

Nurhazizah¹
Rismareni Pransiska²
Saridewi³

Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Bengkel Kata di Taman Kanak-kanak *Smart Kids* Padang Panjang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan bengkel kata. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian kelas B taman kanak – kanak *Smart Kids* Padang Panjang sebanyak 15 anak, 7 orang laki – laki dan 8 orang anak perempuan pada semester II Tahun ajaran 2018-2019. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus dan pada tiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Pada siklus I pertemuan ketiga perkembangan kemampuan membaca anak mendapatkan nilai rata – rata sebesar 49% setelah dilakukan perbaikan pada siklus II pertemuan ketiga kemampuan anak meningkat dengan nilai rata – rata 85% yang mencapai kriteria ketuntasan minimum. Disimpulkan permainan bengkel kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

Kata kunci: *kemampuan membaca, bengkel kata*

Abstract

The purpose of this study was to improve children reading skill through Bengkel kata (word work) game. This was a classroom action research and the participants were 15 children from class B of TK Smart Kids in Padang Panjang. They were 8 boys and 7 girls who were at their second semester of 2018-2019 at the kindergarten. This study was conducted in two cycles of three meetings each. The result showed that in the third meeting of the first cycle, there was a development of children reading skill with an average score of 49 percent. Meanwhile, at the third meeting of the second cycle, the reading skill increased with an average score of 85 percent. This number reached the minimum completeness criteria of kindergarten. Then it can be concluded that through the game Bengkel kata can improve children's reading skill.

Keywords: *reading skill, bengkel kata*

¹ Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang,
Email: teacher_icha@gmail.com

² Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang,
Email: pransiskaunp@gmail.com

³ Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang,
Email: saridewi@fip.unp.ac.id

PENDAHULUAN

Anak usia dini disebut sebagai anak usia pra-sekolah yang pertumbuhan dan perkembangan sangat pesat dan peka. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun, bersifat unik. Selain itu anak berada pada masa pertumbuhan, perkembangan dan pematangan serta proses menyempurnakan seluruh aspek perkembangan, baik jasmani maupun rohani yang berlangsung secara bertahap dan berkelanjutan.

Rangsangan atau stimulasi diberikan untuk membantu proses pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak sesuai tahap perkembangan dan usia anak. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu pendidikan yang dilakukan sebelum jenjang pendidikan dasar untuk rentang usia 0-6 tahun yang disebut pada masa *golden age*. Menurut Undang – Undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 no 14 “pendidikan anak usia dini adalah usaha pemberian stimulasi untuk anak usia 0-6 tahun guna untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, agar anak siap untuk menuju pendidikan selanjutnya.”

Trianto (2011: 24-25) menyatakan pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak sebagai persiapan untuk kehidupan selanjutnya di lingkungan masyarakat, menanamkan disiplin serat kemandirian dalam diri anak untuk menciptakan anak yang berpendidikan dan berkarakter untuk masa yang akan datang.

Menurut Suyadi (2010; 12-13) pendidikan anak usia dini harus sesuai dengan kebutuhan anak, mengajarkan anak sambil bermain sehingga sesuai dengan karakter anak usia dini, menyiapkan lingkungan yang efektif dan kondusif kemudian pembelajaran yang digunakan harus terpadu, bertahap, berulang ulang dan menggunakan media yang menarik dan sesuai untuk anak.

Hal ini sesuai dengan pendapat Pransiska (2018: 169) menyatakan bahwa setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda. Kemampuan masing – masing anak perlu diketahui dan dipahami oleh pendidik. pada masa ini pendidik sangat berperan penting untuk memberikan stimulasi untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak.

Pembelajaran anak usia dini hakikatnya berorientasi pada kegiatan bermain, pembelajaran berorientasi pada perkembangan yang banyak memberi kesempatan anak untuk bisa belajar dengan tepat.

Pembelajaran yang berpusat pada anak berkarakteristik sebagai berikut: (1) kegiatan berasal dari minat dan keinginan anak. (2) anak – anak memilihkan permainan dan apa yang ia kerjakan sesuai keinginannya masing – masing. (3) anak – anak berekspresi dengan ide dan kreativitasnya sendiri. (4) anak – anak berimajinasi dan bereksplorasi dengan karyanya sendiri dan (5) anak mampu menceritakan pengalamannya sendiri.

