

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PADA ANAK USIA 5 TAHUN MELALUI PERMAINAN SNAKE AND LADDER

Yenni Mutiawati¹⁾

¹⁾STKIP Bina Bangsa Getsempena

e-mail: y.mutiawati@yahoo.com

Abstrak

Aktivitas membaca merupakan salah satu jalan bagi anak untuk merambah ilmu pengetahuan yang dibutuhkan untuk keberhasilan mereka dalam menyelesaikan tugas di jenjang pendidikan selanjutnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca pada anak usia 5 tahun melalui permainan *snake and ladder* di lembaga PAUD dengan jumlah responden 10 anak. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan dengan menggunakan observasi dalam bentuk catatan lapangan dan wawancara. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yang terdiri dari 8 kali pertemuan di siklus awal dan 4 kali pengulangan di siklus ke-2. Analisis dapatan penelitian membaca melalui permainan *snake and ladder* yang dilakukan dengan lima tahapan, yaitu: 1) mengenal huruf, 2) Membaca suku kata dan kata, 3) Membaca dengan mengeja silabel kata, 4) Membaca lambat tanpa nada, dan 5) Membaca lancar menunjukkan bahwa 80% anak dapat membaca lancar dan hanya 20% dari jumlah anak yang sesekali perlu bantuan guru dalam membaca lancar. Aktivitas membaca melalui permainan *snake and ladder* menjadikan anak belajar membaca dan mampu membaca tanpa mereka sadari dan tanpa paksaan sebab kegiatan membaca dibungkus dengan permainan yang menarik dan menyenangkan yang dilakukan sambil bermain. Selain itu, temuan dalam penelitian ini membuktikan bahwa *snake and ladder* menjadi salah satu media permainan kreatif yang dapat dimodifikasi untuk mengembangkan seluruh aspek kecerdasan anak.

Kata Kunci : kemampuan membaca, permainan snake and ladder, penelitian tindakan

Abstract

Reading activity is one way for children to explore the knowledge needed for their success in completing the task at the next level of education. This study aims to determine the ability of reading in children aged 5 years through snake and ladder games in PAUD institutions with the number of respondents 10 children. This research is an action research using observation in the form of field notes and interviews. This study was conducted in 2 cycles consisting of 8 meetings in the initial cycle and 4 repetitions in the 2nd cycle. Analysis of reading research can be done through the game of snake and ladder performed with five stages, namely: 1) recognize letters, 2) read syllables and words, 3) read by spell syllable word, 4) slow reading without tone, and 5) read smoothly shows that 80% of children can read fluently and only 20% of the number of children who occasionally need the help of teachers in reading fluently. The activity of reading through the game of snake and ladder makes children learn to read and able to read without them knowing and without coercion because reading activities are wrapped with interesting and fun games performed while playing. In addition, the findings in this study prove that snake and ladder become one of the creative game media that can be modified to develop all aspects of child intelligence.

Keywords: reading ability, snake and ladder game, action research

PENDAHULUAN

Membaca merupakan salah satu jalan bagi anak untuk merambah ilmu pengetahuan yang dibutuhkan dalam mencapai kemaslahatan berkehidupan mereka kelak. Namun temuan hasil observasi di lapangan menyebutkan bahwa strategi baik itu berupa metode atau tehnik yang digunakan oleh guru sangat jauh dari kata kreatif sehingga mempengaruhi kemampuan membaca pada anak didiknya. Guru lebih cenderung menggunakan cara mengajar konvensional dimana anak-anak usia dini yang masanya bermain dipaksa duduk manis dan mengerjakan perintah guru baik itu meniru tulisan dan menulis sebanyak-banyaknya atau mengulang kata-kata yang diejakan pada anak-anak. anak-anak bukan hanya kehilangan masa belajar dengan bahagia tetapi juga kehilangan kebermaknaan dalam setiap kegiatan membaca sehingga ini menjadi salah satu penyebab rendahnya minat baca pada anak usia dini yang tentunya akan berpengaruh pada kemampuan kognitif mereka di jenjang pendidikan dasar. Menyadari hal ini, peneliti tergerak untuk menerapkan permainan kreatif yaitu ular tangga atau snake and ladder sebagai media kreatif dalam meningkatkan kemampuan membaca anak sesuai tahapan perkembangan membaca pada anak dengan memperhatikan kesesuaian antara media yang digunakan dengan tingkat perkembangan anak usia 5 tahun.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut;

Bagaimanakah proses peningkatan kemampuan membaca melalui permainan *snake and ladder* pada anak usia 5 tahun di

lembaga PAUD di kabupaten Aceh Timur dapat terjadi?

KAJIAN PUSTAKA

Kemampuan Membaca

Brewer (2007) memaparkan pengertian membaca yaitu: "*Reading by definition means gaining meaning for print, not just pronouncing the words*" hal ini berarti bahwa membaca menurut definisi bukan sekedar mengucapkan kata-kata akan tetapi mendapatkan makna untuk media yang dibaca. Demikian pula dengan pendapat Rahim (2011) membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Begitu halnya dalam Teori Psikolinguistik Brunner menyatakan pencapaian linguistic kanak-kanak dapat ditingkatkan jika mereka didedahkan dengan kemahiran-kemahiran asas bahasa (Gober, 2008). Selain itu, Glen menjelaskan yang dikutip dalam Susanto, mengajar membaca harus dimulai dengan pengenalan huruf kemudian mengenal suku kata barulah mengenal kata dan akhirnya kalimat (Susanto,2011)

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan kemampuan membaca adalah kemampuan seorang anak dalam membaca gambar untuk mengenal huruf, suku kata, dan membedakan kata-kata yang memiliki suku kata awal sama, suku akhir sama serta kata yang melambangkannya sehingga dapat membaca kata demi kata dalam kalimat sederhana.

