

**MENINGKATAN MINAT BACA ANAK MELALUI PERMAINAN  
KARTU BERGAMBAR DAN KARTU HURUF DENGAN  
MENGUNAKAN  
PAPAN PLANEL DI TK BUNDO KANDUANG TANDIKAT**

*Skripsi*

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan Program Strata (S1)  
pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Universitas Negeri Padang*



Oleh :

**ERNITA**  
**2008/07831**

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

## **HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI**

### **MENINGKATKAN MINAT BACA ANAK MELALUI PERMAINAN KARTU BERGAMBAR DAN KARTU HURUF DENGAN MENGUNAKAN PAPAN PLANEL DI TK BUNDO KANDUANG TANDIKAT**

**Nama : Ernita**  
**Bp/Nim : 2008/07831**  
**Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia**

**Dini**

**Fakultas Ekonomi : Ilmu Pendidikan**  
**Universitas : Universitas Negeri Padang**

2011

Padang, Mei

Disetujui Oleh,

Pembimbing I

Pembimbing II

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

**Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd**  
NIP. 19480128 195703 2 001

Ketua Jurusan

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

## **HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

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

**Judul : MENINGKATKAN MINAT BACA ANAK  
MELALUI PERMAINAN KARTU BERGAMBAR  
DAN KARTU HURUF DENGAN MENGGUNAKAN  
PAPAN PLANEL DI TK BUNDO KANDUANG  
TANDIKAT**

**Nama : Ernita**  
**Bp/Nim : 2008/07831**  
**Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**  
**Fakultas : Ilmu Pendidikan**  
**Universitas : Universitas Negeri Padang**

**Padang, Mei  
2011**

### **Tim Penguji**

<b>No.</b>	<b>Jabatan</b>	<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>
<b>1.</b>	<b>Ketua</b>	<b>Dra.Hj. Uul</b>	<b>1. _____</b>
<b>2.</b>	<b>Sekretaris</b>	<b>Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd</b>	<b>2. _____</b>
<b>3.</b>	<b>Anggota</b>	<b>Dr. Hj. Rakimahwaki, M.Pd</b>	<b>3. _____</b>
<b>4.</b>	<b>Anggota</b>	<b>Dr. Hj. Izzati. M.Pd</b>	<b>4. _____</b>
<b>5.</b>	<b>Anggota</b>	<b>Dr. Dadan Surya, M.Pd</b>	<b>5. _____</b>



*Disaat kaki melangkah, Kebimbangan sering menghantui  
Ketika peluh membasahi raga, Kulayangkan pandangan ke depan  
Ku kuatkan hati dan perasaan, Kugerakkan tangan di atas kertas  
Kususun huruf demi huruf, Kurangkai kata demi kata  
Ku ukir karya sederhana, Ntuk mengungkap sebuah makna  
Bersujudku pada-Nya atas semua impian nyata*

*Ya... Allah yang maha pengatur  
Hamba yakin atas kebesaran dan kekuasaanMu  
Bersujud hamba padaMu  
Atas segala karunia yang engkau berikan  
Ya... Allah yang maha besar  
Jadikanlah hamba orang yang engkau ridhoi dalam menjalankan tugas  
Jadikanlah hamba sebagai...  
Istri, Ibu, Anak, Adik, Kakak dan Teman  
Yang selalu di jalan Engkau*

*Kupersembahkan karya ini kepada :  
Suami, Anak Ibu dan Ayahku  
Irman, Refha, Hasnah dan Harmaini  
Sebagai salah satu bentuk buktiku atas do'anya  
Pengorbanan dan kasih sayang yang telah kurasakan  
Dan pada semua saudaraku dan Iparku  
Yang selalu mendukung dan menolongku  
Dan sahabatku Chenci dan Lismarni  
Yang selalu menemani, memberikan perhatian, dorongan dan semangat  
Semoga persahabatan ini menjadikan saudara  
Oke... Dik manis dan kakak cantik..*

*By : Ernita*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Ernita
NIM/Thn. Masuk	: 07831/2008
Tempat/ Tanggal Lahir	: Padang/8 Juni 1974
Jurusan	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Alamat	: Kampung Lalang No.36 Padang
No. HP/ Telepon	: 081374047650
Judul Skripsi	: Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar dan Kartu Huruf Dengan Menggunakan Papan Planel DI TK BUNDO KANDUANG TANDIKAT

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis/ skripsi saya ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (Sarjana), baik di UNP maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis/ skripsi ini murni gagasan, rumusan, dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari Tim Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis/ skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan kecuali secara eksplisit dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan cara menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Karya tulis/ skripsi ini **Sah** apabila telah ditandatangani **Asli** oleh Tim Pembimbing, Tim Penguji dan Ketua Program Studi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima **Sanksi Akademik** berupa pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh karena karya tulis atau skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Padang,      Mei 2011  
Yang Menyatakan,

Ernita  
NIM : 07831

## **ABSTRAK**

**Ernita. 2011. Meningkatkan Minat Baca Anak melalui Permainan Kartu Bergambar dan Kartu Huruf dengan Menggunakan Papan Planel di TK Bundo Kandung Tandikat. Skripsi. Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Minat baca anak usia dini khususnya minat anak mengenal huruf, kata, bahkan kalimat sederhana masih rendah, tujuan penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan minat baca anak usia dini. Sebagai subjek penelitian adalah anak-anak di kelompok B2 TK Bundo Kandung Tandikat yang jumlah 19 orang anak. Jenis dari penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas yaitu suatu Penelitian yang bersifat meningkatkan proses pembelajaran di kelas secara professional. Untuk memperoleh data penelitian dilakukan melalui observasi dan wawancara dalam Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam bentuk 2 siklus. Hasil penelitian setiap siklus menunjukkan adanya minat baca anak usia dini dari siklus 1 yang masih dalam keadaan rendah kemudian dilakukan tindakan pada siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan.

