

**HALAMAN PERSETUJUAN****ARTIKEL**

Judul : **Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Suku Kata di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Agam**

Nama : Wani Zuarny  
NIM : 2010 / 57354  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2012

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Drs. Indra Jaya, M.Pd  
NIP.19580505 198203 1005

Pembimbing II,



Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd  
NIP. 19600305 198403 2001

### SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa artikel ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan tata penulisan karya ilmiah lazim.

Padang, September 2012

Yang menyatakan,



Wani Zuarny

# **PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI PERMAINAN DADU SUKU KATA DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH AGAM**

**Wani Zuarny**

## **ABSTRAK**

Kemampuan membaca anak kelompok B3 di Taman Kanak-kanak (TK) Aisyiyah Agam masih rendah. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan membaca anak. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, yang menjadi subjek penelitian adalah anak kelompok B3 Taman Kanak-kanak Aisyiyah Agam yang berjumlah 20 orang, tahun pelajaran 2011/2012. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui permainan dadu suku dapat meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok B3 di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Agam.

---

**Kata kunci:** Membaca; Anak; Dadu Suku Kata

## **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan faktor utama yang akan menentukan keberhasilan pembangunan nasional, karena pendidikan merupakan bimbingan dan asuhan bagi anak dalam menuju kedewasaan, dimana nantinya akan menciptakan anak yang mampu menunjukkan individualitas diri yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan sekolah. Sebagaimana yang telah ditetapkan dalam Pendahuluan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009, yang menyatakan bahwa penyelenggaraan pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK) / Raudhatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 4-6 tahun. Sesuai dengan pendapat Aisyah (2010:1.3) yang menyatakan anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk awal pendidikan sekolah yang dikenal oleh anak didik. Oleh sebab itu, Taman Kanak-kanak perlu menciptakan situasi pendidikan yang memberikan rasa aman dan menyenangkan bagi anak. Dan juga sebutan "Taman" pada Taman Kanak-kanak mengandung makna "tempat yang nyaman untuk bermain".

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, kesenangan dan mengembangkan imajinasi pada anak dalam Musfiroh (2006:6). Sesuai dengan pendapat Piaget yang menyatakan bahwa pada usia 4-6 tahun tingkat perkembangan kognitif anak berada pada tingkat pra-operasional konkret, dimana anak belum bisa belajar secara abstrak. Belajar akan lebih bermakna bagi anak bila melalui benda-benda konkret.

Kementrian Pendidikan Nasional menjelaskan tujuan pendidikan TK adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar.

Berdasarkan tujuan tersebut maka diperlukan tenaga pendidik yang profesional. Tenaga pendidik yang profesional adalah guru yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Sehingga melalui pembelajaran tersebut diharapkan kemampuan dasar anak dapat berkembang.

Salah satu kemampuan dasar yang harus dikembangkan dalam Kemdiknas (2010:48) adalah kemampuan bahasa yang bertujuan agar anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis.

Dalam pembelajaran persiapan membaca di Taman Kanak-kanak dapat dilaksanakan selama dalam batas-batas aturan pengembangan pra-skolastik atau pra-akademik serta mendasarkan diri pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan Taman Kanak-kanak sebagai sebuah taman bermain. Menurut Mulyati (2009:4.4) membaca merupakan proses merekonstruksi makna dari bahan-bahan cetak.

Strategi pengembangan kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak antara lain dengan menggunakan sarana pendukung yang berupa alat peraga atau alat permainan yang dapat digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran. Alat tersebut sekaligus dapat memberikan informasi atau menghasilkan pengertian, memberi kesenangan serta mengembangkan imajinasi anak. Pada permainan ini menggunakan kartu gambar yang memiliki kata, sesuai dengan tahap-tahap membaca anak menurut Depdiknas (2000:6) yaitu tahap membaca gambar dimana anak dapat mengungkapkan kata yang bermakna dari kartu gambar yang dilihatnya. Selain itu dapat juga dengan menggunakan metode yang bervariasi, agar menarik bagi anak.

