

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA  
DINI MELALUI PERMAINAN ROLET KATA  
DI TAMAN KANAK KANAK AISYIYAH  
KUBANG AGAM**

**K A R M I L A**

**ABSTRAK**

Kemampuan membaca anak kelompok B1 di TK Aisyiyah Kubang Agam masih rendah. . Ini terlihat pada sebagian besar anak belum mampu menghubungkan gambar dengan kata. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok B1 di TK Aisyiyah Kubang Agam melalui permainan rolet kata. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilaksanakan dapat dinyatakan bahwa permainan rolet kata mampu meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok B1 di TK Aisyiyah Kubang Agam.

**Kata kunci;** Kemampuan membaca; anak usia dini; permainan rolet kata

## PENDAHULUAN

Anak Usia Dini merupakan insan yang unik, berbeda antara yang satu dengan yang lainnya, dimana masing-masing anak memiliki perbedaan baik dalam segi kemampuan, bakat, minat, motivasi, maupun sosial.

Anak usia dini adalah generasi penerus bagi bangsa dan negara, dengan arti kata masa depan bangsa ditentukan oleh pendidikan yang diberikan pada anak-anak tersebut. Maka dari itu pendidikan hendaknya diberikan seoptimal mungkin sejak anak berusia dini, karena diusia inilah daya ingat anak sangat kuat. Setiap anak yang lahir membawa potensi, masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan baik bakat, minat, maupun intelegensi, untuk itu diperlukan suatu pendidikan yang dapat mengembangkan potensi tersebut.

Menurut Santoso (2008:2.9) anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan formal untuk Anak Usia Dini. Sebagaimana yang telah ditetapkan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 28 ayat 3, yang menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat.

Di TK perlu menciptakan suasana belajar yang kondusif yaitu mampu memberikan rasa aman, tentram, menyenangkan, menarik minat dan perhatian anak, serta dapat merangsang pikiran anak didik.

Kegiatan anak di TK mempunyai prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, yang berarti bermain merupakan kegiatan yang sangat dibutuhkan oleh anak. Selain itu, dengan bermain anak dapat mengenal suatu konsep dan juga bisa mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

Menurut Semiawan dalam Musfiroh (2005:1) bermain memiliki fungsi dan manfaat yang penting bagi mereka, bermain bukan menjadi kesenangan tetapi suatu kebutuhan yang harus dipenuhi.

Cara yang tepat dilakukan di TK untuk mengoptimalkan seluruh aspek pengembangan pada anak, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa alat permainan. Melalui permainan anak-anak merasa sangat senang dan gembira, sehingga anak dapat berkembang secara optimal.

Depdiknas (2004:5) menjelaskan tentang tujuan pendidikan TK adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk memasuki Pendidikan Dasar.

Supaya tujuan pendidikan tersebut dapat tercapai dengan baik maka diperlukan tenaga pendidik yang profesional. Tenaga pendidik yang profesional adalah guru yang dapat memahami perkembangan anak, membimbing anak, menyusun dan melaksanakan program pembelajaran menguasai metode serta mampu menyediakan dan menguasai media pembelajaran.

Aspek-aspek pengembangan yang harus dikembangkan di TK sesuai dengan kurikulum TK tahun 2004 yaitu pengembangan pembiasaan yang meliputi: pengembangan moral dan nilai-nilai agama, pengembangan sosial, emosional, serta kemandirian. Pengembangan kemampuan dasar yang meliputi: kemampuan bahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni.

Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan adalah kemampuan berbahasa, karena dengan berbahasa anak dapat memahami kata dan kalimat, serta memahami bahwa ada hubungan antara bahasa lisan dengan tulisan.

Di TK persiapan membaca dapat dilakukan dengan menggunakan sarana pendukung antara lain berupa alat permainan, yang bisa digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran. Dengan alat tersebut anak bisa memberi atau memperoleh informasi, mengembangkan imajinasi anak, serta memberikan kesenangan tersendiri bagi anak.