Dari hasil tindakan yang telah dilakukan dengan menggunakan Kartu Bergambar dan Kartu Huruf memakai Papan Planel dalam mengenalkan huruf, kata melalui permainan. dinyatakan adanya peningkatan hasil dari kondisi awal penelitian nilai yang sangat tinggi 16% naik pada siklus 1 menjadi 63%, kemudian diadakan lagi perbaikan pada siklus 2 naik menjadi 89%. Minat baca anak meningkat dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan Permainan Kartu Bergambar dan Kartu Huruf dengan menggunakan Papan Planel dapat meningkatkan minat baca anak di TK Bundo Kandung Tandikat.

Penulis menyarankan kepada pembaca agar skripsi ini dapat digunakan sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dalam meningkatkan bahasa Anak Usia Dini.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar dan Huruf Dengan Menggunakan Papan Planel di TK Bundo Kandung Tandikat Padang Pariaman”. Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk menyelesaikan studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis harapkan saran dan pendapat dari semua pihak untuk lebih menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Pada kesempatan ini, penulis tidak lupa menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan dan bantuannya sehingga terselesaikannya penulisan skripsi ini, terutama kepada :

1. Ibu Dra.Hj. Yulsyofriend, M.Pd. selaku Pembimbing I dan Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan bimbingan dan meluangkan waktu dengan penuh kesabaran bagi penulis untuk menyelesaikan proposal penelitian ini.

2. Ibu Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
  3. Bapak Prof. Dr. Firman, M. S. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberi fasilitas.
  4. Bapak dan Ibu Dosen yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan beserta staff dan tata usaha jurusan pendidikan anak usia dini.
  5. Kedua Orang tua yang memberikan do'a kepada penulis sehingga bisa menyelesaikan proposal ini
  6. Ketua Yayasan dan Majelis Guru TK Bundo Kandung Tandikat yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian
  7. Murid-murid TK Bundo Kandung Tandikat yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian
  8. Teman-teman angkatan 2008 khususnya teman-teman jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberi motivasi dan semangat serta bantuan kepada penulis dalam penulisan proposal ini
- Teristimewa buat suamiku Irman dan anakku Widya Reva beserta keluarga sanak family yang telah mendukung baik secara moril maupun materil, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

Semoga petunjuk dan bimbingan yang telah diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan dari Allah SWT.



Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan sekali saran dan kritikan yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya, penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengembangan pengetahuan.

Padang, Mei 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

	Hal
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Perumusan Masalah .....	6
E. Pemecahan Masalah .....	7
F. Tujuan Penelitian .....	7
G. Manfaat Penelitian .....	7
H. Defenisi Operasional .....	8
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Kajian Teori .....	10
1. Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini .....	10

2. Perkembangan Bahasa .....	12
3. Perkembangan dan Pengaruh Membaca .....	14
4. Menumbuhkan Minat Membaca Anak .....	16
5. Pembelajaran Penggunaan Media .....	20
B. Penelitian yang Relevan .....	23
C. Kerangka Berpikir .....	23
D. Hipotesis Tindakan .....	25
<b>BAB III. RANCANGAN PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
A. Jenis Penelitian .....	26
B. Tempat Penelitian .....	26
C. Subjek Penelitian .....	27
D. Waktu dan Lama Penelitian .....	27
E. Rancangan Penelitian .....	27
F. Sumber Data .....	31
G. Instrumen Penelitian .....	31
H. Teknik Pengumpulan Data .....	32
I. Analisis Data .....	33
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
A. Deskripsi Data .....	36
1. Deskripsi Kondisi Awal .....	36

2. Deskripsi Siklus 1 .....	40
3. Deskripsi Siklus 2 .....	51
B. Pembahasan .....	60
 <b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	68
A. Kesimpulan .....	68
B. Saran .....	70

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 3.1	Ranjangan Analisis Observasi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar dan Kartu Huruf dengan Menggunakan Papan Panel ..... 35
Tabel 3.2	Ranjangan Sikap Anak dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Dan Kartu Huruf Dengan Menggunakan Papan Panel..... 36
Tabel 3.3	Ranjangan Wawancara Anak Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Dan Kartu Huruf dengan Menggunakan Papan Panel .....36
Tabel 4.1	Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Dan Kartu Huruf Dengan Menggunakan Papan Panel Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) 37
Tabel 4.2	Sikap Anak Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Dan Kartu Huruf Dengan Papan Panel Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....39
Tabel 4.3	Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Dan Kartu Huruf Dengan Menggunakan Papan Panel ..... 44
Tabel 4.4	Sikap Anak Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Dan Kartu Huruf Dengan Menggunakan Papan Panel Siklus 1 (Setelah Tindakan) ..... 46
Tabel 4.5	Hasil Wawancara Anak Siklus 1 ..... 48
Tabel 4.6	Hasil Observasi Anak Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Dan Kartu Huruf Dengan

	Papan Planel Siklus 2 (Setelah Tindakan) .....	54
Tabel 4.7	Sikap Anak Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Dan Kartu Huruf Dengan Menggunakan Papan Planel Siklus 2 (Setelah Tindakan) .....	56
Tabel 4.8	Wawancara Anak Setelah Siklus 2 .....	58
Tabel 4.9	Perkembangan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak (Kategori Sangat Tinggi) .....	61
Tabel 4.10	Perkembangan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak (Kategori Tinggi) .....	63
Tabel 4.11	Perkembangan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak (Kategori Rendah) .....	65

## DAFTAR GRAFIK

	Hal
Grafik 4.3	Hasil Observasi Anak Dalam Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Kartu Bergambar Dan Kartu Huruf Dengan Papan Planel Siklus 1 (Setelah Tindakan) .....45
Grafik 4.4	Sikap Anak Dalam Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Kartu Bergambar Dan Kartu Huruf Dengan Papan Planel Siklus 1 (Setelah Tindakan) ..... 47
Grafik 4.5	Hasil Observasi Anak Dalam Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Kartu Bergambar Dan Kartu Huruf Dengan Papan Planel Siklus 2 (Setelah Tindakan) ..... 55
Grafik 4.6	Sikap Anak Dalam Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Kartu Bergambar Dan Kartu Huruf Dengan Papan Planel Siklus 2 (Setelah Tindakan) ..... 57
Grafik 4.7	Perkembangan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Minat Baca (Kategori Sangat Tinggi) ..... 62
Grafik 4.8	Perkembangan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Minat Baca (Kategori Tinggi) ..... 64
Grafik 4.9	Perkembangan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Minat Baca (Kategori Rendah) ..... 66

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dalam pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa dan negara.