Berdasarkan observasi peneliti di kelompok B3 Taman Kanak-kanak Aisyiyah Agam bahwa kemampuan membaca anak masih kurang, hal ini terlihat pada saat kegiatan

membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama (misal: kaki-kali), dimana masih banyak anak yang belum mampu dalam membedakan kata yang suku kata awalnya yang sama, bahkan masih ada yang belum mengenal huruf. Banyak anak yang diam-diam saja dan yang mampu membedakan hanya 2 sampai 3 anak saja. Hal ini disebabkan karena hanya menggunakan metode bercakap-cakap dan media yang digunakan kurang menarik karena hanya memakai kartu kata tanpa menggunakan gambar dan kartu huruf yang berukuran kecil, serta kemampuan guru mengelola kegiatan pembelajaran membaca sambil bermain masih kurang sehingga menimbulkan kebosanan bagi anak.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran dan memotivasi anak untuk membaca, maka dalam penelitian ini dibatasi permasalahan pada aspek: Rendahnya kemampuan membaca anak dalam membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama.

Sebagaimana permasalahan yang ditemukan maka peneliti merancang suatu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Rancangan pemecahan masalah yang akan peneliti lakukan adalah melalui permainan dadu suku kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Agam.

Pengenalan cara membaca pada permainan sesuai dengan pendapat Suyanto (2005:125) yaitu membaca menyeluruh (*whole language*). Pada permainan dadu suku kata yang peneliti rancang kegiatan membaca anak dilakukan dengan membaca dari keseluruhan kata yang ada pada kartu gambar terlebih dahulu, kemudian anak diajak mencari kartu huruf penyusunnya (*whole of part*). Melalui kegiatan membaca seluruh kata itulah anak dapat mengetahui suku kata awal dari kata yang dibacanya.

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan dadu suku kata di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Agam.

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (*classroom action research*). Menurut Darmansyah (2009:10) mendefinisikan Penelitian Tindakan Kelas sebagai berikut :

”Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kegiatan penelitian yang berupaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar melalui suatu tindakan berbentuk siklus berdasarkan pencermatan guru yang mendalam terhadap permasalahan yang terjadi dan berkeyakinan akan mendapatkan solusi terbaik bagi siswa di lingkungan kelasnya sendiri”.

Menurut Arikunto (2008:2) ada tiga pengertian yang dapat diterangkan: 1)Penelitian – menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara atau aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti, 2)Tindakan – menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa, 3)Kelas – dalam tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak Taman Kanak-kanak Aisyiyah Agam pada kelompok B3 dengan jumlah murid sebanyak 20 orang, terdiri dari 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan, umumnya berasal dari keluarga menengah kebawah karena sebagian besar orang tua bekerja sebagai pedagang dan bertani.

Penelitian ini dilakukan dua siklus, dimana setiap siklus dilaksanakan dalam 4 tahapan yaitu: 1)Perencanaan, sebelum melakukan penelitian, dimulai dengan merumuskan jadwal penelitian, dimana meminta persetujuan kepala sekolah dan guru kelas untuk melakukan penelitian, 2)Tindakan, pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat yang bertujuan memperbaiki/meningkatkan hasil belajar3) Pengamatan, dilakukan secara bersama saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung, 3)Pengamatan merupakan serangkaian kegiatan mengenali, mendokumentasikan dan mengamati perubahan-perubahan yang terjadi serta hasil yang dicapai sebagai dampak dari tindakan yang dilakukan. Observasi ini bertujuan untuk mengumpulkan data selama penelitian berlangsung, 4)Perenungan merupakan upaya mengkaji dan mempertimbangkan hasil yang telah dicapai setelah melakukan tindakan. Berdasarkan hasil perenungan peneliti memutuskan apakah akan berhenti atau melanjutkan ke siklus berikutnya.

Tiap-tiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Pelaksanaan siklus kedua sangat ditentukan oleh hasil perenungan siklus pertama.

Data yang diperoleh dari hasil observasi belajar mengajar akan dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Hariyadi (2009:24) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = Persentase  
F = Frekuensi aktifitas yang dilakukan  
N = Jumlah anak dalam suatu kelas

Kemampuan membaca anak bisa dikatakan meningkat dapat ditentukan dari interpretasi aktifitas belajar anak berdasarkan kriteria penilaian yang dikemukakan Arikunto (2006:241) seperti berikut: 1. 81% - 100% : Sangat Tinggi (ST) dengan kriteria bekerja mandiri tanpa kesalahan atau anak sudah dikatakan mampu, 2) 61% - 80% : Tinggi (T) dengan kriteria mandiri tapi masih ada kesalahan atau berarti anak masih berkembang. 3. 21% - 60% : Rendah (R) dengan kriteria anak bekerja masih banyak kesalahan dan masih perlu bimbingan.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila adanya peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan dadu suku kata ditandai dengan beberapa hal seperti: 75% anak mampu melakukan permainan dadu suku kata. 75% anak aktif melakukan permainan dadu suku kata.

