

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI PERMAINAN “MAZE”
KATA DI TAMAN KANAK-KANAK PADANG**

ARTIKEL



Oleh

**NANDA ERIKA
NIM : 2009/51064**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN ARTIKEL

Judul : Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan "Maze"
Kata di TK Dian Andalas Padang.
Nama : NANDA ERIKA
NIM : 2009/51064
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

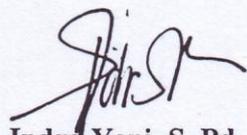
Padang, September 2012

Disetujui Oleh

Pembimbing I,


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

Pembimbing II,


Indra Yeni, S. Pd
NIP. 19710330 200604 2 001

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI PERMAINAN “MAZE” KATA DI TAMAN KANAK-KANAK PADANG

NANDA ERIKA*

ABSTRAK

Kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Padang masih rendah karena peserta didik kurang tertarik dengan kegiatan membaca. Tujuan dalam penelitian ini adalah meningkatkan minat anak untuk melakukan suatu permainan, menambah pengetahuan anak dalam kemampuan membaca, menambah pengetahuan guru dalam menyiapkan media pembelajaran, dan menambah jenis permainan dalam meningkatkan kemampuan membaca. Kemampuan membaca anak mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan *maze* kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Padang.

Kata Kunci: membaca; *maze*, kata

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah investasi yang amat besar bagi keluarga dan bangsa. Anak-anak merupakan generasi penerus keluarga sekaligus penerus bangsa. Dengan kata lain, masa depan bangsa sangat ditentukan oleh pendidikan yang diberikan kepada anak-anak. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini merupakan investasi bangsa yang sangat berharga sekaligus merupakan infra-struktur bagi pendidikan selanjutnya. Sebagaimana yang ditetapkan dalam Depdiknas No. 20 Tahun 2003 pada Bab IV Pasal 28 menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ditujukan pada anak semenjak lahir sampai anak berusia 6 tahun, rangsangan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani dan juga memiliki kesiapan dalam pendidikan selanjutnya.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan formal, pada jalur pendidikan anak usia dini . Di dalam Undang-Undang Sisdiknas nomor 20 tahun 2003 peraturan pemerintahan tentang pendidikan anak usia dini BAB I pasal 1 ayat 14 dijelaskan : “Lembaga pendidikan tenaga kependidikan adalah perguruan tinggi yang

diberi tugas oleh pemerintah untuk menyelenggarakan program pengadaan guru pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan/atau pendidikan menengah serta untuk menyelenggarakan dan mengembangkan ilmu kependidikan dan non kependidikan.”

Pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 BAB VI pasal 28 ayat 1 dijelaskan bahwa : pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004 standar kompetensi yang diharapkan dari pendidikan Taman Kanak-kanak adalah tercapainya tugas-tugas perkembangan secara optimal sesuai dengan standar yang telah di rumuskan. Aspek-aspek perkembangan yang diharapkan dicapai meliputi aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian bahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Pengembangan bahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat. Mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia.

Struktur Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004 Taman Kanak-kanak disebut sebagai program kegiatan belajar yang mencakup 3 bidang pengembangan yaitu : (1) pengembangan moral dan nilai-nilai agama (2) pengembangan sosial dan emosional (3) pengembangan kemampuan dasar. Program kegiatan belajar dalam rangka pengembangan kemampuan dasar meliputi : antara lain pengembangan bahasa, kognitif, fisik dan seni.

Setiap kegiatan yang dilakukan anak hendaknya menarik dan tidak lepas dari unsur bermain, peralatan dan perlengkapan yang diperlukan di dalam bermain hendaknya tersedia dan diutamakan jenis permainan yang dapat mengembangkan semua aspek atau dimensi yang dapat dikembangkan pada diri anak Taman Kanak-kanak. Guru yang benar mampu mengembangkan semua aspek pada anak Taman Kanak-kanak dengan berbagai rangsangan, seperti alat permainan maupun peristiwa-peristiwa yang relevan dengan kehidupan anak. Oleh sebab itu tugas guru yang utama sekali yaitu bisa menciptakan alat-alat permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

Tuntutan pendidikan yang semakin tinggi cenderung mengacu pada “pemaksaan” dalam penerapan metode pembelajaran terhadap anak didik. Pendidikan awal di sekolah dasar mulai menuntut agar anak-anak sudah dapat membaca. Membaca pada anak Taman Kanak-kanak yang biasa disebut *beginning reading* atau membaca dini boleh saja dilakukan melalui metode yang tepat, setelah guru mengerti dan memahami apa itu membaca dini.

Agar anak siap membaca, terlebih dahulu harus ada keinginan baca pada anak. Tanpa adanya keinginan yang tinggi terhadap berbagai bahan bacaan, kesiapan membaca anak juga akan terhambat. Keinginan baca ini semestinya dapat dirangsang sejak dini.

