

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
MEMBACA PERMULAAN MELALUI PERMAINAN  
KARTU BERGAMBAR PADA ANAK KELOMPOK B  
TK KENARI III MUSUK BOYOLALI  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Mencapai Derajat  
Program Sarjana S -1  
Studi PG Pendidikan Anak Usia Dini**



**DISUSUN OLEH :  
RUMNINGSIH  
A 53C090027**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
TAHUN 2012**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN**  
**MELALUI PERMAINAN KARTU BERGAMBAR PADA ANAK**  
**KELOMPOK B TK KENARI III MUSUK**  
**TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

**RUMINGSIH**  
**A53C090027**

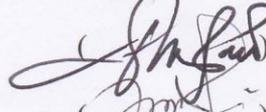
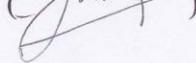
Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Pada Tanggal : Agustus 2012

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Aryati Prasetyarini, S. Pd, M. Pd
2. Dra. Hj. Surtikanti, SH, M. Pd
3. Drs. Joko Santoso, M. Ag

(  )  
(  )  
(  )

**Surakarta**

**Universitas Muhammadiyah Surakarta**  
**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dekan**  
**Drs. H. Sofyan Anif, M. Si**  
**NIK 547**

## ABSTRAK

### UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI PERMAINAN KARTU BERGAMBAR PADA ANAK KELOMPOK B TK KENARI III MUSUK

RUMNINGSIH, A53C090027, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012, 63 Halaman

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok B TK Kenari III Musuk Tahun Pelajaran 2012/2013. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian tindakan ini adalah anak kelas B TK Kenari III Musuk yang berjumlah 20 anak. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, guru, dan kepala sekolah. Data dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Observasi dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang perkembangan kemampuan membaca anak, catatan lapangan digunakan untuk mencatat kejadian yang terjadi diluar perencanaan, dokumentasi digunakan untuk melihat keaktifan anak saat pembelajaran membaca. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan membaca anak kelas B TK Kenari III Musuk tahun pelajaran 2012 / 2013 sebelum dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas yaitu anak yang mampu membaca hanya 45,3%. Setelah dilakukan tindakan yang disepakati dengan menggunakan permainan kartu bergambar pada proses pembelajaran membaca anak diperoleh hasil yaitu siklus I mencapai 53%, siklus II meningkat menjadi 65,8%, dan siklus III peningkatan mencapai 77%. Hasil penelitian ini sudah mencapai indikator pencapaian. Berdasarkan data hasil penelitian tindakan kelas tersebut maka hipotesis tindakan yang menyatakan “ Dengan menggunakan permainan kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak kelompok B TK Kenari III Musuk tahun pelajaran 2012 / 2013 “, terbukti dan dapat diterima kebenarannya.

Kata kunci : *Metode permainan kartu bergambar, kemampuan membaca*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang Masalah

Anak Usia Dini merupakan masa keemasan (*The golden age*), namun sekaligus periode yang sangat kritis dalam tahap perkembangan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, bahkan sejak dalam kandungan menentukan derajat kualitas kesehatan, intelegensi, kematangan emosional dan produktivitas manusia pada tahap berikutnya. Dengan demikian investigasi

pengembangan anak usia dini merupakan investasi, yang sangat penting bagi sumber daya manusia yang berkualitas.

Permainan kartu bergambar dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan informal, bebas dari ketegangan dan kecemasan. Anak-anak dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan membuat keputusan. Dalam memainkan suatu permainan, anak-anak dapat melihat sejumlah kata-kata berkali-kali, namun tidak dalam cara yang membosankan dan berulang-ulang.

Bermain dengan kartu bergambar haruslah menyenangkan dan belajar membaca itu harus dibuat menjadi suatu hal yang menyenangkan pula. Bagi anak usia Taman Kanak-Kanak belajar membaca itu penting, anak-anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan yang tinggi. Mereka akan berbicara, menulis dan memahami gagasan-gagasan rumit secara lebih baik.