## **Hasil**

Hasil observasi kemampuan membaca anak kelompok B3 di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Agam pada kondisi awal (sebelum tindakan) sampai siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel  
**Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Kelompok B3 Taman Kanak-kanak  
 Aisyiyah Agam pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II (Kriteria ST dan T)**

No	Aspek yang diamati	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II		Ket
		f	%	F	%	f	%	
1	Anak dapat menemukan kartu gambar yang suku kata awalnya sama dengan suku kata yang muncul pada dadu	3	15,00	12	60,00	18	90,00	Meningkat
2	Anak dapat menyebutkan kata pada kartu gambar yang suku kata awalnya muncul pada dadu	3	10,00	13	65,00	18	90,00	Meningkat
3	Anak dapat menemukan kartu huruf sesuai dengan kata pada kartu gambar yang suku kata awalnya muncul pada dadu	4	20,00	13	65,00	18	90,00	Meningkat
4	Anak dapat menyusun kartu huruf sesuai dengan kata pada kartu gambar yang suku kata awalnya muncul pada dadu	3	15,00	13	65,00	18	90,00	Meningkat
<b>Rata-rata</b>		<b>16,25%</b>		<b>63,75%</b>		<b>90,00%</b>		

Berdasarkan tabel observasi untuk sangat tinggi dan tinggi mulai dari kondisi awal sampai siklus II, dapat kita lihat peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan dadu suku kata dalam beberapa aspek, yaitu:

Aspek pertama, anak dapat menemukan kartu gambar yang suku kata awalnya sama dengan suku kata yang muncul pada dadu, pada kondisi awal 15%, pada siklus I meningkat menjadi 60%, pada siklus II meningkat lagi menjadi 90% dan sudah melebihi KKM. Aspek kedua, anak dapat menyebutkan kata pada kartu gambar yang suku kata awalnya muncul pada dadu, pada kondisi awal 10%, pada siklus I meningkat menjadi 65% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 90%. Aspek ketiga, anak dapat menemukan kartu huruf sesuai dengan kata pada kartu gambar yang suku kata awalnya muncul pada dadu, pada kondisi awal 20%, pada siklus I meningkat menjadi 65% dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 90%. Aspek keempat, anak dapat menyusun kartu huruf sesuai dengan kata pada kartu gambar yang suku kata awalnya muncul pada dadu, pada kondisi awal 15%, pada siklus I meningkat menjadi 65%, pada siklus II meningkat lagi menjadi 90%.

