

HALAMAN PERSETUJUAN

ARTIKEL

Judul : **Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan *Bowling* Kata di Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan Agam**

Nama : Wira Syafti Okta Nova

NIM : 2010 / 57359

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 di tulis atau diterbitkan orang lain kecuali kutipan dengan mengikuti tata penulisan artikel yang lazim.

Padang, September 2012

Yang Menyatakan,



Wira Syafti Okta Nova
NIM 2010/57359

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN *BOWLING* KATA DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI AGAM

Wira Syafti Okta Nova

ABSTRAK

Kemampuan membaca anak kelas B2 Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung masih rendah. Hal ini disebabkan oleh pemilihan metode yang tidak tepat serta tidak efektifnya pemanfaatan media dan alat peraga. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak kelas B2 Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung melalui permainan *bowling* kata. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, dilakukan dalam 2 siklus. Pada siklus 1 kemampuan anak belum mencapai persentase tingkat keberhasilan. Pada siklus II, kemampuan anak mencapai Krteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *bowling* kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di kelas B2 Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung.

Kata kunci ; Anak Usia Dini, *bowling* kata, membaca

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pendidikan yang dilakukan terhadap anak mulai usia 0-6 tahun. Sebagai mana yang dinyatakan oleh Boediono (2002:4) bahwa :

“Anak usia dini adalah kelompok manusia yang berusia lahir sampai 8 tahun. Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti kata memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak”.

Masa usia ini merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam kehidupan manusia. Masa usia 4-6 tahun merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama. Semua itu bisa didapat anak melalui pendidikan pra-sekolah, salah satu bentuk pendidikan pra-sekolah adalah Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK). Taman Kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan formal yang pertama setelah pendidikan keluarga. Kegiatan pembelajaran di TK menganut prinsip bermain sambil belajar, belajar seraya bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain. Melalui bermain anak dapat mengembangkan seluruh aspek kepribadiannya, melalui kegiatan bermain anak dapat menjelajah, mengenal, mencintai dan mendapat pengalaman dari dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan disekitarnya.

Taman kanak-kanak sebagai salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur formal, diharapkan mampu membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik spikis dan fisik termasuk kemampuan berbahasa yang didalamnya meliputi kemampuan membaca, menyimak dan menulis. Depdiknas (2000:2) mengajarkan membaca di Taman kanak-kanak dapat dilakukan selama dalam batas-batas aturan perkembangan pra-skolastik atau pra-akademik serta berdasarkan dari pada prinsip dasar hakiki dan pendidikan Taman kanak-kanak sebagai sebuah taman bermain. Cara-cara yang dilakukan di Taman kanak-kanak dalam persiapan membaca antara lain dengan menggunakan sarana pendukung berupa alat peraga atau permainan yang digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran. Alat tersebut dapat memberikan informasi

atau menghasilkan pengertian, memberikan kesempatan serta mengembangkan imajinasi anak.

Berdasarkan pengalaman yang peneliti alami di kelas B2 Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung, peneliti menemukan sebuah kondisi dimana pembelajaran sudah diterapkan, akan tetapi metode pembelajaran yang dilakukan kurang sesuai dengan tingkat kebutuhan dan perkembangan anak, yaitu guru hanya menggunakan poster-poster huruf yang tidak bergambar dan tidak jarang guru mengenalkan tulisan kepada anak tanpa gambar dan hanya ditulis dipapan tulis saja. Akibatnya pembelajaran membaca menjadi monoton, minim kreativitas, tidak menarik dan membosankan bagi anak, sehingga anak belum mampu menguasai bentuk-bentuk huruf. Hal ini menyebabkan kemampuan anak dalam membaca kata sederhana menjadi rendah.

Sudono (1995:1) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Maka dari itu, Untuk meminimalisir permasalahan tersebut, peneliti akan mengaplikasikan permainan *bowling* kata dalam peningkatan kemampuan bahasa anak khususnya dalam kemampuan membaca. Dimana dalam permainan *bowling* kata anak akan mencocokkan kata sesuai dengan simbol yang melambangkannya, kemudian menguraikan huruf-huruf yang terdapat pada kata tersebut. Melalui permainan *bowling* kata ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak kelas B2 Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas, yaitu suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti dikelasnya untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi dikelas dan memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajarannya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan. Penelitian tindakan kelas memiliki strategi dan peranan penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran, apabila diimplementasikan dengan baik dan benar sebagaimana yang dinyatakan oleh Kunandar (2008:47) bahwa :

”Melalui PTK guru dapat mengembangkan model-model belajar yang bervariasi, pengelolaan kelas yang dinamis dan kondusif, serta penggunaan

media dan sumber belajar yang tepat dan memadai. Dengan penerapan hasil-hasil PTK secara berkesinambungan diharapkan proses belajar mengajar dikelas tidak kering dan membosankan tetapi menyenangkan siswa, dengan istilah lebih populernya adalah PAIKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan)".