Agar terwujudnya tujuan Undang-Undang No.20 tentang sistem pendidikan nasional, maka peserta didik perlu diberi pembinaan di sekolah. Taman Kanak-kanak (TK) merupakan wadah atau tempat pendidikan bagi anak usia dini, supaya memiliki kesiapan dalam melanjutkan jenjang pendidikan selanjutnya. Menurut Undang-Undang No.20 tahun 2003 pasal 1 butir 4 tentang pendidikan anak usia dini (PAUD) menyatakan bahwa dalam upaya pembinaan yang ditujukan anak sejak lahir sampai usia enam tahun membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

TK yang merupakan salah satu bentuk pendidikan jalur formal yang menyediakan pendidikan dini bagi anak usia dini bagi anak usia 4 sampai 6 tahun



sebelum memasuki pendidikan dasar. Adapun tujuan pendidikan di TK untuk memfasilitasi menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupan. Di TK proses belajar dilakukan secara bermain sambil belajar, karena dunia anak adalah dunia bermain maka pembelajaran akan sangat efektif apabila anak merasakan seperti bermain.

Dengan demikian kegiatan pembelajaran di TK dapat dirancang dengan berpedoman pada prinsip-prinsip belajar mengajar yang terkait dengan keluesan bahan atau materi, pengalaman belajar, sumber belajar, waktu belajar, bentuk pengorganisasian kelas dan penilaian. Dalam pembelajaran di TK mengembangkan 2 aspek bidang pengembangan yaitu bidang pengembangan pembiasaan yaitu meliputi; pengembangan moral, nilai-nilai agama, sosial-emosional dan kemandirian, kemudian bidang pengembangan kemampuan dasar (KD) yang meliputi bahasa, kognitif, seni, fisik motorik. Pada aspek bidang pengembangan bahasa mempunyai kompetensi dasar yaitu anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan menulis dan membaca. Supaya tujuan pengembangan bahasa dapat dicapai secara optimal maka perlu strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode yang tepat dalam menumbuhkan minat baca anak.

Keterampilan membaca merupakan keterampilan yang ada pada pengembangan bahasa, pada dasarnya membelajarkan persiapan membaca di TK dapat saja dilaksanakan dalam batas-batas aturan pengembangan skolastik atau pra-akademik. Pengenalan membaca sejak dini perlu diberikan karena besar pengaruhnya bagi perkembangan otak anak. Untuk itu, selaku pendidik, orang tua perlu menumbuhkan minat membaca anak sejak dini. Anak yang dikenalkan membaca pada usia dini akan lebih baik perkembangannya di banding dengan anak yang belum pernah membaca pada usia dini.

Menurut pendapat Durkin (dalam Dhieni, 2007:5.3) mengatakan tentang pengaruh membaca dini pada anak-anak. Apabila diajarkan membaca pada usia dini sebelum masuk SD pada umumnya lebih maju di sekolah daripada anak-anak yang belum pernah membaca di usia dini.

Minat baca sangat penting ditumbuhkan pada anak-anak sedini mungkin karena banyak sekali manfaatnya bagi perkembangan otak anak. Pada usia dini otak anak sudah berfungsi dan siap menyerap semua informasi yang diberikan, untuk itu perlu diberi ransangan dalam meningkatkan kecerdasan salah satunya melalui kegiatan membaca. Menumbuhkan minat baca anak lebih penting dari pada mengajar anak membaca, maka dari itu dalam menumbuhkan minat baca harus memperhatikan karakteristik anak sesuai dengan usia perkembangannya. Cara yang baik dalam menumbuhkan minat baca pada anak melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat dan menarik melalui

bermain. Dalam pengenalan huruf, kata, kepada anak-anak menggunakan media yang menarik akan menimbulkan rasa keingintahuan anak untuk melihat dan memainkannya sehingga anak tidak merasa terpaksa dan secara tidak langsung dapat menumbuhkan minat baca anak.

Hasil observasi yang penulis lakukan di TK Bundo Kanduang Tandikat Padang Pariaman, peneliti menemui anak kurang berminat dan bersemangat di dalam kegiatan pembelajaran pengenalan huruf, kata, bahkan kalimat sederhana, karena guru kurang kreatif dalam merancang media dan mengajarkan secara klasikal hanya menggunakan media papan tulis, sehingga anak cepat merasa bosan. Kreativitas anak tidak terlihat di sini, cara penyajian yang disampaikan guru dalam proses pengenalan membaca tidak meningkatkan kreativitas anak itu sendiri, bahkan bisa menghambat kreativitasnya.

Pengajaran tersebut akan cenderung berbentuk sistem drill, satu arah atau bersifat individualistis sehingga dapat menekan anak. Jika pengenalan membaca selalu diajarkan secara satu arah maka akan dapat menghilangkan masa keemasan anak karena pada masa ini anak peka untuk belajar membaca sesuai dengan pendapat Firmanawaty (2004:6) pengajaran membaca yang bersifat klasikal bentuk sistem drill atau satu arah karena dapat menekan dan menghilangkan masa keemasan anak-anak belajar membaca.

Pengajaran membaca yang menggunakan peningkatan bermain dengan memakai media akan membuat anak senang apa lagi anak terlibat dalam kegiatan tersebut, karena pada masa ini anak-anak lebih cenderung senang dengan

bermain. Media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada anak bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak dalam kegiatan pembelajaran. Sebenarnya dalam hal ini peran guru sangat diperlukan sekali, guru harus jeli dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak sehingga dalam pembelajaran membaca tidak membosankan bagi anak.

Untuk itu, guru harus pandai membuat terobosan-terobosan baru sehingga pembelajaran itu menyenangkan bagi anak. Dari fenomena di atas penulis sangat tertarik sekali dalam menumbuhkan minat baca anak karena berpengaruh sekali bagi perkembangan otak anak dengan cara memberikan solusi bagi guru supaya permasalahan tersebut dapat di atas, sehingga guru dan anak bisa mencapai tujuan yang diinginkan.