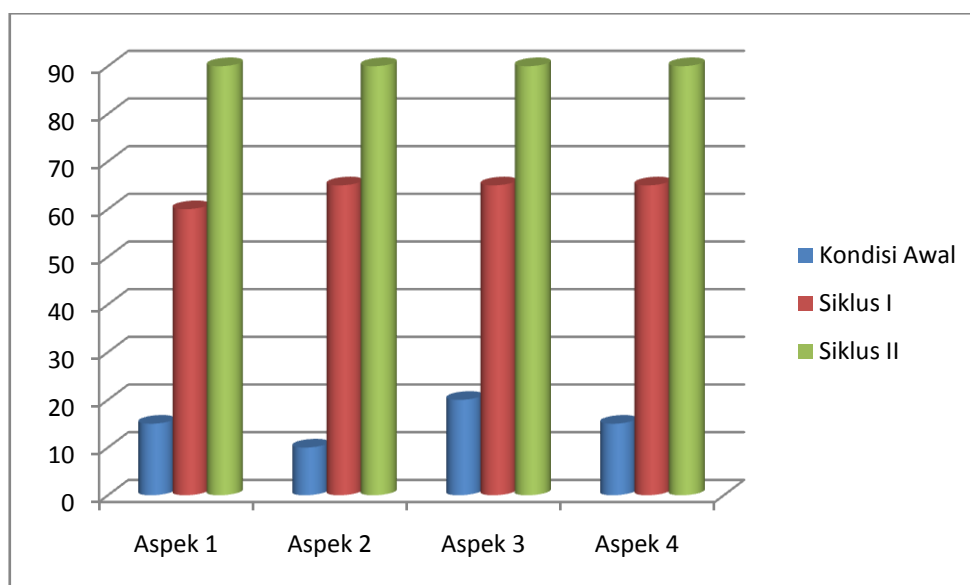


Kemampuan membaca anak dalam membedakan kata yang suku awalnya sama, pada kondisi awal sangat rendah, hal ini terlihat pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Metode dan media yang digunakan guru kurang menarik bagi anak sehingga kegiatan pembelajaran pada kondisi awal tidak dapat mengembangkan kemampuan yang diharapkan.

Pada siklus I mengalami peningkatan yang cukup berarti, namun semua aspek yang diamati belum mencapai KKM yang diharapkan yaitu 75%. Oleh karena itu penelitian ini dilanjutkan ke siklus II.

Hasil yang dicapai pada siklus II sudah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal yang diharapkan.

Lebih jelasnya dapat kita lihat pada grafik berikut ini:



Grafik

**Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Kelompok B3 Taman Kanak-kanak Aisyiyah Agam pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II (Kriteria ST dan T)**

Kemampuan membaca anak dari kondisi awal sampai siklus II terus meningkat. Dari kondisi awal sampai siklus I meningkat sebesar 47,50%. Peningkatan yang terjadi dari siklus I sampai siklus II sebesar 26,25%.

Sebaliknya penurunan terjadi untuk nilai rendah. Hasil observasi pada kondisi awal sampai siklus II untuk nilai rendah dapat kita lihat pada tabel berikut ini:

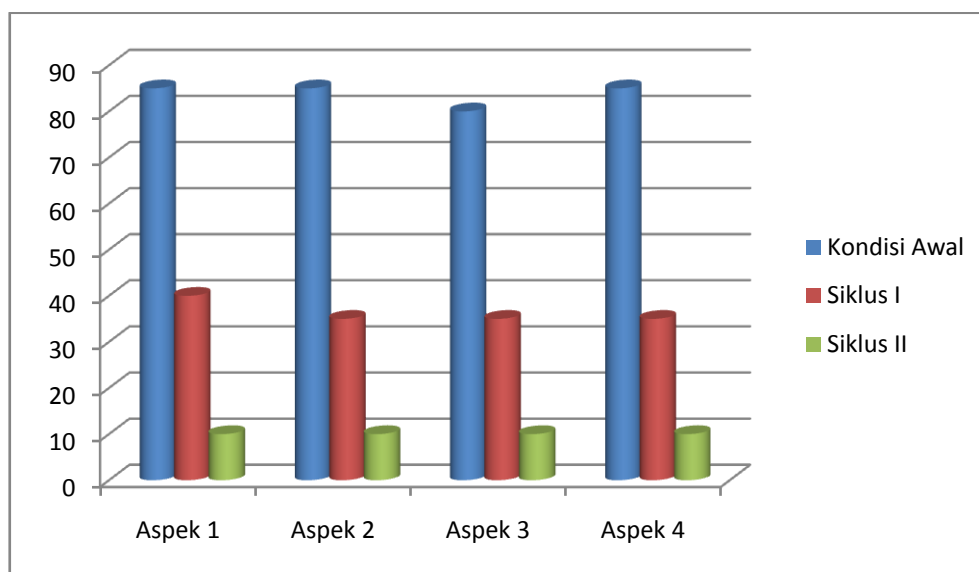
Tabel  
**Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Kelompok B3 Taman Kanak-kanak  
 Aisyiyah Agam pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II (Kriteria Rendah)**