Dalam meningkatkan perkembangan anak, salah satu aspek perkembangan pada anak usia dini yang perlu dikembangkan adalah aspek bahasa anak. Aspek bahasa mencakup cara seseorang dalam berkomunikasi, berinteraksi yang diwujudkan dalam bentuk lambang atau simbol seperti bahasa lisan, bahasa isyarat, mimik wajah dalam mengekspresikan sesuatu hal. Bahasa juga mencerminkan perkembangan kognitif pada

diri anak, dalam perkembangan bahasa terdiri dari perkembangan bicara, menulis, membaca dan menyimak.

Badudu dalam Nurbiana, dkk (2009; 1,11) menyatakan bahasa adalah alat komunikasi untuk menghubungkan antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu – individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginannya. Sedangkan Bromley dalam Nurbiana (2008:111), mengartikan bahasa adalah sistem simbol yang teratur untuk membagi berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal.

Yusuf (2004:95) mengemukakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa yaitu 1) Status sosial keluarga, 2) Proses pengalaman hubungan dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan keluarga, terutama dengan ibu yang mengajar, melatih dan memberi contoh bahasa kepada anak, 3) Faktor Kesehatan, 4) Faktor Intelegensi, 5) Faktor Kelamin

Anderson (dalam Nurbiana, 2008: 55) menyatakan membaca adalah proses untuk memahami makna suatu tulisan, yang proses yang dialami adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenali huruf, kata, ungkapan, frase, kalimat dan wacana serta mengembangkan dengan bunyi serta maknanya.

Doman (dalam Hariyanto, 2009: 32) menyatakan bahwa pada anak usia dini mengenalkan satu kata yang bermakna adalah proses membaca. Membaca untuk anak usia dini adalah proses memahami makna suatu tulisan dan menterjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan yang di mulai dari mengenali huruf-huruf, kata, ungkapan, frase, kalimat dan wacana lalu mengembangkan dengan bunyi serta menarik kesimpulan mengenai makna bacaan.

Pembelajaran membaca di TK diajarkan melalui simbol-simbol seperti seorang guru ingin mengenalkan tulisan mata maka guru membuat gambar mata dan kemudian guru akan menulis kata mata di bawah gambar. Simbol yang lain dapat menggunakan susunan potongan gambar yang dipotong menurut masing-masing hurufnya, kemudian potongan disusun sebuah gambar utuh.

Kemampuan membaca di TK sangatlah penting bagi anak yaitu untuk membarikan pengetahuan kepada anak untuk mengenal berbagai kosa kata. Artikulasi yang baik dan benar, pembelajaran membaca diajarkan secara bertahap yaitu dengan mengenal satu kata, dua kata dan berlanjut pada tiga kata yang sudah membentuk satu kalimat. Anak sebelum memasuki TK sudah mengenal huruf lepas sehingga anak akan mudah menyusun kata. Membaca merupakan salah satu penunjang perkembangan bahasa anak dengan perantara media.

Anak usia dini yang telah memiliki kesiapan untuk membaca adalah jika anak suka melihat sebuah buku atau majalah dan menirukan bagaimana cara orang membaca dan anak ikut mengeluarkan atau berbicara dengan kalimat – kalimat yang mempunyai suatu makna, kosa kata yang bertujuan, mampu melafalkan bunyi huruf dan menunjukkan minat dan rasa ingin tahu anak terhadap kegiatan membaca. Seperti keinginan anak untuk memegang buku, membuka dan membolak balikannya, serta ada anak yang ikut menirukan bagaimana orang dewasa membaca buku dan menulis dengan mencoret – coret buku tersebut.

Pada usia 5-6 tahun anak sudah bisa mengenal huruf dan bentuk huruf, anak bisa membedakan antara huruf vokal dengan huruf konsonan. Anak mampu menggabungkan huruf konsonan dan huruf vocal menjadi kata, dan anak juga bisa mengetahui perubahan bunyi, sesuai dengan perubahan huruf dan posisi huruf. Terdapat pada kurikulum 13 pada KD 3.12-4.12 tentang keaksaraan awal anak melalui bermain, menggambarkan dan menjelaskan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya. Dimana pada indikator dijelaskan dan menyebutkan lambang – lambang huruf sesuai suara atau bunyi, mengenal arti sebuah kata, mengenal perubahan bunyi huruf dan makna berdasarkan perubahan bunyi dan posisi hurufnya.