Solusi yang dapat penulis berikan kepada guru supaya pembelajaran membaca terutama dalam menumbuhkan minat baca anak dalam pengenalan huruf, kata, bahkan kalimat lebih baik dengan memakai media kartu bergambar dan kartu huruf dengan menggunakan papan plane sehingga anak senang karena dilibatkan dalam kegiatan tersebut.

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dalam rangka meningkatkan proses belajar serta memotivasi anak TK Bundo Kandung Tandikat Padang Pariaman dalam menumbuhkan minat bacanya, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Minat Baca

Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar dan Kartu Huruf dengan Papan Panel di TK Bundo Kanduang Tandikat Padang Pariaman”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang muncul dengan menumbuhkan minat baca adalah :

1. Kurang menariknya media yang digunakan guru dalam pembelajaran meningkatkan minat baca anak.
2. Kurangnya minat baca anak terlihat dari tidak ada mampunya anak-anak mengenal konsep huruf, kata dan kalimat sederhana.
3. Metode yang diberikan guru cenderung berbentuk sistem drill atau satu arah.

## **C. Pembatasan Masalah**

Untuk lebih jelas dan terarahnya supaya jangan terjadi kesimpang siuran dalam penelitian ini, identifikasi masalah di atas adalah :

1. Kurang menariknya media yang digunakan guru dalam pembelajaran meningkatkan minat baca anak.
2. Kurangnya minat baca anak terlihat tidak adanya minat anak-anak mengenal konsep huruf, kata dan kalimat sederhana.

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

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu bergambar dan huruf dengan menggunakan papan panel dapat menumbuhkan minat baca anak TK Bundo Kanduang Tandikat Padang Pariaman?.

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

Meningkatkan minat baca usia dini, maka penulis menggunakan permainan kartu bergambar dan kartu huruf dengan menggunakan papan panel dikelompok B2 di TK Bundo Kanduang Tandikat.

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

1. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di TK Bundo Kanduang Tandikat.
2. Untuk meningkatkan minat baca anak-anak di TK Bundo Kanduang Tandikat.
3. Untuk mengenalkan huruf, kata, dan kalimat sederhana pada anak-anak di TK Bundo Kanduang Tandikat.
4. Untuk mengetahui sikap anak ketika menuntaskan kegiatan dan semangat anak ketika pembelajaran sedang berlangsung di kelas B2 di TK Bundo Kanduang Tandikat.

## **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan permainan kartu bergambar dan huruf dengan papan panel adalah:

1. Manfaat bagi peneliti

Untuk dapat menambah bagi penulis dalam mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dalam meningkatkan minat baca anak di TK Bundo Kanduang Tandikat.

2. Manfaat bagi guru

Sebagai pedoman bagi guru khususnya guru di TK Bundo Kanduang Tandikat agar proses pembelajaran yang diberikan sesuai dengan aspek perkembangan anak usia dini dalam menumbuhkan minat baca.

3. Manfaat bagi anak

Dalam memakai kartu bergambar dan kartu huruf dengan menggunakan papan panel dapat meningkatkan minat baca anak di TK Bundo Kanduang Tandikat khususnya dalam pengenalan huruf, kata bahkan kalimat dengan perasaan yang senang.

4. Manfaat bagi jurusan

Sebagai inventaris buku bacaan di jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini.

## **H. Defenisi Operasional**

### **1. Hal-hal yang Dikembangkan Dalam Penelitian**

Dalam penelitian ini alat yang digunakan bermanfaat untuk menumbuhkan minat anak mengenal bunyi dan bentuk huruf vocal konsonan, minat anak mengelompokkan suku awal yang sama melalui gambar, minat anak menyusun huruf menjadi kata sederhana. Bahan atau objek yang peneliti gunakan untuk bias mencapai tujuan penelitian serta data-data penunjang adalah anak, kartu bergambar, kartu huruf, dan papan planel. Cara yang dilakukan didalam penelitian untuk memperoleh data adalah :

- a. Observasi dengan cara pengamatan kepada anak-anak TK.
- b. Wawancara seberapa jauh anak merespon dari pembelajaran tersebut.

### **2. Penggunaan Media**

Media yang peneliti gunakan berupa kartu bergambar yang terdiri dari gambar buah-buahan dan binatang. Setiap gambar ditulis kata sesuai dengan gambar seperti gambar apel ditulis kata apel kemudian media yang lain berupa kartu huruf mulai dari huruf a sampai huruf z, untuk menempelkan kartu-kartu tersebut peneliti gunakan dua buah papan planel.



## **B II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini**

Pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, sebab pendidikan anak usia dini merupakan pondasi bagi dasar kepribadian anak. Anak yang mendapatkan pembinaan sejak usia dini akan dapat meningkatkan, pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan berikutnya. Menurut UU Sisdiknas No.20 tahun 2003 menyatakan bahwa :

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

Anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun, sebab usia tersebut memiliki kecepatan perkembangan yang luar biasa dibanding usia sesudahnya. Untuk membantu perkembangan anak usia 0-6 perlu diberi pendidikan. Menurut Bahri (2005:2) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pelayanan kepada anak mulai lahir sampai umur enam tahun.

Ditinjau dari perkembangan otak manusia, maka tahap perkembangan otak anak usia dini menempati posisi yang paling vital. Menurut Munandar dalam (Hariyanto, 2009:24) mengatakan bahwa pada usia 6 bulan kapasitas otak sudah mencapai 50% dari potensinya pada usia dewasa, dan pada usia 3 tahun sudah mempunyai 80%.

Usia 4-6 tahun disebut juga usia dini, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan usia dini perlu diberikan pembinaan di sekolah. TK merupakan pendidikan jalur formal yang bertujuan untuk membantu perkembangan jasmani rohani dan sosial anak di luar lingkungan keluarga. Menurut Depdiknas (2005:4-5) sesuai dengan KBK TK Program pembelajaran TK meliputi 2 bidang pengembangan, yaitu :

- a. Pembiasaan, kegiatan yang dilakukan adalah kehidupan sehari-hari sehingga menjadi kebiasaan yang baik
- b. Kemampuan dasar meliputi kemampuan berbahasa kognitif, psikomotorik dan seni.