Ternyata meningkatkan kemampuan baca pada anak Taman Kanak-kanak tidaklah mudah menurut pengamatan yang penulis lakukan, sering jadi masalah bagi orang tua dan guru di Taman Kanak-kanak tidak sedikit orang tua dan guru yang mengeluh betapa sulitnya mengajari anak membaca. Banyak pula yang sampai hilang kesabaran sehingga keluarlah kata-kata atau sikap keras yang seharusnya tidak perlu. Mengajar membaca tidak jauh berbeda dengan mengajari anak berjalan dan berbicara, di butuhkan rangsangan-rangsangan sejak dini serta kesabaran dan ketelatenan dari guru dan orang tua.

Membaca adalah sebagai suatu proses berfikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interprestasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif. Menurut Craw dan Mountain tahun 1995 dalam Rahim (2007:123), mengatakan bahwa, pengenalan kata bisa berupa aktivitas membaca kata-kata menggunakan kamus.

Membaca merupakan kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata menghubungkan dengan bunyi serta maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Menurut Tarigan (1990:7) menyatakan bahwa, membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata atau bahasa tulis.

Mulyono (2003:203) mengemukakan bahwa, membaca adalah memahami isi bacaan. Untuk sampai pada memahami isi bacaan perlu adanya tahap-tahap yang perlu dilalui oleh anak dalam kegiatan pembelajarannya. Seiring dengan itu Bond tahun 1975 dalam Mulyono (2003:200) mengemukakan bahwa, membaca merupakan pengenalan symbol-simbol bahasa tulis yang merupakan stimulus yang membantu proses mengingat tentang apa yang dibaca, untuk membangun suatu pengertian melalui pengalaman yang telah dimiliki.

Anak belajar dan mengenal bahasa pertama kali berasal dari lingkungan keluarga. Orang tua memegang peranan penting dalam hal tersebut. Orang tua memberikan makna lisan pada benda-benda disekitarnya. Namun sayangnya orang tua sekarang kurang memahami arti serta peran suara manusia dalam pengembangan intelektual anak. Keberhasilan anak di sekolah pada dasarnya dapat ditentukan oleh apa yang anak itu kerjakan di rumah. Untuk itu doronglah rasa ingin tahu anak tersebut dengan dilatih sering

berbicara misalnya dengan menjawab pertanyaan yang tidak ada habisnya. Dalam penggunaan metode pengajaran yang kurang tepat dapat menimbulkan permasalahan bagi proses pembelajaran membaca sianak, materi-materi yang diajarkan belum sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa. Guru kurang memahami keinginan siswa.

Belajar membaca, menulis, berhitung, dan bahkan sains kini tidaklah perlu dianggap tabu bagi anak usia dini. Persoalan terpenting adalah merekonstruksi cara untuk mempelajarinya sehingga anak-anak menganggap kegiatan belajar mereka tak ubahnya seperti bermain dan bahkan memang berbentuk sebuah permainan.

Kenyataan yang ditemukan dilapangan, menunjukkan bahwa peserta didik kurang tertarik dengan kegiatan membaca. Dalam proses belajar mengajar minimnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar sambil bermain, dan alat peraga yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar kurang menarik bagi anak. Guru kurang menerapkan strategi dan metode pendekatan yang tepat dalam proses belajar.

Hal tersebut di atas terlihat karena guru kurang memakai atau tidak menggunakan alat peraga yang menarik, sehingga membuat minat pengenalan konsep membaca anak kurang, artinya sedikit minat membaca. Selama proses pembelajaran berlangsung, anak pasif, guru aktif, murid tidak mempunyai aktifitas, kecuali hanya mendengarkan guru berbicara dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan memberikan tulisan-tulisan di papan tulis tanpa adanya pembuktian yang nyata. Terutama pengenalan konsep membaca, dengan melakukan permainan-permainan yang menarik seperti dengan kartu gambar yang bervariasi bermakna bagi anak.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan “*Maze*” Kata Di Taman Kanak-kanak Padang”. Adapun tujuan yang akan dicapai dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak melalui permainan *maze* kata di Taman Kanak-kanak Padang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindak Kelas (PTK) yaitu ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas dan dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu pembelajaran dan mencoba hal-hal baru dibidang pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pengetahuan yang diperoleh anak.

Depdiknas (2003: 9) menyatakan bahwa : "Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis, refleksi terhadap berbagai aksi atau tindakan yang dilakukan oleh guru/ pelaku mulai dari perencanaan sampai dengan penilaian terhadap tindakan nyata didalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan".