Subjek penelitian adalah anak kelas B2 Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung Kabupaten Agam, dengan jumlah anak 15 orang yang terdiri dari 12 orang perempuan dan 3 orang laki-laki. Penelitian ini dilakukan berdasarkan teori Arikunto (2006:16) yang menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dalam 4 tahapan yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi. Hubungan ke-empat komponen ini menunjukkan sebuah kegiatan yang berulang yang kita sebut dengan siklus. Siklus ini menjadi ciri khas dari sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Prosedur pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Setelah selesai Siklus I, dilanjutkan dengan Siklus II. Siklus II sangat ditentukan oleh indikator keberhasilan pada siklus I. Dalam penelitian ini data dikumpulkan melalui teknik observasi dan teknik dokumentasi, kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik distribusi frekuensi atau teknik persentase, yaitu membandingkan yang muncul dari keseluruhan anak yang hadir dilakukan 100%. Data ditampilkan dalam bentuk tabel dan diolah secara deskriptif. Setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan merupakan sebagian bahan untuk menentukan tindakan yang dilakukan.

Hasil Penelitian

Pada saat kondisi awal kemampuan membaca anak kelas B2 Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan masih sangat rendah, sebagian besar anak belum mampu membaca kata sederhana, bahkan masih banyak anak yang belum mengenal huruf. Hal ini disebabkan oleh pemakaian metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan tahap perkembangan dan kebutuhan anak serta kurang optimalnya guru dalam memanfaatkan media dan alat peraga. Maka dari itu dilakukan tindakan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II.

Siklus I dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 09 April 2012, pertemuan ke-2 dilakukan pada tanggal 11 April 2012, dan pertemuan ketiga dilakukan pada tanggal 16 April 2012, yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan perenungan.

Perencanaan yang dilakukan selama pertemuan 1, 2 dan 3 pada siklus I yaitu guru melakukan analisis kurikulum untuk menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan disampaikan kepada anak dalam kegiatan permainan *bowling* kata. Kompetensi yang digunakan adalah anak mampu melakukan 3–5 perintah secara berurutan dengan benar (B2.1), anak mampu menghubungkan tulisan dengan simbol yang melambangkannya (B6.16), anak mampu menyebutkan kembali 4 - 5 urutan kata (B1.2) dan anak mampu membedakan dan menirukan kembali bunyi atau suara tertentu (B1.1). Guru membuat persiapan mengajar, seperti menyiapkan Satuan Kegiatan Harian (SKH), dan mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan di dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu alat peraga berupa bola dan pin *bowling* yang telah ditempel kata bergambar, kartu kata, kartu huruf dan papan panel.

Pelaksanaan tindakan pertemuan 1, 2, dan 3, guru melaksanakan proses pembelajaran melalui permainan *bowling* kata yang disesuaikan dengan SKH yang telah disusun sebelumnya. Pada awal pembelajaran guru menjelaskan tema, subtema, kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup yang akan dilaksanakan pada hari itu. Untuk pertemuan 1, anak hanya mencari salah satu kartu kata dari beberapa pin yang jatuh. Kata yang dipakai dalam pertemuan 1 ini adalah kata awan, bintang, matahari, bulan dan pelangi. Pada pertemuan 2 anak mencari dua kata yang terdapat pada pin *bowling* yang jatuh, kata yang digunakan masih sama dengan kata pada pertemuan 1. Pada pertemuan 3 anak diminta mencari 3 kata dari pin *bowling* yang jatuh, kata yang digunakan adalah kata awan, pelangi, hujan, banjir dan gempa.