Bidang pengembangan pengembangan pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Bidang pengembangan pembiasaan yang meliputi aspek pengembangan moral dan nilai-nilai agama, serta pengembangan sosial, emosional, dan kemandirian. Dari aspek pengembangan moral dan nilai-nilai agama diharapkan akan meningkatkan ketaqwaan anak terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan membina sikap anak dalam rangka meletakkan dasar agar anak menjadi warga negara

yang baik. Aspek perkembangan sosial dan kemandirian dimaksudkan untuk membina anak agar dapat mengendalikan emosinya secara wajar dan dapat berinteraksi dengan sesamanya maupaun dengan orang dewasa dengan baik serta dapat menolong dirinya sendiri dalam rangka kecakapan hidup. Bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap pengembangannya.

Jadi menurut depdinas tentang bidang pengembangan di TK dapat disimpulkan bahwa pembiasaan dalam bidang pengembangan perilaku sosial dan kemandirian yang dimaksudkan di sini agar anak berperilaku sosial yang baik, dapat berinteraksi dengan orang lain dengan baik dan dapat menolong dirinya sendiri. Kegiatan ini dapat dilakukan di sekolah secara spontan, pemberian teladan terprogram, contoh membaca salam sebelum dan memulai kegiatan. Sedangkan kemampuan dasar kemampuan yang dikembangkan guru melalui kemampuan berbahasa, kognitif, psikomotorik, dan sosial yang harus dikembangkan guru pada diri anak.

## 2. Perkembangan Bahasa

Bahasa merupakan salah satu kemampuan yang digunakan dalam berkomunikasi baik berbentuk lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan dan mimik muka. Menurut *Santrock* dalam (Dhieni 2007 : 3) menyatakan:

Bahasa adalah suatu system symbol untuk berkomunikasi yang meliputi fonologi (unit suara), morfologi (unit arti), sintaksis

(tata bahasa), semantik (variasi arti), dan pragmatik (penggunaan bahasa).

Kemampuan berbahasa merupakan kebutuhan yang penting bagi kehidupan anak TK, karena dengan bahasa anak dapat berkomunikasi maksud tujuan, pemikiran, maupun perasannya pada orang lain. Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik umumnya memiliki kemampuan dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta interaktif dengan lingkungannya.

Menurut *Bromley* dalam (Dhieni 2007 : 1.19) menyebutkan empat macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan berbahasa yang baik tidak dapat dikuasai dengan sendirinya oleh anak, akan tetapi bisa diperoleh melalui proses pembelajaran antara lain melalui kegiatan membaca. Membaca bagi anak TK merupakan suatu kegiatan dalam mengeksplorasi berbagai simbol berupa rangkaian huruf dalam suatu tulisan, bacaan dan gambar. Sebagai mana yang diungkapkan oleh Firmanawati (2004: 2).

Membaca diartikan sebagai kegiatan menelusuri, memahami hingga mengeksplorasi berbagai simbol. Simbol dapat berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan atau bacaan bahkan gambar (denah, grafik, dan peta).

Maksud kegiatan membaca diatas seorang anak usia dini membolak balik sebuah buku kemudian menemukan gambar yang menarik didalam

buku, sehingga anak akan memahami gambar tersebut maka diungkapkan dalam bahasanya sendiri.

### 3. Perkembangan dan Pengaruh Membaca

Membaca pada hakikatnya adalah kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna dan tulisan. Menurut Hartati dalam Nuraeni (2001:21) membaca disebut kegiatan fisik karena adanya bahagian tubuh yang melakukannya sedangkan membaca disebut kegiatan mental karena adanya bahagian pikiran dan ingatan yang terlibat dalamnya. Membaca merupakan juga sebuah proses yang sangat kompleks. Menurut Burns dalam Muhammad Adhim (2009:23) aspek yang selama proses membaca juga bekerja dengan sangat kompleks. Ada delapan aspek yang bekerja saat membaca

- a. Aspek sensori
- b. Aspek persepsi
- c. Aspek sekuensial (tata urutan kerja)
- d. Aspek pengalaman
- e. Aspek berpikir
- f. Aspek belajar
- g. Aspek asosiasi
- h. Aspek afeksi

Kedelapan aspek ini bekerja secara bersamaan atau seluruh aspek kejiwaan bekerja secara aktif pada saat membaca dengan membaca dapat mengasah sekaligus dapat meningkatkan kecakapan mental. Melalui membaca dapat pula mengembangkan dan melanjutkan kemampuan otak pada anak usia dini. Aktivitas membaca telah merangsang otak untuk melakukan olah pikir memahami makna yang kondusif dalam rangkaian simbol-simbol (tulisan).

Berdasarkan cara penyampaianya membaca terbagi dalam tiga kelompok menurut Firmanawati (2004:7.11) :

a. Sekuensial

Pada cara ini, membaca dilakukan per “bagian” kata. Metode ini tepat diajarkan pada anak-anak yang dominan menggunakan otak kirinya. Pendekatan dilakukan secara alphabet, mengenalkan masing-masing huruf, bunyi, suku kata, dan menyusunnya menjadi kata.

a) Fonik

Anak diperkenakn dan diajarkan bunyi huruf dan menyusunnya menjadi kata.

b) Mengeja

Metode lama ini memperkenalkan abjad satu per satu terlebih dahulu, kemudian menghafalkan bunyinya. Langkah selanjutnya, menghafalkan bunyi rangkaian abjad atau huruf menjadi sebuah suku kata seperti meted fonik

b. Simultan

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

c. Eklektik

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

4. Menumbuhkan Minat Baca Anak

Kebiasaan membaca perlu ditanamkan sedini mungkin pada anak sesuai dengan pendapat *Glenn Doman* dalam Yulia (2005: 51) mengatakan keterampilan membaca sudah dapat diajarkan sejak bayi.

Tidak ada salahnya selaku pendidik atau orang tua menumbuhkan minat baca anak, karena banyak manfaatnya bagi perkembangan otaknya. Minat baca harusnya sudah ditumbuhkan pada anak tanpa harus menunggu anak dapat membaca atau mempunyai keterampilan membaca.