Anak Usia Dini

Menurut Berk dalam Sujiono (2007), anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu

proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Permainan *Snake and Ladder*

Permainan menurut Santrock (2009) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri, kegiatan tersebut dilaksanakan tanpa paksaan dan dengan perasaan senang. Sedangkan menurut Battelheirn dalam Tedjasaputra (2001) menambahkan permainan merupakan kegiatan yang ditandai dalam aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan permainan *snake and ladder* adalah permainan yang menggunakan papan gambar bisa disesuaikan sesuai fungsinya, permainan ini bisa dikelompokkan sesuai dengan umur anak ataupun bentuk tampilan gambar dan aturan permainannya yang diawali dengan melempar dadu dan anak melangkah berdasarkan jumlah yang ditunjukkan oleh dadu.

Tahap Pembacaan

Tahap perkembangan membaca menurut Cochrane dalam Brewer diantaranya yaitu:

1. Tahap Magic (*Magical Stage*)

Pada tahap ini anak belajar tentang kegunaan buku, mulai berpikir bahwa buku itu adalah sesuatu yang penting. Anak melihat-lihat buku, membawa-bawa buku, dan sering memiliki buku favorit. Pada tahap ini anak memperhatikan tulisan dan membedakannya dengan gambar. Anak dapat menyebut gambar sebagai gambar dan tulisan sebagai tulisan. Contoh: Ketika anak diberi sebuah buku, ia akan melihat-lihat buku itu dengan membukanya. Ketika anak merasa senang dengan buku itu misalnya buku cerita bergambar, anak akan membawa kemana saja dia pergi.

2. Tahap Konsep Diri (*Self Concept Stage*)

Pada tahap ini anak melihat diri sendiri sebagai pembaca, mulai terlihat dalam kegiatan "pura-pura membaca", mengambil makna dari gambar, membicarakan buku walaupun tidak cocok dengan teks yang ada didalamnya. Pada tahap ini anak mengetahui bahwa tulisan dapat dilafalkan dan memiliki informasi. Contoh: Ketika anak diberi buku cerita bergambar ia akan berpura-pura membaca ceritanya, padahal apa yang dilafalkan anak tidak sesuai dengan tulisannya.

3. Tahap Pembaca Antara atau Tahap Membaca Gambar (*Bridging Reading Stage*)

Anak-anak memiliki kesadaran terhadap bahan cetak (*print*). Mereka mungkin memilih kata yang sudah dikenal, mencatat kata-kata yang berkaitan dengan dirinya, dapat membaca ulang cerita yang telah ditulis, dapat membaca puisi. Anak-anak mungkin mempercayai setiap silabel sebagai kata dan dapat

menjadi frustrasi ketika mencoba mencocokkan bunyi dengan tulisan. Pada tahap ini anak mulai mengenal alfabet. Anak memperhatikan tanda-tanda visual seperti gambar tetapi belum menguasai simbol. Anak membaca dengan melihat gambar, membaca label dengan memperhatikan barang dan gambarnya. Anak menjabarkan gambar atau informasi visual lain dalam bentuk satu kalimat atau lebih. Contoh: Anak akan merasa senang membaca gambar-gambar yang ada dibukunya dan ketika membuka buku dan yang pertama kali dicari yaitu gambar.

4. Tahap Lepas Landas atau Tahap Pengenalan Bacaan (*Take-off Reader Stage*)

Pada tahap ini anak-anak mulai menggunakan tiga sistem tanda atau ciri yaitu grafofonik, semantik, dan sintaksis. Mereka mulai bergairah membaca, mulai mengenali huruf dari konteks, memperhatikan lingkungan huruf cetak dan membaca apapun disekitarnya, seperti tulisan pada kemasan dan tanda-tanda. Pada tahap lepas landas ini dibagi menjadi tiga sub tahap yaitu diantaranya.

1) Tahap mengeja huruf lepas

Pada tahap ini anak dapat membaca dengan mengeja kata-kata yang belum dikenal sebelumnya. Anak sudah mulai memiliki minat pada buku cerita dan simbol-simbol disekitarnya. Anak membaca apa saja yang ada disekitarnya walaupun sering frustrasi ketika perhatiannya terlalu terfokus pada huruf lepas.

2) Mengeja silabel-kata

Anak dapat membaca dengan mengeja kata-kata baru. Anak dapat menggabungkan suku kata menjadi kata. Pada tahap ini anak sangat peka terhadap kata-kata yang dikenal terutama apabila

kata tersebut mirip atau mengandung namanya.

3) Membaca lambat tanpa nada

Anak dapat membaca teks baru secara lambat tetapi relatif cepat untuk kata-kata yang sudah dikenal. Anak mungkin berhenti sejenak pada kata yang belum dikenal (bentuk maupun maknanya). Anak tidak langsung dapat memahami apa yang dibaca, tetapi pengulangan dapat membantu mereka memahami tulisan pendek.

5. Tahap Independen atau Tahap Membaca Lancar (*Inde-pendent Reader Stage*)

Anak dapat membaca buku yang tidak dikenal secara mandiri, mengkonstruksi makna dari huruf dan dari pengalaman sebelumnya. Anak-anak dapat membuat perkiraan tentang materi bacaan. Materi berhubungan langsung dengan pengalaman-pengalaman yang paling mudah untuk dibaca.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *action research* atau penelitian tindakan dengan menggunakan prosedur Kemmis dan MC Taggart. yang meliputi tahap-tahap: a) perencanaan (*planning*), b) tindakan (*acting*), c) pengamatan (*observing*), d) refleksi (*reflecting*). Penelitian tindakan adalah penelitian tentang, untuk dan oleh masyarakat atau kelompok sasaran dengan memanfaatkan interaksi, partisipasi, dan kolaborasi antara peneliti dan kelompok sasaran. Dalam hal ini kegiatan pembelajaran membaca pada anak dilakukan dengan menggunakan permainan ular tangga atau *snake and ladder*.