Kegemaran membaca permulaan harus dikembangkan sejak usia dini, hal ini sejalan dengan pendapat Montessori dan Hainstock yang mengemukakan bahwa pada usia 4-5 tahun anak sudah bisa diajarkan membaca dan menulis. Bahkan membaca dan menulis merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak usia dini. Hal ini diperkuat oleh Tom dan Sobol (2003: 26) bahwa anak yang sudah memiliki kesiapan membaca di Taman Kanak-Kanak lebih percaya diri dan penuh kegembiraan.

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan proses belajar mengajar di kelompok B TK Kenari III Kecamatan Musuk Kabupaten, Boyolali ditemukan rendahnya kemampuan membaca permulaan. Dalam hal ini sebagian besar anak belum mampu membaca permulaan tetapi hanya menghafal saja. Hal ini ditandai dengan kondisi anak dari 20 siswa kelompok B TK Kenari III yang mampu membaca permulaan 8 anak saja. Rendahnya kemampuan membaca permulaan disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak bervariasi atau monoton sehingga anak mengalami kebosanan.

Dari uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang dituangkan dalam sebuah judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca

Permulaan Dengan Permainan Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok B TK Kenari III Kecamatan Musuk, Kabupaten Boyolali.

### **Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini memperoleh kajian yang tepat maka perlu dibatasi masalahnya. Masalah yang diteliti terbatas pada upaya peningkatan kemampuan membaca permulaan meliputi kemampuan anak dalam mengenal huruf, menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkan, dan membaca gambar atau benda dengan kata melalui media kartu bergambar pada anak Taman kanak-kanak khususnya kelompok B. Hal ini sesuai dengan kurikulum Permendiknas nomor 58 tahun 2009.

### **Perumusan Masalah**

Melihat latar belakang secara konkrit masalah dalam penelitian ini dapat penelitian rumuskan sebagai berikut :

Apakah Permainan Kartu Bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B TK Kenari III Kecamatan Musuk Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013 ?

### **Tujuan Penelitian**

#### 1. Tujuan Umum

Secara umum, penelitian ini mempunyai tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B TK Kenari III Kecamatan Musuk Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013.

#### 2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan dengan permainan kartu bergambar di TK Kenari III Kelompok B Musuk Boyolali.

### **Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

- a. Menjadi salah satu referensi bagi peneliti berikutnya.
- b. Menambah wacana tentang permainan kartu bergambar sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

- c. Sebagai dasar dalam pemilihan metode pembelajaran dalam mengembangkan aspek kebahasaan.
2. Manfaat Praktis
    - a. Bagi Guru
      - 1) Dapat memberikan masukan yang positif dalam pembelajaran membaca pada anak kelompok B TK Kenari III Musuk.
      - 2) Dapat memberikan solusi terhadap masalah atau kendala pelaksanaan pembelajaran membaca dengan permainan kartu gambar pada anak kelompok B TK Kenari III Musuk.
      - 3) Sebagai dasar bagi guru dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas dalam pelaksanaan pembelajaran membaca.
    - b. Bagi Anak Didik
      - 1) Dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.
      - 2) Dapat menambah perbendaharaan kata.
    - c. Bagi Sekolah
      - 1) Dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar anak sehingga tercipta pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif, dan menyenangkan.
      - 2) Dapat menemukan cara dalam mengembangkan kemampuan membaca yaitu dengan permainan kartu bergambar.

## **LANDASAN TEORI**

### **Kajian Teori**

#### **1. Kemampuan Membaca Permulaan**

##### **a. Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan**

Membaca merupakan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang komplet dan melibatkan berbagai keterampilan. Jadi, kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan yang seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Anderson (1985) memandang membaca sebagai suatu proses untuk memahami

makna suatu tulisan. Proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenali huruf, kata, ungkapan, rasa, kalimat dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya. Bahkan lebih jauh dari itu dalam kegiatan membaca, pembaca menghubungkannya dengan maksud penulis berdasarkan pengalamannya.

Adapun menurut Tarigan (1986: 7) membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas, dan agar makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui. Kalau hal ini tidak terpenuhi, maka pesan yang tersurat dan yang tersirat tidak akan tertangkap atau dipahami, dan proses membaca itu tidak terlaksana dengan baik.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca seperti juga kemampuan merupakan kegiatan yang kompleks, artinya banyak segi dan banyak faktor yang mempengaruhinya. Anderson (1990: 34) mengemukakan faktor motivasi, lingkungan, keluarga dan guru sebagai faktor yang sangat berpengaruh.