Dalam menumbuhkan minat baca anak dapat dilakukan dengan mempergunakan alat permainan, seperti kita ketahui bahwa dunia anak senang dengan bermain, maka dalam menumbuhkan minat membaca perlu diciptakan suasana seperti bermain dengan menggunakan alat-alat permainan. Dengan tersalurnya naluri bermainnya sambil mengenalkan huruf, suku kata, kata bahkan kalimat seiring dengan pendapat *Decroly* dalam Yuliani (2008: 8) menyatakan dalam menumbuhkan minat baca anak adalah dilakukan dengan

mengenalkan kalimat. Kata, suku kata huruf dapat dilakukan melalui permainan.

Menurut Sudono (2000:7) menyatakan bahwa permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Jadi, dapat disimpulkan dari pendapat di atas minat baca dapat kita tumbuhkan dengan mempergunakan alat permainan hingga dapat mengenal konsep huruf, kata, suku kata bahkan kalimat sambil naluri bermainnya tersalurkan.

a. Permainan Kartu Bergambar dan Huruf dengan Papan Planel Bisa Menumbuhkan Minat Baca Anak.

Biasanya, dapat cepat dan mudah dalam mengingat sesuatu jika ia memiliki minat dan kesenangan terhadap sesuatu itu sendiri, misalnya anak senang dengan bermain anak akan mengingatkan apa yang dilihat atau dilakukannya dalam bermain, apalagi mainan itu menyenangkannya Untuk itu, penulis membuat penelitian untuk menumbuhkan minat baca anak melalui permainan memakai media kartu bergambar dan huruf dengan papan planel. Karena gambar yang menarik menyenangkan bagi anak apalagi anak terlibat dalam mempergunakan gambar itu.

Diharapkan dengan menggunakan permainan kartu bergambar dan huruf dengan papan planel anak mengenal konsep huruf, suku kata, kata bahkan kalimat sehingga dapat menumbuhkan minat baca anak.



Dalam pengembangan membaca di TK terdapat beberapa pendekatan yaitu :

1) Metode Sintesa (*Montessori*)

Menurut *Montessori* dalam (Depdiknas 2007:10) mengatakan bahwa:

Metode ini didasarkan teori asosiasi yang dikembangkannya dari ilmu jiwa unsur (ilmu jiwa mozaik). Berdasarkan teori dari ilmu jiwa ini memberikan pengertian bahwa suatu unsur (misalnya unsur huruf) akan mempunyai makna jika unsur tersebut bertalian atau berhubungan (berasosiasi) dengan unsur lainnya, sehingga membentuk arti / kata, kalimat atau cerita yang bermakna.

Atas dasar itu, *Montessori* menggunakan bantuan gambar pada setiap memperkenalkan huruf, misalnya huruf “a” disertai gambar ayam.

2) Metode *Whole- Linguistic* (*Vygotsky*)

Menurut *Vygotsky* (dalam Depdiknas 2007:10) mengatakan bahwa :

Permainan membaca tidak dilakukan dengan menggunakan pola kata atau kalimat yang berstruktur melainkan dengan menggunakan kemampuan linguistic (bahasa) anak secara keseluruhan.

Kemampuan linguistic secara keseluruhan akan melibatkan kemampuan anak dalam melihat (mengamati), mendengarkan (menyimak dan memahami), mengkomunikasikan (mengungkapkan)

atau memberi tanggapan), membaca gambar dan tulisannya yang menyertainya.

### 3) Metode Global (*Decroly*)

Menurut *Decroly* (dalam Depdiknas 2007: 11) mengatakan bahwa :

Permainan membaca pada anak dikembangkan dengan metode global. Metode ini didasarkan pada teori Gestalt (ilmu jiwa keseluruhan). Dalam perspektif Gestalt anak pertama kali memaknai secara keseluruhan (global). Keseluruhan memiliki makna yang lebih dahulu dibanding dengan unsur. Kedudukan setiap unsur hanya berarti jika memiliki kedudukan fungsional dalam suatu Gestalt (keseluruhan), sebagai contoh unsure “a” hanya bermakna jika “a” ini fungsional dalam kata atau kalimat (misalnya: “ayam berlari”)

Atas dasar ini *Decroly* memperkenalkan membaca permulaan pada anak mulai dengan memperkenalkan “kalimat“. Kalimat dalam permainan membaca Decroly dipilih dari kalimat perintah agar anak melakukan hal-hal yang ada dalam perintah tersebut “ambil apel itu”. Dengan menggunakan kartu kalimat, kata, pecahan suku kata dan huruf permainan itu dilakukan. Kegiatan permainan ini dapat dilakukan dengan menggunakan papan planel, karton yang dapat ditempelkan.

Dari metode tersebut penulis menggunakan kartu bergambar dan huruf dengan menggunakan papan planel agar lebih menarik bagi

anak dalam menumbuhkan minat baca. Karena dengan menggunakan media ini menurut penulis dapat merangsang minat baca anak, sebab dalam permainan ini guru bisa menanamkan konsep huruf, kata, bahkan anak mampu mengenal kalimat sederhana.

## 5. Pembelajaran Penggunaan Media

Media adalah segala sesuatu yang digunakan, yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran perasaan dan perhatian anak didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Kalau kita lihat dari beberapa pendapat ahli pengertian media berbeda-beda NEA (*National Education Association*) menyatakan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya.

Sedangkan menurut Hamalik (dalam Dhieni 2007 : 10.3) menyatakan:

Media adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interes antara guru dan anak didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Menurut Briggs (dalam Depdiknas 2007 : 10.1) segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik belajar.