No	Aspek yang diamati	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II		Ket
		f	%	f	%	f	%	
1	Anak dapat menemukan kartu gambar yang suku kata awalnya sama dengan suku kata yang muncul pada dadu	17	85,00	8	40,00	2	10,00	Berkurang
2	Anak dapat menyebutkan kata pada kartu gambar yang suku kata awalnya muncul pada dadu	17	85,00	7	35,00	2	10,00	Berkurang
3	Anak dapat menemukan kartu huruf sesuai dengan kata pada kartu gambar yang suku kata awalnya muncul pada dadu	16	80,00	7	35,00	2	10,00	Berkurang
4	Anak dapat menyusun kartu huruf sesuai dengan kata pada kartu gambar yang suku kata awalnya muncul pada dadu	17	85,00	7	35,00	2	10,00	Berkurang
<b>Rata-rata</b>		<b>83,75</b>		<b>36,25</b>		<b>10,00</b>		

Berdasarkan tabel observasi untuk kriteria rendah mulai dari kondisi awal sampai siklus II, dapat kita lihat terjadi penurunan jumlah anak yang memperoleh rendah dalam beberapa aspek, yaitu:

Aspek pertama, anak yang dapat menemukan kartu kata yang suku kata awalnya sama, pada kondisi awal 85%, pada siklus I berkurang menjadi 45%, pada siklus II berkurang lagi menjadi 10%. Aspek kedua, anak dapat menyebutkan kata pada kartu gambar yang suku kata awalnya muncul pada dadu, pada kondisi awal 85%, pada siklus I berkurang menjadi 35% dan berkurang lagi pada siklus II menjadi 10%. Aspek ketiga, anak dapat menemukan kartu huruf sesuai dengan kata pada kartu gambar yang suku kata awalnya muncul pada dadu, pada kondisi awal 80%, pada siklus I berkurang menjadi 35% dan pada siklus II berkurang lagi menjadi 10%. Aspek keempat, anak dapat menyusun kartu huruf sesuai dengan kata pada kartu gambar yang suku kata awalnya muncul pada dadu, pada kondisi awal 85%, pada siklus I berkurang menjadi 35%, pada siklus II berkurang lagi menjadi 10%.

Lebih jelasnya dapat kita lihat pada grafik berikut ini:



Grafik

**Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Kelompok B3 Taman Kanak-kanak Aisyiyah Agam pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II (Kriteria Rendah)**

### Pembahasan

Berdasarkan kondisi awal, kemampuan membaca anak dalam membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari sebagian besar anak tidak dapat membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama, menyebutkan kata yang ada pada kartu kata, menemukan kartu huruf sesuai dengan kartu kata dan menyusun kartu huruf sesuai dengan kartu kata.

Kondisi tersebut membuat peneliti untuk melakukan upaya perbaikan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak dalam membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama. Peneliti melakukan kegiatan perbaikan tersebut melalui permainan dadu suku kata. Kegiatan dilakukan mulai dari hal yang memudahkan anak hingga menuju yang sulit dalam anak mencari dan menemukan kartu gambar yang mempunyai suku kata awal yang sama. Selain itu kegiatan pembelajaran dilakukan melalui kegiatan permainan yang menyenangkan bagi anak. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK.

Melalui permainan dadu suku kata kemampuan anak dalam membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama terlihat semakin baik dan semakin nyata hasilnya. Hasil tersebut dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan membaca anak sesuai dengan aspek yang diamati, dari kondisi awal sampai siklus II.

Kemampuan membaca anak melalui permainan dadu suku kata meningkat dengan rincian: 1)Kemampuan anak yang dapat menemukan kartu gambar yang suku kata awalnya sama dengan suku kata yang muncul pada dadu, pada kondisi awal adalah 15%, pada siklus I menjadi 60%, siklus II meningkat 90%,2)Kemampuan anak dapat menyebutkan kata pada kartu gambar yang suku kata awalnya muncul pada dadu, terjadi peningkatan dari kondisi awal yaitu 15% menjadi 65% pada siklus I, meningkat lagi pada siklus II menjadi 90%, 3)Kemampuan anak dapat menemukan kartu huruf sesuai dengan kata pada kartu gambar yang suku kata awalnya muncul pada dadu, pada kondisi awal adalah 20%, pada siklus I naik menjadi 65%, siklus II meningkat 90%, 4)Kemampuan anak dapat menyusun kartu huruf sesuai dengan kata pada kartu gambar yang suku kata awalnya muncul pada dadu, pada kondisi awal jumlah anak mampu adalah 15%, dan pada siklus I terjadi peningkatan hingga menjadi 65%, siklus II menjadi 90%.