Berdasarkan dari hasil observasi yang peneliti temukan selama jadi guru di TK Aisyiyah Kubang Agam kemampuan membaca anak masih rendah, keadaan ini terlihat sebagian besar anak di kelompok B1 belum mampu menghubungkan gambar dengan kata, anak hanya mencontoh lembaran kerja temannya yang sudah mampu membaca. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran sambil bermain, anak hanya diajarkan membaca dengan cara-cara dimana anak dihadapkan pada buku dan pensil, sehingga anak kurang termotivasi, dan metode yang digunakan oleh guru kurang tepat, serta media pembelajaran yang digunakan guru dalam membaca kurang bervariasi.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti merasa perlu melakukan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan rolet kata di TK Aisyiyah Kubang Agam.

Rolet menurut Riwayadi dalam kamus Bahasa Indonesia (2005:594) adalah permainan yang menggunakan peluru-peluru kecil yang dilemparkan diatas papan bulat yang berputar yang bertuliskan angka-angka (gambar-gambar).

Merujuk pendapat ahli diatas maka penulis merancang suatu permainan yang menggunakan rolet kata. Dimana dalam permainan rolet kata penulis modifikasi peluru kecil tersebut dengan jarum yang terbuat dari kayu, yang digunakan sebagai penentu atau penunjuk untuk mengetahui kotak mana yang akan diambil isinya.

Ketertarikan peneliti untuk meneliti aspek pengembangan membaca anak adalah karena kemampuan membaca merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang tidak dapat dipisahkan dari seluruh proses belajar yang dialami anak.

Membaca menurut Jazuli (2008:1) merupakan salah satu fungsi tertinggi otak manusia. Secara teoritis membaca adalah suatu proses rumit yang melibatkan aktivitas auditif (pendengaran) dan visual (penglihatan) untuk memperoleh makna dari simbol berupa huruf atau kata. Melalui kegiatan membaca ini diharapkan anak dapat memperoleh berbagai pengetahuan dan wawasan serta pengenalannya terhadap lingkungan. Peneliti berharap dengan permainan ini dapat mengembangkan konsep kata dan bahasa pada anak.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (*Classroom Action Reseach*) yaitu ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru secara profesional untuk memecahkan masalah-masalah yang berasal dari praktek pembelajaran di kelas, memperbaiki mutu pembelajaran dan mencoba hal-hal baru dibidang pembelajaran demi meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B1 di TK Aisyiyah Kubang Agam, yang berjumlah 14 orang anak, terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada Semester II Tahun Pelajaran 2011/2012, lebih kurang 2 bulan.

Peneliti merancang pembelajaran dengan menggunakan alat peraga/alat permainan sebagai berikut; rolet yang terbuat dari triplek, jarumnya terbuat dari kayu, kartu gambar dan kartu kata.

Prosedur pelaksanaan PTK ini dapat dilakukan secara berulang (siklus) hingga mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan. Prosedur penelitian dilaksanakan berdasarkan siklus I dan siklus II. Siklus II sangat ditentukan oleh indikator keberhasilan

pada siklus I. Tiap-tiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Dan setiap siklus terdiri dari beberapa langkah antara lain; perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Pada kondisi awal, pelaksanaan kegiatan pembelajaran membaca yang dilakukan di sekolah masih rendah. Keadaan ini terlihat sebagian besar anak belum mampu menghubungkan gambar dengan kata, hal ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran sambil bermain, anak hanya diajarkan membaca dengan cara-cara dimana anak dihadapkan pada buku dan pensil, anak akan merasa bahwa kegiatan membaca merupakan sesuatu yang tidak menyenangkan, sehingga anak kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran membaca. Untuk itu peneliti berupaya meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan rolet kata di TK Aisyiyah Kubang Agam.