2. Permainan Kartu Bergambar

a. Pengertian Permainan Kartu Bergambar

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan sehari-hari. Pada awal-awal permulaan, bermain memiliki resiko, selain resiko juga ada unsur lain yang pengulangan.

Menurut Ismail (2009: 27) permainan adalah suatu alat aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

b. Manfaat permainan dengan menggunakan kartu bergambar

Manfaat permainan dengan kartu bergambar sebagai berikut :

- 1) Dengan menggunakan permainan kartu bergambar dapat memberikan kepada anak untuk mengembangkan aspek bahasanya secara optimal dengan melihat secara langsung gambar dan bentuk-bentuk yang diperlihatkan guru untuk menyusun sebuah kata lalu mengucapkan secara jelas dan benar sesuai gambar dan hurufnya.
- 2) Permainan kartu bergambar sangat menarik perhatian dan minat anak.
- 3) Kata-kata yang terdapat dibawah gambar merupakan kata-kata yang mudah berupa beberapa huruf atau suku kata.
- 4) Membantu anak belajar mengenal huruf-huruf dalam huruf belajar membaca.

c. Teknik Permainan Kartu Bergambar

Untuk belajar membaca menggunakan permainan kartu bergambar maka memerlukan teknik-teknik supaya anak mudah memahaminya. Dalam hal ini teknik yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut :

- 1) Kartu bergambar yang digunakan dalam permainan dipusatkan untuk membantu anak-anak untuk mencari bunyi awal sebuah kata dan menghubungkannya pada suatu huruf.
- 2) Memilih kata-kata yang dimulai dengan bunyi konsonan tunggal, seperti "basa" atau "baju", bukan konsonan rangkap seperti "blok" atau brokat.
- 3) Memperbanyak latihan bagi anak agar mampu mengenali bunyi huruf-huruf bila huruf itu membentuk bagian dari kata.

d. Kesimpulan Keterkaitan antara Permainan Kartu Bergambar dengan Kemampuan Membaca Permulaan

Dalam penelitian ini permainan kartu bergambar dengan kemampuan membaca permulaan selalu berkaitan atau berhubungan, dimana kemampuan membaca permulaan sebagai variabel x dan permainan kartu bergambar sebagai variabel y. Dalam hal ini anak sangat tertarik dan senang dengan gambar yang berwarna-warni yang terdapat

pada kartu, sehingga mampu memotivasi dan menumbuhkan rasa ingin tahu pada anak. Dengan rasa ingin tahu yang tinggi maka akan memicu anak untuk segera melakukan permainan dengan kartu bergambar tersebut. Dengan begitu pembelajaran membaca dapat dilaksanakan dengan baik dan anak mampu membaca.

### **Kajian Penelitian yang Relevan**

Dalam penelitian ini penulis mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Penelitian skripsi oleh Yuliningrum (2011) dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Pancing Pintar kelompok B TK TK Pertiwi Gantiwarno" menyimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan bermain dengan media pancing pintar mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada usia dini.

Penelitian Skripsi oleh Asih Murniati Rohmatun (2012) dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Huruf Pada Anak Kelompok B di RA Amanah Damaran Klaten Selatan Tahun Ajaran 2011/2012". Menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan setelah menggunakan media kartu huruf.

Berdasarkan uraian diatas kedua penelitian menekankan pada kegiatan pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan dengan media dan tehnik yang berbeda. Persamaannya dalam penelitian ini adalah orientasi kegiatannya sama-sama meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada Taman Kanak-Kanak. Perbedaan dalam penelitian ini adalah media yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan berbagai macam penelitian kartu bergambar yang cocok, menarik, dan sesuai kondisi anak, dengan begitu anak dapat menikmati pembelajaran sehingga hasilnya sesuai dengan yang diharapkan.