Dari pendapat yang disampaikan oleh para ahli mengenai media, maka dapat di simpulkan bahwa pengertian media adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pea/informasi dari

sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan minat dan perhatian anak didik untuk mengikuti segala pembelajaran.

a. Peran Media

Menurut Hamalik dan Sadiman (dalam Dhieni, 2007:10.4) peran media adalah dalam proses belajar mengajar adalah:

- a. Memperjelas penyajian pesan dan mengurangi verbalitas
- b. Memperdalam pemahaman anak didik terhadap materi pelajaran
- c. Memperagakan pengertian yang abstrak kepada pengertian konkrit dan jelas
- d. Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra manusia
- e. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mengatasi sikap positif anak didik
- f. Menimbulkan kegairahan belajar
- g. Memungkinkan interaksi langsung
- h. Memungkinkan anak belajar menurut kemampuan dan minat
- i. Mengatasi sifat unik pada setiap anak didik yang diakibatkan oleh lingkungan yang berbeda
- j. Media mampu memberikan variasi dalam proses belajar mengajar
- k. Memberi kesempatan pada anak didik untuk mereview pelajaran yang diberikan
- l. Memperlancar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan mempermudah tugas guru.

b. Papan Planel, Kartu Bergambar dan Huruf

Menurut Dhieni (2005:11.10) menyatakan bahwa papan planel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan ini dibuat dilapisi dengan

menggunakan kain planel dan kainnya juga dapat dilipat sehingga praktis dibawa ke mana-mana.

Penggunaan papan planel untuk menempelkan gambar-gambar sehingga mudah dipasang dan dicopot kembali supaya dapat dipergunakan berkali-kali. Di sekolah Taman Kanak-kanak papan planel ini dapat pula dipakai dalam proses pembelajaran seperti pengenalan huruf dan angka, anak bisa menempel dan mencopot huruf atau angka dengan mudah dapat dilakukan. Menurut Dhieni (2005:9.21) kartu kata adalah potongan kartu yang biasanya bergambar berukuran sebesar kartu pos dengan bergambar yang ditulis kata.

Kartu gambar dan huruf adalah potongan kartu yang sudah bergambar yang ditulis kata dibawahnya seperti gambar ayam, tiap kartu yang sudah ada gambar ditulis dengan satu kata sesuai dengan gambar biasanya kartu ini berukuran sebesar kartu pos. Sedangkan kartu huruf adalah potongan gambar yang ditulis satu kartu satu huruf mulai dari a sampai dengan z, masing-masing kartu gambar dan huruf diberi gulon supaya mudah ditempel dan dicopot anak pada papan planel. Berikut contoh kartu gambar dan huruf :





## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian Asni Rasyid (2007) menguji tentang “Menumbuh kembangkan kesiapan membaca anak memulai permainan kartu kata bergambar di TK Lillah Pasir Putih Tabing Padang”. Menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan kartu kata bergambar.

Skripsi di atas merupakan acuan dan pedoman penulis dalam melakukan tindakan penelitian untuk meningkatkan minat baca anak di TK Bundo Kandung Tandikat khususnya diklompok B2.

## **C. Kerangka Berpikir**

Minat baca pada anak usia dini seharusnya sudah dapat ditumbuhkan sedini mungkin tanpa harus menunggu anak pandai membaca. Dalam menumbuhkan minat baca anak usia dini dapat dilakukan dalam berbagai cara atau metode.

Dalam menumbuhkan minat baca anak TK Bundo Kanduang Tandikat, penulis melakukan melalui permainan, karena kegiatan bermain menurut penulis sangat menyenangkan bagi anak. Di sini penulis menggunakan kartu bergambar dan kartu huruf dengan menggunakan papan panel. Dengan menyajikan gambar-gambar yang menarik akan membuat anak senang, sehingga timbul keinginan anak untuk mengetahui apalagi melihat.

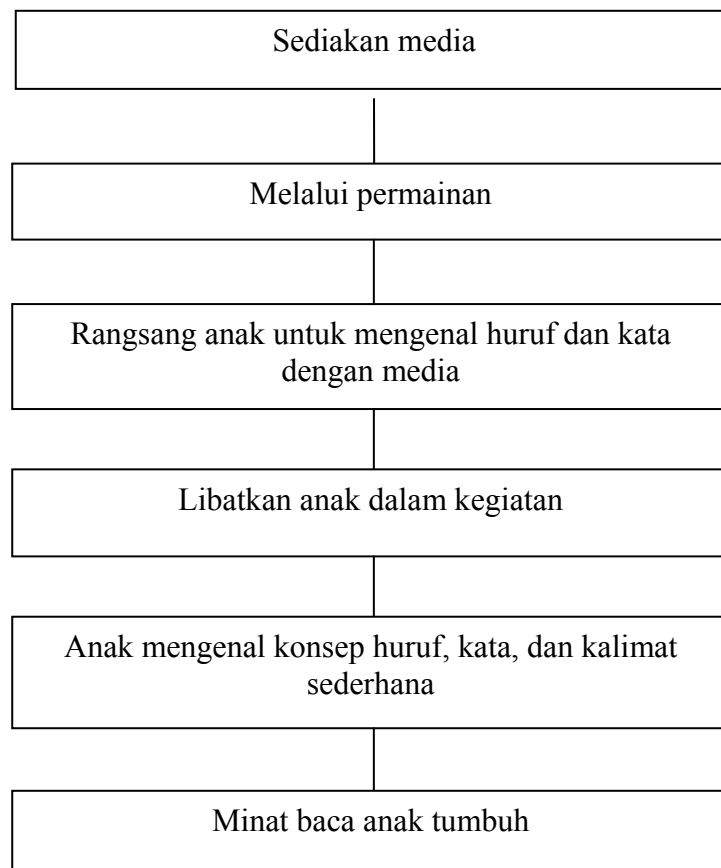
Gambar-gambar ini ditulis dengan kata sesuai dengan gambarnya. Dengan adanya gambar, menurut penulis, anak-anak akan mudah untuk mengingat kata apalagi anak sudah kenal dengan gambar tersebut. Di samping itu, penulis harus menyediakan kartu huruf mulai dari huruf a sampai dengan huruf z, karena kata yang tertera pada gambar secara tidak langsung kita dapat merangsang minat anak untuk mengenal huruf dengan melihatkan kartu huruf satu-satu yang cocok dengan kata yang tertera pada gambar.

Dengan demikian, anak akan mudah mengingat bentuk huruf dari kata dan bentuk kata melalui gambar. Papan panel digunakan sebagai penunjang supaya anak bisa menempel dan membongkar kartu bergambar dan kartu huruf, sehingga dapat melatih daya ingat anak tanpa ada rasa paksaan, karena anak terlibat langsung pada kegiatan ini. Kegiatan ini dapat dilakukan berulang-ulang dengan menyediakan bermacam-macam gambar.