Sebelum penelitian tindakan kelas ini dilakukan, peneliti memulai dengan merumuskan jadwal penelitian, yang mana peneliti meminta persetujuan dari kepala sekolah dan guru kelas untuk melakukan penelitian. Peneliti berunding dengan guru kelas kapan penelitian itu akan dilaksanakan. Kegiatan ini dimulai dengan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Menyusun rencana pembelajaran berupa Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang berisikan tentang pembelajaran bahasa (membaca).
- 2) Menyiapkan media pembelajaran yang akan diberikan kepada anak berupa rolet, kartu kata dan kartu gambar.
- 3) Menyiapkan lembaran instrumen penelitian yaitu lembaran observasi dan kamera untuk memotret anak saat pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan tindakan terdiri dari 3 kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup. Pada siklus II akan dilakukan hal yang sama dengan siklus I yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan perenungan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari kegiatan anak yang diamati selama proses belajar berlangsung dilakukan melalui observasi dan hasilnya ditulis dalam lembaran observasi dan RKH. Kemudian diperoleh dari dokumentasi berupa kamera yang digunakan untuk memotret anak saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung.

Data yang diperoleh dari observasi belajar mengajar akan dianalisis, disetiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan merupakan sebagian bahan untuk menentukan tindakan berikutnya. Semua data digunakan untuk mengambil kesimpulan dan tindakan yang dilakukan.

Data yang dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P % = Persentase aktivitas

F = Frekuensi aktivitas yang dilakukan

N = Jumlah anak dalam suatu kelas

Aktivitas anak dikatakan meningkat jika persentase hasil kegiatan anak meningkat dari hasil pengamatan sebelumnya.

Menentukan bahwa aktivitas anak meningkat adalah dilambangkan dengan Sangat Tinggi (ST) rentang persentasenya antara 75 % - 100 % dengan kriteria bekerja mandiri dan tidak ada kesalahan, Tinggi (T) rentang persentasenya 41 % - 74 % dengan kriteria bekerja mandiri tapi masih ada kesalahan dan Rendah (R) rentang persentasenya 0 % - 40 % dengan kriteria masih perlu bimbingan dan masih banyak terdapat kesalahan.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila adanya peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan rolet kata ditandai seperti:

- a. 75 % anak mampu melakukan permainan rolet kata
- b. 75 % anak aktif melakukan permainan rolet kata.

Permainan rolet kata adalah suatu permainan yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan membaca anak. Alat yang dipakai berupa rolet yang terbuat dari triplek dan jarumnya terbuat dari kayu.

## **HASIL**

Hasil observasi kemampuan membaca anak pada kondisi awal (sebelum tindakan) dapat dijabarkan sebagai berikut:

Aspek 1 Anak dapat menyebutkan kata yang ada, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi ada 1 orang dengan persentase 7% , dan anak yang memperoleh nilai tinggi 2 orang dengan persentase 14% , sedangkan anak yang memperoleh nilai rendah ada 11 orang dengan persentase 79% .

Aspek 2 anak dapat menunjuk kata yang disebutkan oleh guru, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi 2 orang dengan persentase 14%, anak yang memperoleh nilai tinggi 3 orang dengan persentase 21% dan anak yang memperoleh nilai rendah 9 orang dengan persentase 65%.

Aspek 3 anak dapat menghubungkan gambar dengan kata, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi 3 orang dengan persentase 21%, anak yang memperoleh nilai tinggi 4 orang dengan persentase 29% sedangkan anak yang memperoleh nilai rendah 7 orang dengan persentase 50%.

Pada umumnya kemampuan membaca anak kelompok B1 di TK Aisyiyah Kubang Agam masih rendah. Ini juga terlihat pada sikap tidak menyenangkan dan membosankan bagi anak pada saat kegiatan dilaksanakan, sehingga anak kurang termotivasi dalam kegiatan tersebut.