Tujuan Penelitian

Mengacu pada bagian pendahuluan dan fokus serta rumusan masalah penelitian maka tujuan adalah untuk mengetahui proses kegiatan permainan *snake and ladder* atau ular tangga dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia 5 tahun di PAUD.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di kabupaten Aceh Timur dengan jumlah responden sebanyak 10 anak yang berusia 5 tahun di lembaga PAUD Pembina Bireum Bayeum. Penelitian ini dimlai pada bulan januari 2018 sampai maret 2018.

Rancangan Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, jika siklus I belum berhasil maka diadakan siklus II, begitu sampai dengan penelitian tersebut dinyatakan berhasil. Di siklus pertama terdiri dari 8 pertemuan, dan ditambah 4 pertemuan di siklus ke dua sehingga dalam pelaksanaan penelitian peningkatan kemampuan membaca ini terdiri dari 12 pertemuan dalam dua siklus.

Prosedur Penelitian Tindakan

Sesudah mendapat izin dari kepala sekolah, pada tahap ini sebagai langkah awal dari kegiatan penelitian peneliti melakukan studi pendahuluan berupa observasi dan asesmen awal dan dilanjutkan dengan beberapa tahap sebagai berikut:

1. Diskusi dengan para guru untuk menyelaraskan persepsi tentang pembelajaran membaca pada kanak-kanak.
2. Simulasi desain pembelajaran dengan para guru. Masukan dari hasil simulasi

membaca melalui media permainan *snake and ladder* digunakan untuk merevisi kegiatan membaca yang akan digunakan.

3. Skenario pelaksanaan tindakan peningkatan membaca melalui media permainan *snake and ladder*
4. Pelaksanaan kegiatan persiklus.

Tindakan

Pada tahap ini guru mengkondisikan kelas dengan melakukan persiapan kegiatan bermain *snake and ladder* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5 tahun

- a) Sebelum main

Sebelum kegiatan main *snake and ladder*, guru mengenalkan aturan secara bertahap dan membangun aturan bersama (huruf, suku kata, kata, kalimat sederhana sesuai tema) yang digali dari anak baik sebelum, selama dan selesai main,

- b) Selama main

Selama kegiatan main berlangsung, guru memberi dukungan yang sesuai dengan kebutuhan anak dalam menjalankan aturan bermain *snake and ladder*, memberikan penguatan dan mengingatkan anak tentang huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana sesuai tema.

- c) Selesai main.

Selesai kegiatan bermain *snake and ladder*, guru mengingatkan aturan yang sudah disepakati dan melakukan *recalling* dengan mengajak anak menceritakan pengalaman serta mengenali perasaannya dengan diskusi tentang kejadian-kejadian selama kegiatan bermain.

Observasi

Peneliti melakukan observasi terhadap seluruh pelaksanaan tindakan termasuk saat guru melakukan tindakan.

Observasi dilakukan secara bebas dan terstruktur. Observasi ini dilakukan untuk mengamati proses pelaksanaan tindakan secara keseluruhan serta hal yang terkait. Langkah-langkah observasi adalah sebagai berikut:

1. Melakukan observasi dengan menggunakan format observasi.
2. Mengamati kegiatan pembelajaran.

Refleksi

Refleksi dilakukan pada setiap akhir siklus tindakan, persiklus kegiatan yang dilakukan selama 6 hari dalam 2 minggu. Refleksi dilakukan bersama semua guru yang terlibat dan pemimpin lembaga guna mengevaluasi tindakan dan memutuskan untuk diadakan tindakan pada siklus berikutnya atau sudah cukup dengan siklus I saja.

Langkah-langkah refleksi yaitu:

1. Mengamati perubahan yang terjadi sesudah dilakukan tindakan,
2. mengadakan pertemuan untuk membahas hasil tindakan,
3. penilaian kemampuan membaca anak.

Kriteria Keberhasilan Tindakan

Tabel Kriteria Penilaian Ketuntasan

Rentang Nilai (%)	Kualifikasi	Keterangan
81-100	Berkembang Sangat Baik	3
61-80	Berkembang Sesuai Harapan	2
41-60	Mulai Berkembang	1

Peneliti dan kolaborator sepakat untuk membuat kriteria keberhasilan klasikal yaitu, apabila kemampuan membaca anak usia 5 tahun meningkat sebesar 85% dari sepuluh orang anak atau sekitar dua orang anak dari delapan orang anak yang masih belum dapat membaca secara lancar maka kegiatan penelitian ini

Kriteria yang digunakan untuk menilai keberhasilan tindakan adalah sejauh mana permainan *snake and ladder* dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5 tahun. Peningkatan hasil belajar anak dapat diketahui dengan menentukan ketuntasan belajar secara individu dan klasikal sesuai dengan kriteria ketuntasan yang dibuat oleh sekolah dan guru kelas. Kriteria penilaian penguasaan hasil belajar minimal yang digunakan dalam hasil belajar minimal yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Secara perorangan (individu) dianggap tuntas belajar jika telah mencapai 80%,
2. Secara klasikal, dianggap tuntas belajar jika mencapai 85%.

Anak dikatakan tuntas belajar secara individu jika setiap indikator yang dinilai mencapai BSB (Berkembang Sangat Baik) dan belum bisa dikatakan tuntas jika anak masih belum mencapai BSB. Adapun kriteria kemampuan penguasaan materi yang diambil dari ketentuan sekolah untuk ketuntasan belajar dijabarkan pada tabel berikut ini:

dinyatakan berhasil. Seperti dikatakan Mills (2003) bahwa penelitian tindakan dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan sebesar 71%. Kriteria keberhasilan individu sebesar 80%. Jadi apabila terjadi peningkatan sebesar 85% untuk ketuntasan klasikal dan 80%

ketuntasan individu, maka penelitian tindakan ini dianggap sudah berhasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uraian Data Hasil Siklus I

Selama kegiatan pembelajaran untuk peningkatan kemampuan membaca melalui permainan *snake and ladder*, peneliti mengamati pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk melihat tindakan-tindakan tersebut sesuai dengan yang direncanakan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan yang dilakukan sudah berjalan sesuai dengan rencana sampai dengan pertemuan kedelapan cenderung menunjukkan peningkatan, meskipun peningkatan tersebut belum mencapai maksimal. Hasil untuk tiap kali tindakan digambarkan dalam penjelasan secara kualitatif.