Menurut Arikunto, dkk. (2008: 2) berdasarkan rangkaian ketiga kata tersebut dapat dijelaskan tiga pengertian yaitu: Penelitian, menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Kata tindakan, menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan siswa. Kelas, yaitu sekelompok siswa dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula. Kelas disini bukan terbatas pada sebuah ruangan kelas, tetapi dimanapun tempatnya, yang penting terdapat sekelompok anak yang sedang belajar. Penelitian tindakan kelas juga dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu praktek pembelajaran yang dilaksanakan guru demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian guru dapat melaksanakan kegiatan ini setelah meneliti kegiatan sendiri, dikelas sendiri dengan melibatkan anak didiknya sendiri melalui tindakan yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi, guru akan memperoleh umpan balik yang sistematis mengenai apa selama ini yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini bertempat di Taman Kanak-kanak Padang. Gedung sekolah terdiri dari 3 lokal. Penelitian ini dilaksanakan di dalam ruangan kelompok B2 dengan jumlah anak sebanyak 15 orang yang terdiri dari 7 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan. Penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2011/2012.

Prosedur pelaksanaan penelitian dilakukan secara bersiklus, yang dimulai pada siklus pertama, siklus kedua sangat ditentukan oleh hasil refleksi (Arikunto, dkk. 2006). Siklus pertama terdiri dari kegiatan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Data yang diperoleh dari hasil observasi kegiatan belajar mengajar akan dianalisis. Setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan merupakan sebagai bahan untuk menentukan tindakan berikutnya, disamping itu juga seluruh data digunakan untuk mengambil kesimpulan dari tindakan yang dilakukan. Hasil analisis ini akan dimasukkan dalam laporan

penelitian hasil belajar yang diperoleh dianalisis untuk melihat perubahannya, dengan menggunakan statistik dengan rumus yang dikenalkan oleh Hariyadi (2009:24)

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

Keterangan:

P = Persentase hasil yang diperoleh dari pengenalan kata pada anak.

f = Frekuensi hasil yang diperoleh anak yang mengalami peningkatan.

N = Jumlah anak

HASIL

Pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan, yang diteliti adalah anak yang berusia 5-6 tahun, kemampuan membaca anak Taman Kanak-kanak masih rendah. Hal ini terlihat sebagian besar anak di kelas mengalami kesulitan ketika diadakan kegiatan pembelajaran membaca (mengenal bentuk huruf dan kata). Pada umumnya anak hanya bisa membaca dengan gambar tanpa mengetahui huruf yang dibacanya.

Penelitian pembelajaran dilakukan dalam dua siklus. Siklus I dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, yang terdiri dari perencanaan dan tindakan, observasi dan refleksi. Dilihat dari hasil refleksi siklus I maka ada beberapa hal yang perlu dilanjutkan pada siklus ke II karena ada beberapa hal yang perlu diperbaiki pada siklus I. dan siklus II dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, yang terdiri dari perencanaan dan tindakan, observasi dan refleksi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel.
Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Dalam Proses Pembelajaran
Siklus I Pertemuan I11 (Setelah Tindakan)

No	Aspek yang dinilai	Nilai					
		ST		T		R	
		f	%	f	%	f	%
1	Menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya	2	13	3	20	10	67
2	Menghubungkan kata dengan gambar	2	13	4	27	9	60
3	Membaca kata sesuai gambar	2	13	3	20	10	67
Persentase rata-rata			13		23		61

Berdasarkan tabel di atas, terlihat rata-rata persentase kemampuan. Pada aspek 1 menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya dengan nilai sangat tinggi 13%, tinggi 20% dan rendah 67%, pada aspek 2 menghubungkan gambar dengan kata rata-rata persentase nilai sangat tinggi 13%, tinggi 27% dan rendah 60% , dan pada aspek 3 membaca kata sesuai gambar dengan rata-rata persentase sangat tinggi 13%, tinggi 20% dan rendah 67% .

Tabel.

Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Dalam Proses Pembelajaran Siklus II Pertemuan I11 (Setelah Tindakan)

No	Aspek yang dinilai	Nilai					
		ST		T		R	
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
1	Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya	12	80	3	20	-	-
2	Menghubungkan kata dengan gambar	11	73	4	27	-	-
3	Membaca kata sesuai gambar	13	87	2	14	-	-
Persentase rata-rata			80		20	-	-

Berdasarkan tabel di atas, terlihat rata-rata persentase kemampuan. Pada aspek 1 menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya dengan nilai sangat tinggi 80%, tinggi 20% dan rendah 0% , pada aspek 2 menghubungkan gambar dengan kata rata-rata persentase nilai sangat tinggi 73%, tinggi 27% dan rendah 0% , dan pada aspek 3 membaca kata sesuai gambar dengan rata-rata persentase sangat tinggi 87%, tinggi 14% dan rendah 0% .

PEMBAHASAN

Hasil penelitian peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan *maze* kata di Taman Kanak-kanak Padang, diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini.