Bagai anak usia dini bermain adalah kebutuhan dalam meningkatkan pengetahuan anak, sehingga anak dapat menemukan sesuatu hal yang baru dari kegiatan bermain, baik individu ataupun bermain dalam kelompok. Hal ini akan membuat pengetahuan anak berkembang sesuai dengan tahap usia anak. Ini sesuai juga dengan yang dijelaskan oleh Catron dan Allen (dalam Musfiroh, 2005:1) yang menyatakan bahwa bermain merupakan satu wahana yang mampu menjadikan anak berkembang secara optimal.

Kegiatan bermain bagi anak usia dini bisa meningkatkan perkembangan seluruh aspek perkembangan anak, baik motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, sosial dan emosional anak. Dalam kegiatan bermain anak bebas dalam berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan sesuatu. Tujuan untuk bermain ini adalah untuk memberi kesempatan kepada anak untuk berimajinasi, bereksperimen dengan pengalaman yang dialami oleh anak dan bereksplorasi tentang hal – hal yang baru.

Montolalu (2007:1.3) menyatakan bahwa tujuan dari kegiatan bermain untuk anak adalah: 1) untuk memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak. 2) menemukan kekuatan dan kelemahan dalam diri anak, baik kemampuan, minat anak. 3) memberi anak waktu dan tempat untuk berkembang sepenuhnya, fisik, intelektual, bahasa dan perilaku anak. 4) anak terlatih menggunakan seluruh panca indera anak. 5) memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu yang lebih mendalam lagi.

Kegiatan bermain memiliki manfaat untuk seluruh aspek perkembangan anak usia dini, salah satunya adalah perkembangan bahasa anak yang dapat menambah kosakata anak dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Patmonodewo (2008: 110) berpendapat bahwa bermain dapat membantu perkembangan anak dengan cara guru memberikan waktu, ruang, materi dan kegiatan – kegiatan bermain untuk murid – muridnya.

Pengamatan yang peneliti lakukan di tempat peneliti mengajar, peneliti menemukan masalah belum berkembangnya kemampuan membaca anak, seperti pada saat anak menyebutkan lambang huruf, mengenal bentuk huruf, anak belum mampu menggabungkan beberapa huruf konsonan dan huruf vocal menjadi sebuah kata.

Media yang digunakan guru untuk mengenalkan kemampuan membaca pada anak belum bervariasi, guru hanya menggunakan kartu huruf dan papan tulis sebagai media dan alat belajar, serta strategi guru untuk mengenalkan konsep membaca kurang menarik. Sehingga kegiatan membaca kurang menarik dan menyenangkan untuk anak, sehingga kemampuan anak membaca kurang berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan dengan bengkel kata.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan Bengkel Kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, karena setiap anak diberi kesempatan untuk bermain, menyebutkan menyebutkan lambang huruf, menjiplak bentuk huruf dan menggabungkan beberapa huruf konsonan dan huruf vocal menjadi kata lalu membacanya. Permainan Bengkel Kata ini memberi kesempatan yang luas kepada anak untuk menyebutkan huruf, menjiplak huruf dan menggabungkan gambar dan tulisan yang berbeda di setiap pertemuan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian guna meningkatkan mutu proses dan hasil kerja dikelas, guru bisa menentukan solusi dari masalah yang timbul disekolah terutama dikelanya sendiri dengan menerapkan berbagai ragam bentuk teori dan teknik pembelajaran yang relevan secara kreatif. Arikunto (2010:130) menjelaskan penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan untuk kegiatan yang disengaja untuk dimunculkan dan ada dalam sebuah kelas. Sedangkan pendapat Suharsimi dalam Asrori (2007:5) penelitian tindakan kelas yaitu suatu perbaikan kaerhadap kegiata belajar yang dilakukan dengan bentuk tindakan, yang sengaja untuk dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B Taman Kanak-kanak *Smart Kids* Padang Panjang, dengan jumlah murid sebanyak 15 orang yang terdiri dari 8 orang anak perempuan dan 7 orang anak laki-laki. Peneliti memilih kelompok B sebagai subjek penelitian karena pada kelompok ini bayak anak yang belum berkembang kemampuan membacanya secara optimal. Peneliti bekerjasama dengan teman sejawat yang berperan sebagai *observer* saat penelitian berlangsung.