Hasil Pengamatan secara Kualitatif

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat dijelaskan hasil kemampuan membaca anak setelah diadakan tindakan, dalam tiap kegiatan selama 8 kali pertemuan dengan tahapan kemampuan membaca sebagai berikut, 1) Mengenali huruf, 2) Membaca suku kata dan kata, 3) Membaca dengan mengeja silabel kata, 4) Membaca lambat tanpa nada dan, 5) Membaca lancar

Peningkatan kemampuan membaca anak usia 5 tahun setelah diberi tindakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mengenali huruf

Kemampuan membaca anak dalam menyebutkan (membaca) huruf-huruf vocal a,i,u,e,o, menyebutkan (membaca huruf-huruf konsonan b,c,d, dst) An, Dra, Fin, Iqb, sudah mampu tetapi masih di bantu oleh guru. Hil, Izz, Kas, Han, Fur,

dan Vas, sudah mampu dalam menyebutkan (membaca) huruf-huruf vocal a,i,u,e,o, menyebutkan (membaca huruf-huruf konsonan b,c,d, dst) tanpa di bantu oleh guru. Kas sangat mampu dalam menyebutkan (membaca) huruf-huruf vocal a,i,u,e,o, menyebutkan (membaca huruf-huruf konsonan b,c,d, dst).

2. Membaca suku kata dan kata

Kemampuan membaca anak dalam membaca kata yang terdiri dari satu suku kata dengan mengeja, membaca kata yang terdiri dari satu suku kata tanpa mengeja, membaca kata yang terdiri dari dua suku kata yang berawalan sama, membaca kata yang terdiri dari dua suku kata yang akhiran sama, membaca kata yang terdiri dari tiga suku kata atau lebih. Dalam membaca kata yang terdiri dari satu suku kata dengan mengeja, An dan Iqb mampu membaca dengan bantuan guru, meskipun masih ada beberapa anak yang masih enggan untuk menjawab pertanyaan guru. Dra, Fin, Iqb, Hil, Izz, Kas, Han dan Fur dalam membaca kata yang terdiri dari dua suku kata yang berawalan sama, membaca kata yang terdiri dari dua suku kata yang akhiran sama, mampu tanpa bantuan guru. Pada pembelajaran membaca kata yang terdiri dari dua suku kata yang berawalan sama, membaca kata yang terdiri dari dua suku kata yang akhiran sama,, anak-anak yang lain An, Dra, Fin, Hil, Izz, Kas, fur, dan vas, mereka mampu membaca tanpa bantuan guru, sedangkan Iqb dan Han mampu membaca kata yang terdiri dari dua suku kata yang berawalan sama, membaca kata yang terdiri dari dua suku kata yang akhiran sama,tetapi masih dibantu oleh guru. Pada saat guru menjelaskan, guru membawa gambar sesuai tema. Kemampuan membaca anak dalam tahap membaca suku kata dan kata

pada anak kelompok B, sudah menunjukkan peningkatan yang baik. Rata-rata dari mereka sudah dapat membaca suku kata dan kata.

3. Membaca dengan mengeja silabel kata

Pada kegiatan membaca dengan mengeja silabel kata, anak-anak belajar Menggabungkan suku kata menjadi kata, Membaca kata sesuai symbol atau gambar, Membaca kata yang berakhir huruf vocal, Membaca kata yang berakhir huruf konsonan diajak Anak-anak masih selalu diingatkan oleh guru. An, Dra, Fin, Hil, Iqb, Izz, Kas, Han, Fur, Vas masih diingatkan dalam membaca dengan mengeja silabel kata. Kemampuan membaca anak dalam tahap membaca dengan mengeja silabel kata pada anak kelompok B, masih rendah. Hal ini belum menunjukkan peningkatan dan masih harus di perbaiki di siklus berikutnya.

4. Membaca lambat tanpa nada

Kemampuan membaca anak dalam membaca lambat tanpa nada hampir semua anak mampu melakukannya, An, Dra, Hil, Iqb, Izz, Kas, Han, dan Vas mereka senang melakukan kegiatan membaca lambat tanpa nada. Lain halnya dengan Fin masih perlu bimbingan guru dalam membaca rangkaian kata menjadi kalimat sederhana dan membaca kartu cerita bergambar. **Fur** sangat mampu menghubungkan kalimat sederhana dengan gambar seri dengan baik. Pada

indicator anak menghubungkan kalimat sederhana dengan gambar seri An, Fin, Dra, Hil, Iqb, Izz, Kas, Han, Fur, dan Vas mereka belum terbiasa membaca rangkaian kata menjadi kalimat sederhana dan membaca kartu cerita dan masih perlu bimbingan guru.

5. Membaca lancar

Kemampuan membaca dalam tahap membaca lancar. Pada kegiatan menulis kata dari kartu kata yang dibaca dengan didikte, hampir semua anak belum mampu melakukan kegiatan tersebut, Dra, Fin, Iqb, Kas. Sebagian anak yang lain yaitu An, Hil, Izz, Han, Fur, dan Vas mereka Sangat senang melakukan kegiatan membaca aturan, membaca pertanyaan dalam kartu tema.