### **Kerangka Pemikiran**

Membaca merupakan suatu proses kognitif. Proses keterampilan menunjuk pada pengenalan dan penguasaan lambang-lambang fonim yang dikenal. Untuk

memahami makna suatu kata atau kalimat anak membutuhkan situasi yang menyenangkan, dengan bermain anak akan senang belajar, semakin senang anak akan banyak memperoleh pengetahuan untuk perkembangan kognitif dan sosial anak. Permainan kartu bergambar dapat dijadikan pembelajaran membaca dan disukai anak. Proses yang dilakukan berkali-kali dalam suatu permainan kartu bergambar membuat anak senang dan lama-kelamaan anak akan bisa membaca. Metode kartu bergambar memungkinkan anak usia dini mampu untuk belajar membaca dengan cara mengingat gambar dan bentuk.

Penelitian menggunakan permainan kartu bergambar sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak Taman Kanak-kanak kelompok B TK Kenari III Musuk Boyolali. Media kartu bergambar yang digunakan berupa kartu kata yang disertai gambar-gambar yang menarik. Dengan menggunakan media kartu gambar, anak akan lebih menyukai membaca dan akan meningkatkan kemampuan membaca mereka, karena pembelajaran membaca dilakukan dengan menggunakan media yang menarik dan dilaksanakan dengan cara bermain.

### **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis adalah alternatif dugaan jawaban yang dibuat oleh peneliti bagi permasalahan dalam penelitian. Dugaan jawaban tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya sementara yang akan dikaji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan.

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : Melalui permainan memanfaatkan alat peraga kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Kenari III Tahun 2012/2013.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis dan Rancangan Penelitian**

Prosedur penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan 3 siklus, siklus yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Toggart. Toggart mengatakan bahwa penelitian tindakan adalah suatu siklus spiral

yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi, yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spirals berikutnya (Depdiknas, 2004: 2).

## **B. Setting Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Tempat penelitian yang peneliti gunakan adalah TK Kenari III Musuk. Alasan peneliti memilih tempat ini adalah peneliti bekerja pada tempat tersebut sehingga memudahkan perolehan data dan mempunyai waktu peluang yang luas. Selain itu di TK Kenari III belum pernah dilakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan yaitu pada bulan Juni sampai Agustus 2012.

## **C. Subjek Penelitian**

Subjek Penelitian ini adalah siswa kelompok B di TK Kenari III Musuk tahun ajaran 2012/2013 dengan jumlah siswa 20 anak terdiri dari 11 putri dan 9 putra ditambah guru. Peneliti memilih kelompok B karena pada kelas ini masih mempunyai kemampuan membaca permulaan yang kurang atau rendah, yang dibuktikan anak masih belum mampu membaca tetapi baru menghafal.

## **D. Jenis Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer berasal dari nilai siswa, sedangkan data sekunder dihasilkan dari sumber lain.

Data primer dan data sekunder ini bermanfaat untuk memperjelas masalah dan menjadi operasional dalam penelitian, sehingga dapat menjadi bahan solusi untuk memecahkan masalah dengan lebih teliti

## **E. Indikator Pencapaian**

Keberhasilan kegiatan penelitian ini akan tercermin dengan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan membaca anak didik. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Proses

pembelajaran dikatakan berhasil apabila setidaknya 77% peserta didik terlibat secara aktif baik secara fisik, mental, ataupun sosial selama proses pembelajaran. Selain itu anak didik juga harus menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok B TK Kenari III Musuk. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus, setiap siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan dan dilaksanakan melalui 4 tahap disetiap siklus yang meliputi (1) Tahap Perencanaan (2) Tahap Pelaksanaan, (3) Tahap Observasi, (4) Tahap Analisis dan Refleksi.

Dapat diketahui bahwa kemampuan membaca anak didik dari prasiklus sampai siklus III menunjukkan peningkatan. Peningkatan dari prasiklus 45,3%, siklus I 53%, siklus II 65,8% dan siklus III mencapai 77%. Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti dan guru sebagai kolabolator dapat diketahui bahwa penggunaan metode permainan kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan yang meliputi mengenal huruf, menyebutkan simbol huruf, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama, dan memahami hubungan antara bunyi dengan bentuk huruf.