Hasil observasi pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama siklus I dapat disimpulkan sebagai berikut:

Aspek 1 Anak dapat menyebutkan kata yang ada pada kartu gambar yang terdapat dalam kotak rolet, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi 3 orang dengan persentase 21% , dan anak yang memperoleh nilai tinggi 4 orang dengan persentase 29% , sedangkan anak yang memperoleh nilai rendah ada 7 orang dengan persentase 50%

Aspek 2 anak mampu mencari 1 (satu) kartu kata sesuai dengan kartu gambar yang terdapat dalam kotak rolet, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi 3 orang dengan persentase 21%, anak yang memperoleh nilai tinggi 5 orang dengan persentase 36% dan anak yang memperoleh nilai rendah 6 orang dengan persentase 43%.

Aspek 3 anak dapat menempelkan kata sesuai dengan kartu gambar yang telah ditempelkan pada papan panel, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi 4 orang dengan persentase 29%, anak yang memperoleh nilai tinggi 5 orang dengan persentase 36% sedangkan anak yang memperoleh nilai rendah 5 orang dengan persentase 36%.

Berdasarkan dari tabel 4 dan grafik 2 dapat dilihat bahwa pada pertemuan pertama siklus I jumlah anak yang mampu melakukan kegiatan menunjukkan jumlah yang cukup baik, dan ini memberikan gambaran bahwa mereka tertarik untuk belajar membaca dengan menggunakan rolet kata.

Hasil observasi pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua siklus I dapat disimpulkan sebagai berikut:

Aspek 1 Anak dapat menyebutkan kata yang ada pada kartu gambar yang terdapat dalam kotak rolet, anak dengan hasil sangat tinggi ada 4 orang dengan persentase 29%, dan anak yang memperoleh nilai tinggi 6 orang dengan persentase 43% , sedangkan anak yang memperoleh nilai rendah ada 4 orang dengan persentase 29% .

Aspek 2 anak mampu mencari 2 (dua) kartu kata sesuai dengan kartu gambar yang terdapat dalam kotak rolet, anak dengan hasil sangat tinggi 5 orang dengan persentase 36%, anak yang memperoleh nilai tinggi 6 orang dengan persentase 43% dan anak yang memperoleh nilai rendah 3 orang dengan persentase 21%.

Aspek 3 anak mampu menempelkan kartu kata sesuai dengan kartu gambar yang telah ditempelkan pada papan panel, anak dengan hasil sangat tinggi 6 orang dengan persentase 43%, anak yang memperoleh nilai tinggi 5 orang dengan persentase 36% sedangkan anak yang memperoleh nilai rendah 3 orang dengan persentase 21%.

Pada pertemuan kedua siklus I ini, jumlah anak yang mampu melakukan kegiatan mengalami peningkatan yang cukup tinggi walaupun tingkat kesulitan terus ditingkatkan oleh guru.

Hasil observasi pelaksanaan tindakan pada pertemuan ketiga siklus I dapat disimpulkan sebagai berikut:

Aspek 1 anak dapat menyebutkan kata yang ada pada kartu gambar yang terdapat dalam kotak rolet, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi ada 5 orang dengan persentase 36% , dan anak yang memperoleh nilai tinggi 7 orang dengan persentase 50% , sedangkan anak yang memperoleh nilai rendah ada 2 orang dengan persentase 14%.

Aspek 2 anak mampu mencari 3 (tiga) kartu kata sesuai dengan kartu gambar yang terdapat dalam kotak rolet, anak dengan hasil sangat tinggi 6 orang dengan persentase 43%, anak yang memperoleh nilai tinggi 6 orang dengan persentase 43% dan anak yang memperoleh nilai rendah 2 orang dengan persentase 14%.

Aspek 3 anak mampu menempelkan kartu kata sesuai dengan kartu gambar yang telah ditempelkan pada papan panel, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi 7 orang dengan persentase 50%, anak yang memperoleh nilai tinggi 5 orang dengan persentase 36% sedangkan anak yang memperoleh nilai rendah 2 orang dengan persentase 14%.