Kemampuan membaca dalam tahap membaca lancar pada anak kelompok B menunjukkan peningkatan meskipun belum berkembang semua pada anak. Dari gambaran tersebut, peneliti merasa bahwa kemampuan membaca anak masih dapat ditingkatkan lagi. Oleh karena itu, hasil siklus I tersebut menjadi dasar untuk melanjutkan pemberian tindakan pada siklus II untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal pada peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan *snake and ladder* pada kanak-kanak usia 5 tahun

Uraian Data Tindakan Siklus II

Pada siklus II Penelitian akan dilakukan dengan 4 pertemuan dengan jadwal sebagai berikut:

Tabel Rencana pelaksanaan Tindakan Siklus II

Tanggal	Pertemuan	Kegiatan Pembelajaran
3 Juni 2017	Ke- 9	Mengenali huruf dan membaca suku kata dan kata
5 Juni 2017	Ke- 10	Mengenali huruf dan membaca suku kata dan kata
10 Juni 2017	Ke- 11	Membaca dengan mengeja silabel kata dan membaca lambat tanpa nada serta membaca lancar
12 Juni 2014	Ke- 12	Membaca dengan mengeja silabel kata dan membaca

Analisis data kualitatif dilakukan melalui 3 tahapan, yaitu (1) Reduksi data, (2) Display data dan (3) kesimpulan.

Kemampuan membaca

Reduksi Data

Data mengenai kemampuan membaca anak usia 5 tahun diperoleh berdasarkan observasi, temu bual, dan catatan dokumentasi. Berikut ini adalah reduksi data mengenai kemampuan membaca anak pada tahap mengenal huruf melalui permainan *snake and ladder*. Pada saat diberikan tindakan, kemampuan membaca anak dalam menyebut huruf vocal dan konsonan dalam kartu kosa kata dengan tema tanaman pisang sudah terlihat di pertemuan kedua, dimana anak sudah mampu mengenali dan menyebutkan huruf vocal dan konsonan. Walaupun masih di bantu oleh guru. (SPAA.1.P.1.B.1.) (SPG.1.P.1.B.6.)

Anak-anak sangat senang ketika diajak belajar di keluar kelas dengan bermain permainan *snake and ladder* di halaman sekolah (TB.1.B.3) Guru menjelaskan sesuai kompetensi yang sudah dirancang dalam kegiatan pembelajaran dan Guru memberikan contoh langsung cara bermain sesuai kompetensi yang diharapkan (SPG.1.4.) Anak-anak semakin antusias belajar mengenal huruf vokal (SPAA.1.,P.3.B.6.) huruf konsonan (SPAA.1.,P.3.B.3.). Anak-anak bersemangat ketika melanjutkan permainan untuk menjawab perintah membaca huruf dengan media kartu gambar dengan tema tanaman pisang.(SPG.1.P.4.B.3.) (SPAA.2.,P.1.B.6) Anak-anak sangat senang ketika dikenalkan pada tema hujan dengan sub tema persiapan ketika hujan turun dengan

media kartu gambar dan mainan miniatur payung, jas hujan, mantel, dan selimut yang dihadirkan sehingga memotivasi anak untuk membaca suku kata dari kartu kosa-kata tentang hujan pada siklus ke-2. (SPG.2.P1.B1)(SPA.2.P1.B.1)(SPA.P1.B.3)(TB.2.B.3) dan anak mampu mengenal huruf vocal dan konsonan serta membedakannya (SPAA.2.P1.B1.2). pada kemampuan membaca anak pada tahap mengenal suku kata dan kata, peningkatan sudah terlihat pada pertemuan ke 3 meskipun anak masih dibantu guru (SPAA.1.P3.B.2). hampir semua anak mampu membaca kata dengan mengeja suku kata dan menggabungkannya menjadi kata (SPAA.1.P5.B2.1)(SPAA.2.P1.B.2.1)(TBAA.1.B.4)

Pada kemampuan membaca kata sesuai symbol atau gambar anak membaca dengan bantuan guru (SPAA.1.P4.B.3.2) dan anak mampu membaca dengan baik (SPAA.2.P2.B.3.2). Anak-anak membaca lambat tanpa nada dengan membaca buku cerita seri dengan tema tanaman pisang, anak-anak terlihat antusias membaca sebagai jawaban kartu perintah dalam permainan meskipun masih dalam bimbingan guru (SPAA.1.P.6.B3.2)(TB1.B.13)(SPG.1.P6.B.5). dan anak mampu membaca kartu cerita bergambar meskipun lamban tanpa bantuan guru pada siklus ke dua (SPAA.2.P2.B.3.2)(SPG.2.P2.B.5). ketika permainan *snake and ladder* dengan aturan menghubungkan kalimat sederhana dengan gambar seri, anak-anak merespon aktif dan membaca dengan bimbingan guru (SPAA.1.P7.B.3.3)(SPG.1.P7.B.6) dan kemampuan anak dalam menghubungkan kalimat sederhana dengan gambar seri meningkat terlihat pada pertemuan ke

delapan (SPAA.1.P8.B3.3) (SPG.1.P8.B.7) dan pada pertemuan ke-10 anak menghubungkan kalimat sederhana dengan gambar seri dengan baik (SPAA.2.P10.B3.3) (SPG.2.P10.B.8). Permainan *snake and ladder* tidak hanya mampu menstimulasi kemampuan berhitung anak, tetapi anak juga terlatih untuk bekerja sama dan disiplin dalam

mematuhi aturan permainan (TB1.B18) (SPA.1.P3.B.8) (SPG.2.P10.B.9). Dengan permainan *snake and ladder*, anak-anak terlatih untuk membaca lancar dan melatih menulis dari perintah yang diterima (SPG.1.P10.B.10). (SPG.2.P10.B.10).

