkapi media untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui kartu kata, kartu gambar, buku cerita bergambar agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

3. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini hanya sebatas pada kemampuan membaca anak dan permainan tebak kata estafet *outdoor* untuk kemajuan anak, untuk terampil melakukan permainan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak. sedangkan masih banyak lagi metode serta media lain yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. oleh sebab itu dalam melakukan penelitian berikutnya untuk melakukan penelitian yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2008. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Anwar, Desi. 2002. *Kamus Bahasa Indonesia*. Surabaya: Amelia.
- Damayanti. 2011. "Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak melalui Kartu Kata Bergambar dengan Menggunakan Celemek di TK Asyiah Bustanul Atfhal Balai Talang, Kabupaten Lima Puluh Kota" Tidak Diterbitkan
- Depdiknas. 2000. *Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Depdiknas.
- . 2003. *Undang-undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- . 2004. *Kurikulum TK dan RA*. Jakarta: Depdiknas.
- . 2004. *Kurikulum TK dan RA*. Jakarta: Depdiknas.
- . 2007. *Persiapan Membaca dan Menulis Melalui Permainan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- . 2010. *Kurikulum Taman Kanak-kanak di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Dhieni, Nurmina dkk. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Fropesi Guru*. Jakarta: PT Raja Garfindo Persada.
- Moeslichatoen. 1999. *Motode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Musfiroh, Takdirotun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti DPPT KDKPT.
- Montolalu. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.