Berikut adalah tabel rekapitulasi dari pertemuan pertama, kedua dan ketiga pada siklus I



Tabel 4.5

**Rekapitulasi hasil observasi permainan rolet kata dalam peningkatan kemampuan membaca anak kelompok B1 di TK Aisyiyah Kubang Agam pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga siklus I**

No	Aspek yang dinilai	Pertemuan pertama						Pertemuan kedua						Pertemuan ketiga					
		ST		T		R		ST		T		R		ST		T		R	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Anak dapat menyebutkan kata yang ada pada kartu gambar yang terdapat dalam kotak rolet.	3	21%	4	29%	7	50%	4	29%	6	43%	4	29%	5	36%	7	50%	2	14%
2	Anak mampu mencari kartu kata sesuai dengan kartu gambar yang terdapat dalam kotak rolet.	3	21%	5	36%	6	43%	5	36%	6	43%	3	21%	6	43%	6	43%	2	14%
3	Anak mampu menempelkan kartu kata sesuai dengan kartu gambar yang telah ditempelkan pada papan panel.	4	29%	5	36%	5	36%	6	43%	5	36%	3	21%	7	50%	5	36%	2	14%
<b>Jumlah Rata-rata</b>		3	21%	5	36%	6	43%	5	36%	6	43%	3	21%	6	43%	6	43%	2	14%

Berdasarkan dari tabel rekapitulasi diatas, dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan yang cukup tinggi disetiap aspek dalam tiga kali pertemuan yang telah dilaksanakan.

Aspek 1 anak dapat menyebutkan kata yang ada pada kartu gambar yang terdapat dalam kotak rolet, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi dan tinggi pada pertemuan pertama berjumlah 7 orang dengan persentase 50%, pada pertemuan kedua naik menjadi 10 orang dengan persentase 72%, dan pada pertemuan ketiga naik lagi menjadi 12 orang dengan persentase 86%. Dan pada pertemuan pertama jumlah anak yang memperoleh nilai rendah berjumlah 7 orang dengan persentase 50%, pada pertemuan kedua turun menjadi 4 orang dengan persentase 29%, dan pada pertemuan ketiga menurun lagi menjadi 2 orang dengan persentase 14%.

Aspek 2 anak mampu mencari kartu kata sesuai dengan kartu gambar yang terdapat dalam kotak rolet, jumlah anak yang memperoleh nilai sangat tinggi dan tinggi pada pertemuan pertama adalah 8 orang dengan persentase 57%, pada pertemuan kedua naik menjadi 11 orang dengan persentase 79%, dan pada pertemuan ketiga naik lagi menjadi 12 orang dengan persentase 86%. Sedangkan jumlah anak yang mendapat nilai rendah mengalami penurunan, jika pada pertemuan pertama jumlah anak yang mendapat nilai rendah berjumlah 6 orang dengan persentase 43%, maka pada pertemuan kedua menurun menjadi 3 orang dengan persentase 21% dan pada pertemuan ketiga menurun lagi menjadi 2 orang dengan persentase 14%.

Aspek 3 anak mampu menempelkan kartu kata sesuai dengan kartu gambar yang telah ditempelkan pada papan planel, jumlah anak yang memperoleh nilai sangat tinggi dan tinggi pada pertemuan pertama berjumlah 9 orang dengan persentase 64%, pada pertemuan kedua naik menjadi 11 orang dengan persentase 79%, dan pada pertemuan ketiga naik lagi menjadi 12 orang dengan persentase 86%. Sebaliknya terjadi penurunan jumlah anak yang memperoleh nilai rendah, jika pada pertemuan pertama jumlah anak yang memperoleh nilai rendah berjumlah 5 orang dengan persentase 36%, maka pada pertemuan kedua turun menjadi 3 orang dengan persentase 21%, dan pada pertemuan ketiga turun lagi menjadi 2 orang dengan persentase 14%.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilaksanakan pada siklus I dengan tiga kali pertemuan terlihat bahwa hasil yang dicapai disetiap aspek sudah mencapai batas KKM yaitu 75%, walaupun masih ada 2 orang anak lagi yang memperoleh nilai rendah karena anak tersebut memiliki IQ yang lemah, dengan demikian penelitian ini tidak perlu dilanjutkan lagi ke siklus II seperti yang telah direncanakan sebelumnya.