Display Data

NO	VARIABEL	FOKUS PENELITIAN	HASIL TEMUAN DI LAPANGAN
1	Kemampuan Membaca Permulaan	Mengenal Huruf	CD2, CD3, CD5. CD9 (SPAA.1.P.1.B.1.) (SPG.1.P.1.B.6.) (SPG.1.4.) (TB.1.B.3) (TBG.1.B.4) (TBA.1.B.4) (SPAA.1.,P.3.B.6.) (SPAA.1.,P.3.B.3.)
		Mengenal Suku Kata dan Kata	CD6, CD7, CD10, CD11, CD12. (SPG.1.P.4.B.3.) (SPAA.2.,P.1.B.6) (SPG.2.P1.B1) (SPA.2.P1.B.1)(SPA.P1.B.3)(TB.2.B.3) (SPAA.2.P1.B1.2). (SPAA.1.P5.B2.1)(SPAA.2.P1.B.2.1). (SPAA.2.P2.B.3.2).
		Membaca dengan silabel kata	CD8, CD6 CD13 (SPAA.1.P4.B.3.2), SPAA.1.P.6.B3.2)(TB1.B.13)(SPG.1.P6.B.5)
		Membaca lambat tanpa nada	CD14, CD17, CD20, CD23. (SPAA.2.P2.B.3.2)(SPG.2.P2.B.5) (SPAA.1.P7.B.3.3)(SPG.1.P7.B.6), (SPAA.2.P10.B3.3) (SPG.2.P10.B.8). (SPAA.1.P8.B3.3) (SPG.1.P8.B.7)
		Membaca lancar	CD16,CD18,CD21,D24.(TB1.B18) (SPA.1.P3.B.8),(SPG.2.P10.B.9), (SPG.1.P10.B.10). (SPG.2.P10.B.10).

Verifikasi Data

Kemampuan membaca anak usia 5 tahun yang dilaksanakan pada kelompok B Paud Pembina Aceh Timur ini pada awalnya masih rendah, akan tetapi setelah dilakukan permainan *snake and ladder* kemampuan membaca anak menjadi lebih baik. Kemampuan membaca terdiri dari kemampuan mengenal huruf, mengenal suku kata dan kata, membaca dengan silabel kata, membaca lambat tanpa nada dan membaca lancar dapat dilakukan anak

dengan baik, dan sesuai dengan tahapan membaca tersebut.

Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan awal anak untuk proses belajar membaca, anak diajarkan untuk mengenal huruf, memahami huruf, dan membedakan huruf. Dengan permainan *snake and ladder* ini anak dapat mengenal huruf, memahami huruf, dan membedakan huruf dengan baik. Anak mampu menyimak dan melafalkan huruf, membedakan pengucapan masing-masing

huruf, mengenal huruf vokal dan konsonan, membedakan huruf vokal dan konsonan, memahami huruf vokal dan konsonan secara acak, anak-anak dapat menyelesaikan semua indikator diatas dengan baik.

Aspek berikutnya adalah mengenal suku kata dan kata, mengenal suku kata dan kata adalah aspek yang dipelajari oleh anak setelah mengenal suku kata, pada aspek ini anak melakukan kegiatan mengenal suku kata, memahami kata yang terdiri dari dua suku kata, memahami kata yang terdiri dari tiga suku kata, merangkai huruf menjadi suku kata dan kata, merangkai suku kata menjadi kata. Dengan permainan *snake and ladder* anak-anak dapat belajar membaca suku kata dan kata dengan baik, anak dapat melakukan kegiatan yang ada di kartu perintah sesuai dengan yang diharapkan sehingga hasil yang diperoleh anak dilakukan dengan baik tanpa bantuan dari guru.

Tahap ketiga adalah membaca dengan mengeja silabel kata, ditahap ini anak dikenalkan cara mengabungkan suku kata menjadi kata, membaca kata sesuai symbol atau gambar, membaca kata yang berakhir huruf vocal, dan membaca kata yang berakhir huruf konsonan. Anak-anak mampu melakukannya karena metode yang digunakan dalam membaca adalah melalui permainan.

Tahap selanjutnya adalah tahap membaca lambat tanpa nada. Ditahap ini anak sudah dikenalkan untuk membaca beberapa kata yang digabung menjadi sebuah kalimat. Anak menyelesaikan beberapa indikator ,merangkai kata menjadi kalimat sederhana, menebak kata dalam kalimat, membaca kartu cerita bergambar dengan baik dan tanpa bantuan sehingga anak menunjukkan skor maksimal pada hasil akhir penilaian.

Tahap kelima yaitu membaca lancar, selain membaca aturan, anak juga diperintahkan membaca pertanyaan dalam kartu dan menulis Anak diajarkan untuk mengenal berbagai ekspresi, memperagakan kata dengan gerakan, memperagakan kalimat dengan gerakan, memasang kata dengan gambar, bernyanyi dan bergerak sesuai nyanyian. Anak-anak dapat melakukan semua indikator dengan baik dan tanpa bantuan sehingga hasil yang didapat baik pula.

Dari tahapan tersebut dikumpulkan dan dianalisis yang menyimpulkan bahwa permainan *snake and ladder* ini dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5 tahun kelompok B Paud Pembina Aceh Timur, anak-anak memahami dan dapat membaca dengan baik setelah melakukan tahapan membaca dan melakukannya dengan baik. Selain membaca, permainan *snake and ladder* ini juga dapat meningkatkan kemampuan sosial anak, fisik motorik anak, kognitif. Aspek-aspek tersebut muncul pada saat penerapan permainan ini dipraktikkan oleh anak-anak.

Permainan *Snake and ladder*

Reduksi Data

Pada penelitian ini sudah banyak anak yang memahami dan dapat melakukan permainan *snake and ladder* ini dengan baik. Sehingga siklus II ini hanya pengulangan dan penambahan media untuk lebih memaksimalkan kemampuan membaca anak usia 5 tahun Paud Pembina Aceh Timur, pada pertemuan pertama anak diminta untuk menyusun kata-kata dari beberapa huruf sesuai gambar, setelah itu anak diminta untuk membedakan huruf vokal dan huruf konsonan (SPG.1.P.1.B.1.1.). Anak-anak hanya perlu pembiasaan sehingga anak bisa terbiasa

melakukan kegiatan ini, dan karena anak-anak sudah melakukan kegiatan ini sebelumnya maka permainan mengenal huruf ini sudah dapat dilakukan oleh anak dengan baik (SPG.1.P.1.B.2.)