Penelitian yang dilakukan terdiri dari 2 siklus dari masing-masing siklus dilaksanakan tiga kali pertemuan selama siklus 1 dilakukan refleksi dan perbaikan dilakukan pada siklus II, apabila siklus pertama tidak berhasil maka penelitian dilanjutkan pada siklus kedua, siklus kedua ini sangat ditentukan oleh siklus pertama. Rencana penelitian seperti model penelitian yang dikembangkan oleh Arikunto (2009:16) dengan empat tahap yang menunjang langkah penelitian ini yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah alat pengumpulan data yang tersusun baik serta disesuaikan dengan tujuan penelitian. 1) Format observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung dan hasil observasi ditulis pada lembaran observasi. 2) Dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar sewaktu pembelajaran berlangsung.

Analisis data ditampilkan dalam bentuk tabel dan diolah secara deskriptif, yang dikemukakan oleh Sudijono (2009:4) yaitu:

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

Keterangan

P = Persentase yang diperlukan

f = Frekuensi nilai

n = Jumlah anak

100 = Persentase

Untuk menentukan bahwa kegiatan anak belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) ditetapkan berdasarkan penilaian otentik pendidikan anak usia dini dalam kurikulum 2013.

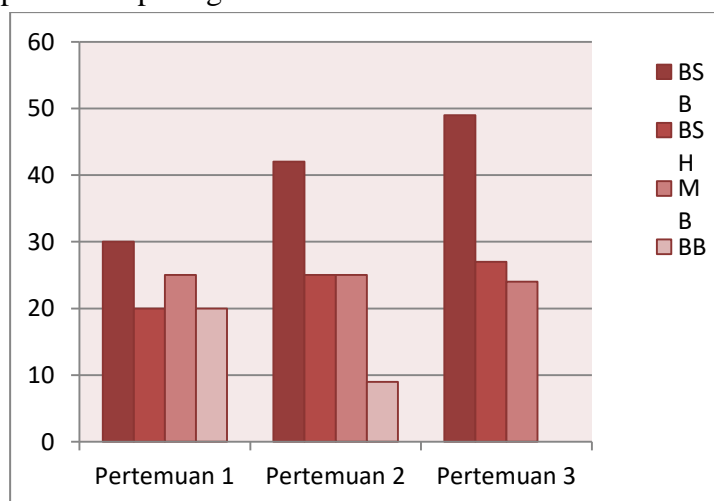
HASIL PENELITIAN

Pada pelaksanaan siklus I, sesuai dengan rencana berdasarkan hasil observasi dampak pembelajaran sudah cukup berhasil dari kondisi awal sebelum tindakan sampai siklus I pertemuan 3 setekah tindakan lain.

Aspek 1 anak mampu menyebutkan lambang-lambang huruf, anak yang mendapat nilai berkembang sangat baik meningkat dari 40 % ke 53%, anak yang memperoleh nilai berkembang sesuai harapan meningkat dari 27% menjadi 33%, anak yang memperoleh nilai mulai berkembang menurun dari 20% menjadi 13% dan anak yang memperoleh nilai belum berkembang menurun dari 13 menjadi 0%.

Aspek 2 anak mampu menjiplak bentuk huruf, anak yang memperoleh nilai berkembang sangat baik meningkat dari 33% ke 47%, anak yang memperoleh nilai berkembang sesuai harapan meningkat dari 20% menjadi 27%, anak yang memperoleh nilai mulai berkembang tetap pada 27% dan anak yang memperoleh nilai belum berkembang menurun dari 20% menjadi 0%.