Kondisi awal diperoleh gambaran kemampuan membaca anak masih rendah dimana sebagian anak di Taman Kanak-kanak Padang mengalami kesulitan ketika

diadakan kegiatan pembelajaran membaca. Hal ini karena kurangnya pengelolaan kegiatan belajar sambil bermain sehingga pembelajaran tidak menyenangkan bagi anak.

Hurlock dalam Musfiroh (2005 : 2) mengatakan bahwa : “bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan, dalam kultur manapun. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Yang dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar”.

Setelah melihat kondisi awal tentang kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Padang, peneliti melakukan tindakan untuk memperbaiki pembelajaran membaca melalui permainan.

Pada Siklus I ini peneliti melakukan kegiatan permainan *maze* kata. Pada permainan ini setiap anak mendapatkan kartu kata, gambar, gambar. Disini anak sangat senang dan gembira ketika anak mencari jalan dan mencari kartu kata yang sesuai dengan kata dan gambar yang dipegang anak. Pada permainan *maze* kata anak juga terlihat bersemangat ketika melakukan permainan. Hal ini terlihat ketika anak berlomba mencari kata yang sesuai dengan kata yang diperolehnya pada jalan-jalan yang telah dibuat guru. Anak merasa lebih percaya diri bahwa dia adalah pemenangnya. Permainan pada pertemuan selanjutnya yaitu permainan mencocokkan kata dengan gambar. Permainan selanjutnya adalah menyusun kata sesuai dengan gambar. Pada permainan ini anak merasa senang dan antusias karena anak berlomba mencari kartu kata, dan menyebutkan kata apa saja yang ada pada gambar maka dialah pemenangnya.

Untuk mencapai hasil yang lebih optimal, peneliti melakukan pembelajaran yang lebih menarik pada siklus II dengan menambah jumlah kartu-kartu kata dan gambar-gambar yang membuat anak semakin tertarik dan termotivasi dalam melakukan permainan sehingga terlihat peningkatan keberhasilan penggunaan alat permainan *maze* kata dalam peningkatan kemampuan membaca anak. Berdasarkan tindakan penelitian siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilan penggunaan alat permainan *maze* kata sebagai berikut :

1. Ditinjau dari aktivitas guru, pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan berhasil
2. Kemampuan membaca anak dalam kegiatan permainan *maze* meningkat :
 - a) Pada aspek 1 menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, anak yang mencapai persentase sangat tinggi memperoleh nilai dari 0% menjadi 80%. Dalam penelitian ini telah berhasil meningkatkan minat baca anak, menurut Sudono (1995:1) Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan

anak dengan, atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

- b) Pada aspek 2 menghubungkan kata dengan gambar, anak yang mencapai persentase sangat tinggi memperoleh nilai dari 0% menjadi 73%. Berdasarkan hasil penelitian ini dalam menghubungkan kata dengan gambar sudah berhasil, menurut Anggani sudono (1995:7) mengemukakan bahwa alat permainan merupakan seperangkat alat yang digunakan untuk memenuhi naluri anak dalam bermain.
- c) Pada aspek 3 membaca kata sesuai gambar anak yang mencapai persentase sangat tinggi memperoleh nilai dari 0% menjadi 87%. Berdasarkan hasil penelitian ini sudah berhasil dalam membaca kata sesuai dengan gambar, dalam teori Siswanto (2008:12) melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : Agar tujuan pengembangan membaca dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran Taman Kanak-kanak, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan membaca serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak. Membelajarkan anak membaca dengan menggunakan permainan *maze* kata akan dapat meningkatkan kemampuan membaca dan rasa keingintahuan anak. Permainan dan berbagai media pembelajaran memegang peranan sangat penting untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi membaca anak. Melalui permainan *maze* kata dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II. Kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan *maze* kata pada anak kelompok B2 TK Dian Andalas Padang. Pelaksanaan permainan *maze* kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

Berdasarkan hasil temuan peneliti, maka Penulis memberikan saran sebagai berikut: Anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan. Untuk memotifasi dan meningkatkan kreativitas anak dalam

pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Guru Taman Kanak-kanak diharapkan dapat menggunakan permainan *maze* kata dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. diharapkan dapat menambah dan mengembangkan alat permainan *maze* kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak pada Taman Kanak-kanak Padang. Diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan membaca anak melalui metode dan media yang lainnya. Diharapkan pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Anggani, Sudono. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta : PT Grasindo.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung : Citra umbara.
- Farida, Rahim. 2007. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya.
- Musfiroh, Takkiroatun. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Dirjen Dikti Depdiknas.
- Mulyono, Abdurrahman. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar di TK*. Jakarta : Depdikbud.
- Tarigan, HG. 1990. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.