Pertemuan kedua, di dalam kartu perintah ditambah dengan perintah-perintah yang membuat anak lebih sering bermain dengan huruf, sehingga anak-anak sudah bisa melaksanakan perintah tentang huruf dengan baik dan anak-anak sudah memahami dan bisa melaksanakan semua indikator yang ada untuk menilai apakah anak tersebut sudah berhasil melakukan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan membaca kalimat (SPG.1.P.2.B.2.). Tahap pengenalan suku kata dan kata, temuan pada kegiatan ini anak-anak diminta untuk membedakan kata dengan 2 suku kata dan 3 suku kata dengan menggunakan media kartu suku kata yang sudah dipenggal (SPG.1.P.3.B.4.) Anak-anak sudah sedikit terlatih dengan permainan *snake and ladder* dan perintangnya, sehingga anak-anak dapat melakukan dengan baik dan kemampuan membaca suku kata dan kata meningkat dengan permainan *snake and ladder* ini (SPG.1.P.3.B.5.).

Pada siklus ke 2 pertemuan ke 12 ditemukan dalam hasil permainan suku

kata dan kata ini sudah menunjukkan perubahan lebih baik dari pada siklus 1 (SPG.2.P.12.B.6.). Sehingga kegiatan mengenal suku kata dan kata dengan menggunakan permainan *snake and ladder* ini bisa dikatakan berhasil dan memberikan hasil maksimal dalam penilaian (SPG.2.P.10.B.7.) Sebagian besar anak-anak sudah bisa membaca kalimat dengan lancar, sehingga anak-anak hanya melakukan pengulangan-pengulangan dalam memaksimalkan kegiatan membaca kalimat (SPG.2.P.10.B.7.), Di kegiatan ini selain membaca buku cerita, kegiatan ditambah menjadi menyusun kalimat menjadi sebuah cerita, dengan media gambar seri (SPG.2.P.7.B.8.). Selain itu anak-anak juga membaca kalimat yang dituliskan oleh ibu guru atau kalimat yang ditulis oleh teman-teman 1 kelompok, kegiatan ini anak-anak sudah melakukan kegiatan dengan baik (SPG.2.P.11.B.10.),

Display Data

Hasil temuan data dilapangan diperoleh data kualitatif dari hasil pengamatan peneliti selama dilapangan yaitu seperti yang dijabarkan pada tabel dibawah ini:

Tabel Display Data Temuan Data Kualitatif

NO	VARIABEL	FOKUS PENELITIAN	HASIL TEMUAN DI LAPANGAN
1	Permainan <i>Snake and ladder</i>	Kelayakan Media	TB 1 P1, TB 1 P3, TB 2 P5, TB 3 P2, TB 3 P4
		Minat Anak dalam Permainan	SPG2, B4, SPG6 B3, SPG9 B9, SPG8 B3, SPG8 B5, TB 1 P2, TB 2 P3, TB 1 P4
		Interaksi dengan Orang Lain	SPG1 B9, SPG2 B3, SPG4 B4, SPG5,B5, SPG6 B9, TB 3 P4
		Pembiasaan Anak	SPG9 B4, SPG8 B7, SPG10 B5, SPG11 B4, TB 3 P3,

Verifikasi Data

Selain diatas ada juga pendukung untuk meningkatkan kemampuan membaca yaitu media pendukung untuk permainan *snake and ladder*, yaitu set permainan *snake and ladder*, kartu perintah, kartu suku kata dan kata, puzzle huruf, puzzle gambar, kantong kata, buku cerita dan cerita seri. Media-media tersebut digunakan untuk menunjang pemaksimalan peningkatan kemampuan membaca, dan karena media pendukung ini kemampuan membaca anak usia 5 tahun kelompok B meningkat dari kemampuan awal, siklus I dan siklus II. Selain itu juga kemampuan membaca anak meningkat karena faktor kelayakan media, minat anak dalam permainan, interaksi dengan orang lain, dan pembiasaan anak. Semua muncul pada saat proses penelitian ini berlangsung, sehingga selain faktor-faktor membaca terdapat juga faktor pendukung kemampuan membaca yang lain.

PEMBAHASAN

Glen dalam Susanto (2011) mengatakan bahwa belajar membaca lebih efektif diberikan pada anak usia empat tahun, dari pada usia lima tahun, semakin kecil makin mudah untuk belajar. Pernyataan di atas menyatakan bahwa anak usia 5 tahun sudah dapat diajarkan untuk membaca, terbukti juga dari hasil penelitian peningkatan kemampuan membaca anak usia 5 tahun dengan menggunakan permainan *snake and ladder* pada kelompok B di Paud Pembina Aceh Timur. Anak-anak sudah bisa melaksanakan kegiatan membaca dengan menggunakan permainan *snake and ladder* secara baik. Stainberg dalam Susanto (2011) mengungkapkan juga membaca dini adalah membaca yang diajarkan secara

terprogram kepada anak prasekolah, program ini menumpukkan perhatian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran. Permainan *snake and ladder* merupakan salah satu permainan yang menyenangkan untuk membelajarkan membaca kepada anak. Dengan media yang besar dan juga menarik membuat anak-anak senang belajar membaca, pembelajaran membaca jadi tidak membosankan dan bisa dilakukan dengan permainan. Media penunjangnya juga bisa membuat anak lebih cepat dalam belajar membaca karena media yang digunakan juga media yang dekat dengan anak.

Gordon dan Brown (Morrison:2008) menyarankan agar sekolah memberikan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan kesiapan membaca yaitu: (a) mengembangkan kemampuan berbicara dan mendengarkan; (b) membantu anak mendengarkan fonem (suara bahasa) melalui kegiatan percakapan dalam permainan bahasa; (c) memberikan banyak kesempatan anak untuk membuat hubungan antara bahasa lisan dan tulis; (d) memberikan penekanan dalam kegiatan membaca permulaan yang dilakukan oleh anak; (e) mengisi lingkungan anak dengan kata-kata tertulis, agar anak menjadi lebih mengerti arti bahasa tulis; (f) menggunakan bahasa yang jelas dan terang dalam pengajaran membaca. Dengan permainan *snake and ladder* kegiatan-kegiatan yang diberikan oleh guru meliputi kegiatan-kegiatan yang sesuai dengan teori di atas, indikator-indikator yang dinilai adalah indikator untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan.