## **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian permainan rolet kata dalam peningkatan kemampuan membaca anak kelompok B1 TK Aisyiyah Kubang Agam membutuhkan pembahasan untuk menjelaskan dan memperdalam kajian pada penelitian ini.

Pada kondisi awal terlihat kemampuan membaca anak kelompok B1 di TK Aisyiyah Kubang Agam masih rendah, keadaan ini terlihat sebagian besar anak belum mampu menghubungkan gambar dengan kata. Jika diamati lebih lanjut hal ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran sambil bermain dan minimnya penggunaan alat peraga dalam kegiatan pembelajaran. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dengan bermain semua aspek anak berkembang secara optimal, anak bebas berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan sesuatu dan menemukan dunianya sendiri. Bermain memiliki fungsi dan manfaat yang penting bagi mereka, bermain bukan menjadi kesenangan tetapi suatu kebutuhan yang harus dipenuhi.

Kemampuan membaca merupakan kemampuan anak untuk mengenali kata yang bermakna, mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana dengan tepat, berkomunikasi secara efektif dan mengembangkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia.

Berdasarkan kondisi awal ini, peneliti melaksanakan peningkatan kemampuan membaca melalui permainan rolet kata. Pada tindakan penelitian siklus I kegiatan pembelajaran sudah menggunakan media berupa rolet yang dilengkapi dengan kartu gambar dan kartu kata. Dari tindakan yang dilaksanakan pada siklus I terlihat bahwa peningkatan kemampuan pada semua aspek yang diamati, dengan jumlah persentase keberhasilannya sudah melampaui batas minimum KKM yaitu 75%, sehingga penelitian ini tidak perlu dilanjutkan pada siklus II seperti yang telah direncanakan sebelumnya. Hal ini disebabkan karena guru memberikan pembelajaran melalui kegiatan sambil bermain yang menarik bagi anak, dan media yang digunakan bervariasi serta guru memberikan motivasi pada anak saat kegiatan sedang berlangsung.

Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini sudah berhasil meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok B1 di TK Aisyiyah Kubang Agam.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan membaca anak dalam menghubungkan gambar dengan kata.
2. Agar tujuan kemampuan membaca anak dapat tercapai maka diperlukan media yang menarik dan metode yang bervariasi.
3. Rancangan penelitian yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memperbaiki pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.
4. Melalui permainan rolet kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok B1 di TK Aisyiyah Kubang Agam, ini terlihat dari tingkat keberhasilan anak pada setiap aspek sudah mencapai batas KKM, sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan pada siklus II seperti yang telah direncanakan sebelumnya.

### **Saran**

Berdasarkan simpulan 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-media dan alat peraga yang bervariasi, menarik bagi anak serta menciptakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Kepada guru diharapkan dapat menggunakan permainan rolet 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 menghubungkan gambar dengan kata. Disamping itu guru juga harus menciptakan suasana kelas yang kondusif.
3. Kepada kepala sekolah hendaknya dapat mendorong dan mendukung guru agar dapat meningkatkan kualitas anak dalam mengembangkan bahasa anak, khususnya kemampuan membaca anak.
4. Kepada peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang kemampuan membaca anak serta dapat menciptakan metode dan media pembelajaran yang lebih baik.

5. Kepada pembaca diharapkan dapat menggunakan artikel ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No.20 Tahun 2003*. Bandung: Citra Umbara.
- \_\_\_\_\_. 2004. *Kurikulum TK dan RA standar Kompetensi*. Jakarta: Depdikbud.
- Jazuli. 2008. *Cara Praktis Belajar membaca untuk Anak 4-6 Tahun*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Musfiroh, Takdiratun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Riwayadi, Susilo. 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Sinar Terang.
- Santoso, Soegeng. 2008. *Dasar-dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.