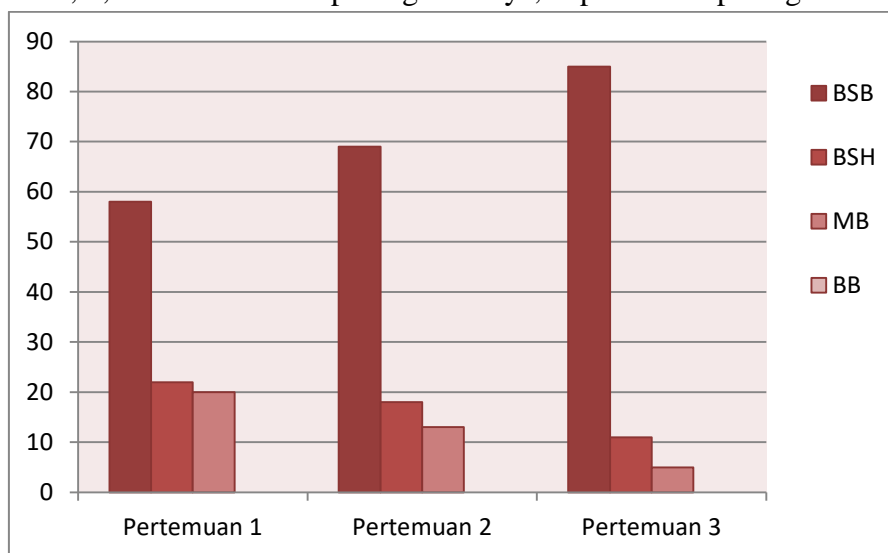
Aspek 3 anak mampu membaca kata dai gabungan beberapa huruf vocal dan konsonan, anak yang memperoleh nilai berkembang sangat baik meningkat dari 33% ke 47%, anak yang memperoleh nilai berkembang sesuai harapan meningkat dari 13% menjadi 20%, anak yang memperoleh nilai mulai berkembang meningkat dari 27% menjadi 33% dan anak yang memperoleh nilai belum berkembang menurun dari 27% menjadi 0%, dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 1. Rekapitulasi hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Anak dengan Permainan Bengkel Kata Siklus I Pertemuan 1, 2, 3

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kriteria ketuntasan minimum (KKM) belum tercapai pada siklus I sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II pertemuan 1-3. Perbedaan siklus I dan siklus II yaitu siklus I dalam bermain Bengkel kata menggunakan media Bengkel kata biasa, pada siklus II kegiatan bermain Bengkel kata menggunakan Bengkel kata yang sudah diberi hiasan.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sudah sesuai dengan rencana, berdasarkan hasil observasi dampak pembelajaran sudah berhasil, hal ini terlihat dari persentase 1, 2, dan 3 sudah ada peningkatannya, dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 1. Rekapitulasi hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Anak dengan Permainan Bengkel Kata Siklus II Pertemuan 1, 2, 3

Hasil pengamatan yang peneliti lakukan terlihat bahwa anak sangat antusias mengikuti kegiatan bermain bengkel kata, anak mampu menyebutkan lambang huruf, membaca kata dari gabungan beberapa huruf vocal dan huruf konsonan serta guru melakukan perubahan dari siklus I dengan menggunakan media yang menarik dan bervariasi serta mendampingi anak yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.

Pada siklus II persentase keberhasilan peningkatan kemampuan membaca anak sudah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan rata-rata yakni 85%. Jadi, ini berarti kemampuan membaca anak dapat meningkat melalui permainan Bengkel kata karena telah mencapai standar KKM dan penelitianpun dihentikan pada siklus II pertemuan 3.

PEMBAHASAN

Pada kondisi awal kemampuan membaca anak tampak masih ada sebagian anak yang belum mampu menyebutkan lambang huruf, bentuk huruf. Pada kondisi awal kemampuan membaca anak terlihat masih ada sebagian anak belum mampu menyebutkan lambang huruf, bentuk huruf dan anak belum mampu membaca kata dari gabungan huruf vocal dan konsonan.

Peneliti memiliki ide untuk melakukan penelitian meningkatkan kemampuan membaca anak dengan bermain bengkel kata. Permainan bengkel kata adalah permainan kata yang menggunakan sebuah papan besar dan beberapa peralatan lainnya yang disetting atau diatur sebagai papan panjang sebuah bengkel sebagai alatbermain dalam latihan membaca. Berdasarkan hasil penelitian siklus I dapat disimpulkan peningkatan kemampuan membaca anak sudah meningkat namun belum optimal. Dalam siklus I permainan dilakukan dengan perorangan di kelas, pada pertemuan ke tiga hasil yang didapat dengan persentase 49% dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk itu peneliti melakukan perbaikan.