Berdasarkan tabel Observasi pada pertemuan 3 siklus 1 persentase kemampuan membaca anak kelas B2 Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung telah mengalami peningkatan. Pada tanggal 17 April 2012 dilakukan perencanaan siklus I untuk dapat melihat peningkatan kemampuan membaca anak usia dini melalui permainan *bowling* kata. Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil observasi pertemuan 1, 2 dan 3 siklus I dapat kita lihat bahwa :

Untuk Aspek I, Anak mampu menyebutkan kata sederhana pada pin *bowling* yang jatuh. Anak yang memperoleh nilai Sangat Tinggi dan Tinggi pada pertemuan 1 berjumlah 7 orang dengan persentase 47 %. Pada pertemuan ke-2 naik menjadi 8 orang dengan persentase 53 %, dan pertemuan ke-3 juga mengalami kenaikan sehingga menjadi 9 orang dengan persentase 60 %.

Untuk Aspek 2, Anak mampu menemukan kartu sesuai kata yang terdapat pada pin *bowling* yang jatuh. Anak yang memperoleh nilai Sangat Tinggi dan Tinggi pada pertemuan

1 adalah 4 orang dengan persentase 27 %. Pada pertemuan ke-2 meningkat menjadi 5 orang dengan persentase 33 %, dan pada pertemuan ke-3 naik menjadi 7 orang dengan persentase 47 %.

Untuk Aspek 3, Anak mampu menempelkan kartu kata tepat dibawah gambar yang melambangkannya sesuai pin *bowling* yang jatuh. Anak yang memperoleh nilai Sangat Tinggi dan Tinggi pada pertemuan 1 berjumlah 5 orang dengan persentase 33 %. Pada pertemuan ke-2 naik menjadi 7 orang dengan persentase 47 %, dan pada pertemuan ke-3 naik menjadi 10 orang dengan persentase 67 %.

Untuk Aspek 4, Anak mampu menyebutkan huruf-huruf yang terdapat pada kata sesuai pin *bowling* yang jatuh. Anak yang memperoleh nilai Sangat Tinggi dan Tinggi pada pertemuan 1 berjumlah 6 orang dengan persentase 40 %. Pada pertemuan ke-2 naik menjadi 7 orang dengan persentase 47 %, dan pada pertemuan ke-3 naik lagi menjadi 9 orang dengan persentase 60 %.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus I untuk 3 kali pertemuan terlihat bahwa hasil yang dicapai untuk setiap aspek belum mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75%. Sehingga penelitian ini perlu dilanjutkan lagi kesiklus II seperti yang telah direncanakan.

Untuk dapat lebih baik lagi disiklus II, peneliti akan melakukan hal sebagai berikut :

Cara memberikan pelajaran pada anak masih perlu di sempurnakan lagi yaitu pengenalan kata yang akan digunakan dalam permainan frekuensi munculnya saat percakapan harus lebih ditingkatkan, dan kata yang digunakan harus lebih dipahami anak, Serta membimbing dan memperhatikan anak secara individual harus lebih ditingkatkan agar anak-anak yang masih mengalami kesulitan dalam mengenal kata dan kesulitan dalam melakukan permainan pada siklus II menjadi berkurang, bahkan dengan memberi motivasi kepada anak berupa hadiah kecil seperti permen, kue atau lainnya agar anak lebih termotivasi dan bersemangat dalam melaksanakan kegiatan.

Siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari kamis tanggal 19 April 2012, dan pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari selasa tanggal 23 April 2012, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan perenungan.

Perencanaan yang dilakukan selama pertemuan 1 dan 2 pada siklus II yaitu guru melakukan analisis kurikulum untuk menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan disampaikan kepada anak dalam kegiatan permainan *bowling* kata. Kompetensi yang digunakan adalah anak mampu melakukan 3 – 5 perintah secara berurutan dengan benar (B2.1), anak mampu menghubungkan tulisan dengan simbol yang melambangkannya

(B6.16), anak mampu menyebutkan kembali 4 - 5 urutan kata (B1.2) dan anak mampu membedakan dan menirukan kembali bunyi atau suara tertentu (B1.1). Guru membuat persiapan mengajar, seperti menyiapkan Satuan Kegiatan Harian (SKH), dan mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan di dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu alat peraga berupa bola dan pin *bowling* yang telah ditempel kata bergambar, kartu kata, kartu huruf dan papan panel.

Pelaksanaan siklus II dimulai dengan melakukan persiapan yang lebih baik agar tindakan harian pada siklus II ini lebih baik dari siklus I sehingga kemampuan membaca anak akan lebih meningkat. Pada pertemuan 1 anak diminta menemukan 4 kata yang terdapat pada pin *bowling* yang jatuh, kata yang digunakan adalah kata bintang, matahari, gempa, banjir, dan bulan. Pada pertemuan ke-2 anak diminta menemukan semua kata yang terdapat pada pin *bowling* yang jatuh, dan kata yang muncul adalah kata banjir, gempa, hujan, bulan, dan pelangi.