Apabila anak dapat mengingat huruf dan kata dengan bantuan gambar, maka dapat dilanjutkan dengan menghubungkan kata-kata sehingga membentuk

sebuah kalimat. Dengan menggunakan kartu bergambar dan kartu huruf, memakai papan planel menurut penulis telah dapat menumbuhkan minat baca anak, Karen adanya keinginan dari anak untuk mengetahui, sebab sifat untuk mengetahui sesuatu pada anak sangat tinggi.

Dengan adanya tulisan penulis ini dapat membantu para guru TK Bundo Kandung Tandikat dalam menumbuhkan minat baca anak khususnya dan juga dapat menumbuhkan inspirasi bagi yang membacanya.





#### **D. Hipotesis Tindakan**

Dengan menggunakan kartu bergambar dan kartu huruf dengan memakai papan planel diharapkan anak mampu mengenal konsep huruf, kata dan kalimat sederhana, sehingga secara bertahap minat baca anak dapat ditumbuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab 1 sampai Bab 1V, maka diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. TK merupakan salah satu bentuk penelitian jalur formal bagi anak usia dini yang berumur 4 sampai 6 tahun.
2. Usia TK adalah usia masa bermain sehingga pembelajaran yang dilakukan di TK dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.
3. Minat baca anak sangat penting ditimbulkan anak-anak sedini mungkin karena banyak sekali manfaatnya bagi perkembangan otak anak.
4. Pembelajaran melalui permainan kartu bergambar dan kartu huruf dengan memakai papan planel dapat meningkatkan minat baca anak kelas B2 TK Bundo Kandung Tandikat.
5. Tujuan permainan kartu bergambar dan kartu huruf dengan menggunakan papan planel adalah untuk meningkatkan minat baca anak terhadap pengenalan huruf, kata bahkan kalimat.
6. Gambar dan huruf dibuat dalam bentuk kartu dengan ukuran yang berbeda.

7. Setiap bahagian bawah gambar ditulisi kata sesuai dengan gambar yang ada, sehingga memudahkan anak dalam mengenal huruf dan kata.
8. Sikap positif anak B2 di TK Bundo Kandung Tandikat dapat ditingkatkan melalui permainan kartu bergambar dan kartu huruf dengan menggunakan papan panel, ini sangat tingginya semangat anak dalam mengikuti kegiatan dan rasa percaya diri anak dalam menuntaskan kegiatan. Peningkatan ini terjadi pada siklus 2 lebih dari 75%.
9. Melalui bermain kartu bergambar dan kartu huruf dengan menggunakan papan panel dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak terhadap pengenalan huruf, kata dengan adanya peningkatan persentase dari siklus 1 ke siklus 2.
10. Siklus 1 dan siklus 2 sikap keberanian anak B2 di TK Bundo Kandung Tandikat menunjukkan peningkatan, terbukti bersemangatnya anak untuk berlomba ke depan kelas untuk menempelkan huruf dan mengenal huruf.
11. Minat baca dalam mengenal huruf vokal, konsonan, pada siklus 1 nilai anak yang sangat tinggi 63% naik pada siklus 2 dengan nilai yang sangat tinggi menjadi 89%.
12. Minat anak dalam mengelompokkan suku awal yang sama melalui gambar pada siklus 1 nilai anak yang sangat tinggi 63% naik pada siklus 2 dengan nilai yang sangat tinggi menjadi 84%.

13. Minat anak dalam menyusun huruf menjadi kata pada siklus 1 nilai anak yang sangat tinggi 68% pada siklus 2 naik menjadi 89%.
14. Minat anak dalam membuat kata sederhana dengan menempel pada siklus 1 52% naik pada siklus 2 menjadi 79%.
15. Minat anak dalam mengabungkan kata, pada siklus 1 nilai anak yang sangat tinggi 57% naik pada siklus 2 menjadi 84%.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut :

1. Supaya pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak, seharusnya guru lebih kreatif dalam merancang suatu kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan.
2. Supaya minat baca anak bisa ditingkatkan dalam pengenalan huruf kata bahkan kalimat maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan bagi anak.
3. Guru seharusnya lebih kreatif dalam menciptakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan minat belajar anak khususnya minat baca anak.

4. Kepada guru TK diharapkan dapat menggunakan strategi yang tepat dalam meningkatkan minat baca anak salah satunya dengan cara permainan kartu bergambar dan kartu huruf dengan papan planel.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guru menambah wawasan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Sudono, Anggini. 2000. *Survei Kemampuan Berbahasa (untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta : Depdiknas Ditjen Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Syeilendra. 2009. *Bahan Pendidikan dan Sertifikasi Guru Pendidikan Kesenian*. Yogyakarta : Al-Bayan Mizan
- Adhim. Fauzil M. 2004. *Membuat Anak Gila Membaca*. Yogyakarta: Al-Bayan Mizan
- Arikunto, Suharsimi. 1989. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asni Rasyid. 2007. Menumbuh Kembangkan Kesiapan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Menggambar di TK Lillah Pasir Putih Tabing Padang. UNP.
- Bachri. Bachtiar S. 2005. *Pengembangan Kegiatan Bercerita Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Depdiknas
- Depdiknas.2005.*Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal*.Jakarta : Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Persiapan Membaca dan Menulis Permulaan Melalui Permainan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Dhieni, Nurbiana ddk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Firmanawati. 2004. *3 Langkah Praktis Menjadi Anak Manaik Membaca*. Jakarta: Puspa Suara
- Hariato, Agus. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar membaca*. Yogyakarta: Diva press
- Hariyadi. Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. PT Prestasi Pustaka Raya
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah PTK sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarata: PT Rajagrafindo Persada.
- Nirwana. Herman.dkk. 2998. *Bahan Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- Nuraeni. 2001. *Metode Pengembangan Kemampuan Berbahasa*. Bandung: Depdiknas.
- Sisdiknas. 2008. UU RI No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Kaldera Pusta Nusantara.