Permainan dadu suku kata ini merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan membaca anak dalam membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama. Pada permainan ini menggunakan kartu gambar yang memiliki kata, sesuai dengan tahap-tahap membaca anak menurut Depdiknas (2000:6) yaitu tahap membaca gambar dimana anak dapat mengungkapkan kata yang bermakna dari kartu gambar yang dilihatnya. Hal ini menunjukkan bahwa anak sudah memahami bahwa ada hubungan antara gambar dengan tulisan.

Permainan dadu suku kata merupakan aplikasi dari salah satu cara membaca anak anak usia dini, sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Suyanto (2005:165) yaitu membaca menyeluruh (*whole language*), maksudnya cara mengajarkan membaca dari keseluruhan kata terlebih dahulu, kemudian anak diajak mencari huruf penyusunnya (*whole of part*). Adapun cara permainan dadu suku kata yang peneliti lakukan, adalah anak mencari kartu gambar yang suku kata awalnya sama dengan suku kata yang muncul pada dadu. Setelah didapat anak menyebutkan kata yang ada pada kartu gambar tersebut. Kemudian anak mencari dan menyusun kartu huruf sesuai dengan kata yang ada pada kartu gambar. Dengan membaca itulah anak mengetahui suku kata awal dari kata yang diucapkannya. Hal ini berarti permainan dadu suku kata sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan membaca anak.

Peningkatan kemampuan membaca anak tidak akan berhasil tanpa didukung oleh kemampuan guru baik dalam menciptakan permainan maupun dalam menyediakan media yang menarik. Apabila dilihat lebih jauh peningkatan kemampuan yang dialami oleh anak erat kaitannya dengan keberanian serta percaya diri anak dalam melakukan permainan dadu

suku kata. Oleh karena itu keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak dapat dipicu oleh media dan suasana belajar sambil bermain yang menyenangkan bagi anak. Hal ini didasarkan pada beberapa alasan yaitu: 1) Pembelajaran yang menyenangkan memberikan stimulus yang sangat baik terhadap fungsi otak dalam memproses informasi, 2) Keberhasilan memberikan ransangan kepada anak dalam proses pembelajaran membaca akan menambah perbendaharaan kata yang dimiliki anak dan mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca.

## **Simpulan dan Saran**

### **A.Simpulan**

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan dadu suku kata di TK Aisyiyah Agam sebagai berikut: 1) Rendahnya kemampuan membaca anak dalam membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama, 2) Agar tujuan kemampuan membaca anak dapat tercapai maka diperlukan media yang menarik dan metode yang bervariasi, 3) Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memperbaiki pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca anak, 4) Permainan dadu suku kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok B3 di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Agam, dapat dilihat peningkatannya pada siklus I dan siklus II, yang hasilnya telah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan.

### **B.Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang, antara lain: 1) Kepada pihak sekolah sebaiknya menyediakan media yang menarik dan menciptakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, 2) Kepada guru diharapkan dapat menggunakan permainan dadu suku kata dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Guru harus memahami anak dan memberikan ide-ide kreatif dalam bentuk permainan baru kepada anak untuk dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dalam membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama, 3) Kepala sekolah hendaknya dapat mendorong guru untuk dapat meningkatkan kualitas anak dalam mengembangkan bahasa anak, khususnya kemampuan membaca anak, 4) Agar

pembelajaran menarik bagi anak, sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan yang disajikan dengan bentuk permainan untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan anak serta dapat menciptakan suasana kelas yang aktif, efektif dan menyenangkan, 5)Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran, dengan demikian anak tidak akan merasa jenuh dalam belajar serta tujuan belajar tercapai secara optimal, 6)Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan meningkatkan lebih jauh tentang kemampuan membaca anak melalui metode dan media pembelajaran yang lain, 7)Bagi pembaca, diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan.

### **Daftar Rujukan**

- Aisyah, Siti, Dkk. 2010. *Perkembangan dan Konsep dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Darmansyah, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Sukabina Press.
- Depdiknas, 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Hariyadi, Mohammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Raya.
- Kemdiknas. 2010. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta.
- 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Mulyati, Yeti, Dkk. 2009. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Takdiratun. 2006. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Depdikbud.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.