Hasil siklus II peneliti memperbaiki tindakan ke arah yang lebih baik dan merubah strategi permainan yaitu dengan mengadakan perlombaan dan pemberian bintang agar anak lebih bersemangat dan gembira dalam melakukan permainan. Pada pertemuan ke tiga hasil yang diperoleh telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 85% untuk itu penelitian di hentikan di siklus II.

Dengan begitu, ini dapat disimpulkan bahwa permainan bengkel kata dapat meningkatkan perkembangan atau kemampuan membaca anak. Peningkatan terjadi karena dalam proses pembelajaran guru menggunakan strategi untuk meningkatkan kemampuan membaca anak seperti menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan perlombaan. Dengan diadakannya perbaikan strategi pembelajaran dalam bentuk permainan yang menyenangkan oleh peneliti menjadikan pembelajaran yang diinginkan tercapai. Sesuai dengan pendapat dari Djamarah dan Zain (2005:5) menyatakan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas menentukan pilihan berkenaan dengan pendekatan terhadap masalah belajar mengajar, memilih prosedur, metode dan teknik belajar mengajar, menerapkan norma dan kriteria keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Penggunaan media yang bervariasi sebagai media bervariasi membuat anak tidak merasa bosan saat bermain Bengkel kata. Pada siklus I media yang digunakan pertemuan pertama Bengkel kata dengan gambar barang-barang ibu rumah tangga, pertemuan kedua Bengkel kata dengan gambar barang-barang yang digunakan guru dan pertemuan ketiga Bengkel kata dengan gambar barang-barang yang digunakan dokter. Sedangkan pada siklus II media yang akan digunakan adalah gambar barang-barang yang digunakan polisi, barang-barang yang digunakan petani dan barang-barang yang digunakan pedagang.

Arsyad (2007:26) menyatakan bahwa media pembelajaran bisa untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga bisa menumbuhkan motivasi belajar dalam diri anak, interaksi langsung dengan lingkungannya dan kemungkinan anak belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minat masing – masing anak. Selain itu Asmawati (2014: 25) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah media grafis, media tiga dimensi, dan media proyeksi dan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Media bermain memengaruhi terhadap ketertarikan dan kesenangan anak , sehingga media belajar dapat menjadi pengaruh terhadap hasil belajar anak.

Penggunaan media diiringi dengan kegiatan bermain, untuk menarik minat anak dalam mengikuti proses pembelajaran, susasan belajar dengan bermain akan terasa menyenangkan dan dapat memberikan rangsangan yang positif untuk fungsi otak anak dalam menerima dan memproses sebuah pesan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Keberhasilan untuk upaya meningkatkan kemampuan membaca anak dapat dilakukan dengan cara memberi penguatan serta pujian kepada anak sehingga anak lebih bersemangat.

Dengan demikian hasil permainan bengkel kata di Taman Kanak – Kanak *Smart Kids* Padang Panjang dapat meningkatkan kemampuan membaca yang terlihat dari kondisi awal, siklus I sampai siklus II yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 85%. Disimpulkan bahwa permainan bengkel kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di Taman Kanak –Kanak *Smart Kids* Padang Panjang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab I sampai bab IV, disimpulkan bahwa kemampuan membaca anak sangat penting terutama pada masa pertumbuhan. Pengembangan ilmu pengetahuan sebagian besar diperoleh melalui kemampuan membaca melalui permainan bengkel kata dapat memotivasi dan meningkatkan rasa ingin tahu anak terhadap kegiatan membaca. Melalui permainan Bengkel kata pada siklus I kemampuan membaca anak meningkat namun belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan kemampuan membaca yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM)

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Rajagrafindo Persada.
- Depdiknas. 2003. *Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hariyanto, Agus. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: DIVA press.
- Montolalu, B.E.F dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Montolalu. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa, H.E. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Nurbiana, Dhieni. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Patmodewo. 2008. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pransiska, Rismareni. 2018. *Kajian Program Bilingual terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Vol 10 No. 2 (diunduh tanggal 20 Juli 2019 dalam <http://journal.ummg.ac.id/index.php/edukasi>)

- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Suyadi. 2013. *Bandung. Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yulsofriend. 2013. *Permainan Membaca Dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina Press.