Berdasarkan tabel Observasi pada pertemuan 2 siklus II persentase kemampuan membaca anak kelas B2 Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung mengalami peningkatan yang sangat tinggi. Pada tanggal 24 April 2012 dilakukan perencanaan siklus II untuk dapat melihat peningkatan kemampuan membaca anak usia dini melalui permainan *bowling* kata. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus II sudah sesuai dengan rencana hal ini dapat dilihat dari :

Aspek 1, anak mampu menyebutkan kata yang terdapat pada pin *bowling* yang jatuh, anak yang memperoleh nilai Sangat Tinggi dan Tinggi pada pertemuan 1 dan 2 berjumlah 13 orang dengan persentase 87 %

Aspek 2, anak mampu menemukan kartu kata sesuai kata yang terdapat pada pin *bowling* yang jatuh, anak yang memperoleh nilai Sangat Tinggi dan Tinggi pada pertemuan 1 berjumlah 11 orang dengan persentase 73 %. Namun pada pertemuan 2 meningkat sehingga berjumlah 14 orang dengan persentase 93 %

Aspek 3, anak mampu menempelkan kata kata tepat dibawah gambar yang melambangkannya sesuai pin *bowling* yang jatuh, anak yang memperoleh nilai Sangat Tinggi dan Tinggi berjumlah 13 orang dengan persentase 87 %, pada pertemuan 2 meningkat sehingga berjumlah 14 orang dengan persentase 93 %

Aspek 4, anak mampu menguraikan huruf-huruf yang terdapat pada kata sesuai pin *bowling* yang jatuh, anak yang memperoleh nilai Sangat Tinggi dan Tinggi berjumlah 12 orang dengan persentase 80 %. Pada pertemuan 2 meningkat menjadi 13 orang dengan persentase 87 %.

Pada siklus II masih ada satu atau dua orang yang mendapat nilai rendah yaitu :

Untuk aspek 1 dan 4, pertemuan 2 masih ada anak yang mendapatkan nilai rendah yaitu sebanyak 2 orang dengan persentase 13 %. Hal ini dikarenakan satu orang anak izin tidak masuk sekolah saat peneliti melakukan kegiatan, dan satu orang lagi dikarenakan anak sedang sakit gigi sehingga tidak mampu melakukan kegiatan.

Untuk aspek 2 dan 3 juga ada 1 orang anak yang mendapat nilai Rendah dengan persentase 7 %, hal ini juga dikarenakan oleh anak yang sakit gigi tadi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus II untuk 2 kali pertemuan dapat dilihat bahwa hasil yang dicapai untuk setiap aspek telah mencapai batas Kriteria Ketuntasan Maksimal yaitu 75 %. Hal ini berarti penelitian ini telah berhasil dilaksanakan dengan sangat baik dan sesuai dengan yang direncanakan.

Pembahasan

Pada kondisi awal tergambar kemampuan anak dalam membaca masih rendah. Sebagian besar anak kelas B2 di Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung masih belum bisa membaca kata sederhana, bahkan masih ada yang belum mengenal huruf. Hal ini diakibatkan karena kurang optimalnya pemanfaatan media dan alat peraga atau alat permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Alat permainan memiliki peranan penting dalam pembelajaran anak Taman Kanak-kanak, Karena inti kegiatan adalah bermain. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudono (2000:24) yaitu untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, bermain dan bekerja disekolah agar dapat berlangsung secara teratur, efektif dan efisien sehingga pendidikan itu dapat dicapai maka sekolah ataupun guru harus menyediakan dan menggunakan alat permainan.

Berdasarkan kondisi awal tersebut maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas untuk memperbaiki pembelajaran dan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan *bowling* kata di Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung. Keberhasilan peningkatan kemampuan membaca anak usia dini melalui permainan *bowling* kata dapat dijabarkan berdasarkan tingkatan penelitian pada kondisi awal, Siklus I dan II seperti berikut ini :

Nilai rata-rata peningkatan kemampuan membaca anak usia dini pada kondisi awal untuk kategori Sangat Tinggi sebanyak 0 %, kategori Tinggi sebanyak 25 %, dan kategori Rendah 75 %. Pada siklus I pertemuan 1 untuk kategori Sangat Tinggi sebanyak 10 %,

kategori Tinggi sebanyak 27 %, dan kategori Rendah sebanyak 63 %. Pada siklus I pertemuan 2 untuk kategori Sangat Tinggi sebanyak 18 %, kategori Tinggi sebanyak 26 %, dan kategori Rendah sebanyak 55 %. Pada siklus I pertemuan 3 untuk kategori Sangat Tinggi sebanyak 28 %, kategori Tinggi sebanyak 30 % dan kategori Rendah sebanyak 42%.