### **Keterbatasan Penelitian**

1. Obyek penelitian hanya TK Kenari III Musuk Boyolali di Kelompok B.
2. Waktu penelitian terbatas pada semester I tahun pelajaran 2012/2013.
3. Aspek yang diteliti terbatas pada kemampuan membaca permulaan.
4. Permainan yang digunakan terbatas pada permainan yang menggunakan media kartu bergambar.
5. Penelitian terbatas selama tiga siklus, setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan.
6. Yang menjadi kolaborator terbatas pada teman sejawat dan kepala sekolah TK Kenari III Musuk Boyolali.

## **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan beberapa tindakan dari siklus I, II dan III serta hasil keseluruhan pembahasan dan analisis yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan metode permainan kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak didik. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan rata-rata prosentase kemampuan membaca dari sebelum tindakan sampai pada siklus III yaitu sebelum tindakan 45,3%, siklus I mencapai 53%, Siklus II mencapai 65,8% dan siklus III mencapai 77%.
2. Penggunaan permainan kartu bergambar dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca disenangi oleh anak didik TK Kenari III Musuk. Dalam siklus I menggunakan permainan kartu gambar dan huruf tetapi anak masih dibantu guru dalam menyebut nama huruf yang sesuai dengan gambar. Untuk siklus II anak sudah mampu menyebutkan nama huruf yang sesuai dengan nama gambar. Sedangkan siklus III anak sudah mampu menyusun dan membaca huruf sesuai dengan kata.

### **B. Implikasi**

Setelah dilakukan tindakan dengan menerapkan permainan kartu bergambar dalam pembelajaran membaca permulaan anak TK Kenari III Musuk, maka implikasi yang diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan pengelolaan kelas dilakukan guru semakin meningkat dengan penggunaan permainan kartu bergambar dalam pembelajaran membaca.
2. Anak didik lebih termotivasi dan minat terhadap pembelajaran membaca dengan permainan kartu bergambar.
3. Anak didik merasa senang, semangat dan tidak terbebani dalam membaca.

### **C. Saran**

Berdasarkan hasil dan kesimpulan peneliti yang disertai dengan data bukti yang nyata dalam penggunaan metode permainan kartu bergambar dapat

meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak didik, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Kepada Kepala Sekolah

Kepala Sekolah hendaknya mengupayakan berbagai cara untuk meningkatkan mutu pembelajaran membaca bagi anak didik.

2. Kepada Guru

a. Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang tepat, menarik dan disenangi anak agar dapat mendorong minat dan antusias anak dalam mengikuti pembelajaran.

b. Guru hendaknya lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam menyampaikan pembelajaran.

c. Guru hendaknya mencari solusi dan membimbing anak yang kemampuannya kurang atau diatas rata-rata.

3. Kepada Orang Tua Anak Didik

Orang tua hendaknya selalu melatih dan membimbing anak untuk belajar dirumah seperti apa yang disampaikan dalam pembelajaran disekolah.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsini. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Angkasa.

Dhieni, Nurbiana. 2005. *Materi Pokok Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Ditjen Pendi dikan Luar. 2010. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain*.

Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Persiapan Membaca dan Menulis Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdinas.

Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdinas.

Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Indahnya Bahasa dan Sastra Indonesia* Semarang : CV. Pelajar Pantai Utara.

- Depdiknas. 2004. *Dikdaktik Metodik Taman Kank-Kanak*. Jakarta.
- Iswari, Arhana. 2010. *Belajar Membaca dan Menulis Permulaan*. Klaten : PT. Intan Pariwara.
- Masitoh, dkk. 2005. *Materi Pokok Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Masjidi, Noviar. 2007. *Agar Anak Suka Membaca*. Merdia Insani: Yogyakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009 *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdinas.
- Rimy, Yoko. 2009. *Diklat Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: LPMP.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas..* Jakarta: Kencana Muda Group.
- Skripsi Yuningrum. 2011. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Pancing Pintar Kelompok B TK Pertiwi Gantiwarno*.
- Syamsudin. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdiknas
- Tarigan, Henry. 1986. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa: Bandung
- [Http://membaca permulaan.com](http://membaca permulaan.com). Minggu, 10 Juni 2012, jam 18.30 WIB.