Glen Menjelaskan dalam Susanto (2011), mengajar membaca harus dimulai dengan pengenalan huruf kemudian mengenal suku kata barulah mengenai kata dan akhirnya kalimat Permainan *snake and ladder* dirancang berdasarkan tahapan membaca anak yang mengajarkan anak mengenal huruf, memahami huruf setelah anak dapat mengenal huruf anak diajarkan untuk membaca suku kata, setelah anak dapat membaca suku kata anak diajarkan untuk membaca kata dengan mengeja silabel kata, berlanjut ke membaca lambat tanpa nada dan membaca lancar. Dalam permainan ini diutamakan proses dalam pengajaran membaca, tanpa ada pemaksaan karena anak melakukannya dengan senang hati dan mereka ingin melakukannya lagi setiap guru mengajak untuk bermain.

Morisson (2008) memaparkan bahwa permainan adalah cara utama anak untuk terlibat secara aktif dengan lingkungannya dan untuk berpikir dan belajar, permainan memberikan kesempatan praktik dan berpikir, sehingga anak bisa mendapat pengalaman dan belajar lewat semua jenis materi. Lewat proses-proses inilah anak-anak mendapat pemahaman tentang dunia mereka dan belajar tentang cara kerja benda-benda. Hasilnya anak-anak belajar untuk memahami dunia. Maka dari itu dengan permainan *snake and ladder* ini anak-anak dapat belajar membaca, dengan menjalani proses-proses tahapan membaca anak-anak dapat membaca dengan baik dan juga anak belajar dengan menyenangkan dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Lebih lanjut permainan *snake and ladder* sangat tepat diterapkan pada anak sebagai salah satu metode yang dapat dilakukan untuk pembelajaran membaca sebab aktivitas membaca dilakukan

dengan konsep bermain. Hal ini sesuai dengan apa yang dipaparkan oleh beberapa ahli di dalam Morisson (2008) seperti Montessori melihat keikutsertaan aktif anak dalam materi dan lingkungan yang telah disiapkan sebagai sarana utama mereka memperoleh pengetahuan dan belajar. John Dewey meyakini bahwa anak belajar lewat permainan dan bahwa anak harus mendapat kesempatan untuk ikut dalam permainan yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari. Piaget meyakini permainan meningkatkan pengetahuan kognitif dan merupakan sarana untuk membentuk pengetahuan anak tentang dunianya. Vygotsky juga meyakini intraksi sosial yang terjadi di dalam permainan penting bagi perkembangan anak. Anak mempelajari kerjasama dan kolaborasi.

kemampuan membaca yang dicapai anak dari pra tindakan, siklus I, siklus II meningkat terlihat dari hasil analisis data observasi, temu bual dan data dokumentasi yang menunjukkan rata-rata kelas pada pra tindakan sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan *snake and ladder*, rata-rata kelas perkembangan membaca anak pada criteria mulai berkembang (MB). Setelah diberikan perlakuan pertama dengan menggunakan permainan *snake and ladder* rata-rata kelas pada siklus I menjadi meningkat dan berada pada criteria penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Perlakuan terakhir permainan *snake and ladder* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5 tahun pada siklus II anak-anak berada pada kriteria penilaian berkembang sangat baik (BSB). Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *snake and ladder* ini dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5 tahun di Paud Pembina Aceh Timur

SIMPULAN

Secara keseluruhannya kajian ini memperlihatkan mengenai kemampuan membaca kanak-kanak usia 5 tahun di Paud Pembina Aceh Timur. Aktiviti membaca permulaan dapat dikembangkan melalui bermacam permainan. Selain karakter seperti disiplin, kerjasama, dan lainnya, permainan *snake and ladder* juga dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan menulis namun faktor kejayaan atau kegagalan dalam pengajaran banyak bergantung kepada sikap dan kemahiran guru dalam menjalankan tugas yang diamanahkan. Peranan dan tanggungjawab guru prasekolah amat berat dan menuntut komitmen yang tinggi dalam menyediakan pembelajaran yang berkualiti untuk membangun generasi Indonesia yang berjaya di dunia dan di akhirat. Semoga kajian yang lebih mendalam dan terperinci mengenai kemampuan membaca pada kanak-kanak usia 5 tahun melalui permainan *snake and ladder* dapat dihasilkan pada masa hadapan dan penambahbaikan terhadap kajian sedia ada turut dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, (2011) *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta:Kencana Prenada Media Group.
- Conny R. Semiawan, (1983). *Memupuk Bakat dan Minat Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia.
- Farida Rahim, (2011) *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, Jakarta : Bumi Aksara.
- George S. Morrison, (2012) *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Edisi Kelima. Jakarta: PT INDEKS.
- Henry Guntur Tarigan, (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa.
- Jalongo, Mary Renck. *Early Childhood Language Arts Fourth Edition*. Boston: Allyn & Bacon. 2007.
- James Flood dan Diane Lapp, (1981)*Language Reading Instruction for the Young Child*, New York. MacMillan Publishing Company.
- Jo Ann Brewer, (2007). *Introduction to Early Childhood Education Preschool through Primary Grades*, Sixth Edition, Boston: Allyn and Bacon.
- Juppri Bacotang.(2011). *Kesan Pelaksanaan Aktiviti Modul Literasi Awal (M.U.L.A) Terhadap Literasi Awal*. Research Gate.
- Lexy J. Moleong, (2005).*Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Martini Jamaris, (2006) *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK*, Jakarta Grasindo, 2006.
- Mayke S tedjasaputra, (2001).*Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini* Jakarta: Gramedia.
- M. F. Baraja, (1986) *Pengantar Mambaca pada Tahap Permulaan dan Usaha Memupuk Kecintaan Membaca*, Jakarta: P3G.
- Robert J Sternberg. (2008). *Psikologi Kognitif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- .Stinger T Ernest. (2007). *Action Research, Third Ed*. Los Angeles: Sage Publication.