Dengan adanya permainan *bowling* kata pada siklus I sudah terjadi peningkatan kemampuan membaca pada anak tetapi belum optimal, dimana masih ada anak yang belum mampu membaca, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kategori rendah pada pertemuan 1 siklus I sebanyak 63 %, pertemuan 2 siklus I sebanyak 55 %, pertemuan 3 pada siklus I sebanyak 42 %.

Untuk mencapai hasil yang lebih optimal, maka dilakukan perbaikan pada siklus II dengan peningkatan frekuensi munculnya kata yang akan digunakan dan meningkatkan pemahaman anak tentang kata yang akan digunakan dan meningkatkan bimbingan dan perhatian secara individual serta memberikan motivasi kepada anak berupa hadiah kecil sehingga anak lebih bersemangat dan termotivasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran membaca.

Dengan adanya peningkatan dalam proses kegiatan belajar membaca melalui permainan *bowling* kata tersebut dapat meningkatkan nilai rata-rata kemampuan membaca anak usia dini pada siklus II yaitu, pada pertemuan 1 nilai rata-rata kemampuan membaca anak kategori Sangat Tinggi sebanyak 60 %, kategori Tinggi sebanyak 22 % dan kategori Rendah sebanyak 18 %. Pada pertemuan 2 nilai rata-rata kemampuan membaca anak kategori Sangat Tinggi sebanyak 68 %, kategori Tinggi sebanyak 22 % dan kategori Rendah sebanyak 10 %.

Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh anak pada kondisi awal, siklus I dan siklus II terjadi peningkatan dalam proses pembelajaran. Pada tiap siklusnya terjadi perbaikan kearah yang diharapkan sehingga telah mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal. Hal ini menunjukkan bahwa melalui permainan *bowling* kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini di Riak Antokan Lubuk Basung, ini menunjukkan adanya relevansi yang signifikan dengan teori yang dikemukakan oleh Farida (2006:2) yang menyatakan bahwa membaca bukan hanya melafalkan tulisan tapi juga menterjemahkan simbol tulisan/huruf kedalam kata-kata lisan, dan sebagai suatu proses membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif.

Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat diambil simpulan sebagai berikut :

Kemampuan membaca anak kelas B2 Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan masih sangat rendah hal ini dikarenakan kurang optimalnya pemanfaatan media dan alat peraga sehingga anak menjadi bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran membaca. Untuk meningkatkan kemampuan membaca anak di kelas B2 Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. Permainan *bowling* kata dilakukan dalam 2 siklus, dimana saat siklus I dilaksanakan kemampuan membaca anak telah mengalami peningkatan namun belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, maka dari itu penelitian dilanjutkan kesiklus II, dalam pelaksanaan siklus II kemampuan membaca anak mengalami peningkatan sehingga telah mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal. Melalui Permainan *bowling* kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak kelas B2 Pendidikan Anak usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung.

Saran

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

Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media-media dan alat peraga yang dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak walaupun dengan hanya memanfaatkan tulisan, maupun benda-benda konkrit yang ada disekitar anak. Guru harus lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran membaca yang disajikan dalam bentuk kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga proses belajar membaca tidak menjadi proses yang membosankan bagi anak. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat menemukan metode-metode yang jauh lebih menarik dan kreatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak di Taman Kanak-kanak. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai referensi yang dapat memberikan informasi dan pengetahuan dalam membantu meningkatkan kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak. Bagi guru Pendidikan Anak Usia Dini harus mampu mengoptimalkan penggunaan media dan alat

permainan dalam proses pembelajaran sebab media dan alat permainan memiliki peranan penting dalam pembelajaran anak Taman Kanak-kanak dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi.2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Boediono. 2002. *Kurikulum dan Hasil Belajar*. Jakarta : Depdiknas
- Depdiknas. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di TK*. Jakarta : Depdiknas
- Farida, Rahim. 2006. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sudono, Anggani.2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan TK*. Jakarta : Grasindo
- _____.1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar*. Jakarta : TK. Proyek Pendidikan Tenaga Akademik