

PERMAINAN KOTAK ALFABET DALAM MENINGKATKAN PENGENALAN HURUF

ALPHABET BOX GAME IN IMPROVING LETTER RECOGNITION

Ibrahim M. Jamil^{1*}, Dewita¹

¹STKIP An-Nur Nanggroe Aceh Darussalam, Banda Aceh, Indonesia

ABSTRAK

Kemampuan bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf belum berkembang secara optimal, sebagian besar anak belum mengenal semua huruf-huruf. Beberapa anak terlihat bingung membedakan huruf tertentu dan terlihat sangat ragu untuk membentuknya menjadi kata tertentu. Untuk mendukung peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf, guru dapat menggunakan media pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini apakah dengan permainan kotak alfabet dapat meningkatkan pengenalan huruf pada anak TK. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan kotak alfabet dapat meningkatkan pengenalan huruf pada anak TK. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif, jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan empat tahap yaitu: merencanakan (*planning*), melakukan tindakan (*acting*), mengamati (*observing*), dan merefleksi (*reflecting*). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara, dan teknik analisa data dengan persentase. Kemampuan mengenal huruf anak sebelum menggunakan permainan kotak alfabet pada ketiga indikator adalah menyebutkan huruf persentase yang dicapai adalah 36,67%, menunjukkan huruf persentase yang dicapai adalah 46,67% dan menghubungkan gambar dengan huruf persentase yang dicapai adalah 63,33%, ini berarti bila dikonversikan pada tabel persentasi berada pada skala < 54% dengan insterpretasi kurang sekali. Hasil siklus I mengalami peningkatan dibandingkan pra siklus, kemampuan mengenal huruf anak sesudah menggunakan permainan kotak alfabet mencapai 50,00%, menunjukkan huruf persentase 66,67% dan menghubungkan gambar dengan huruf persentase 60,00%. Kemampuan mengenal huruf anak siklus II sesudah menggunakan permainan kotak alfabet menyebutkan huruf persentase yang dicapai 83,00%, menunjukkan huruf 86,67% dan menghubungkan gambar dengan huruf 86,67%. Hasil rata-rata pencapaian persentase Siklus II sebesar 85%.

Kata Kunci: Permainan Kotak Alfabet; Meningkatkan; Pengenalan Huruf

ABSTRACT

Language skills especially the ability to recognize letters have not developed optimally, most children do not recognize all the letters. Some children look confused to distinguish certain letters and look very hesitant to form them into certain words. To support the improvement of children's ability to recognize letters, teachers can use learning media. The formulation of the problem in this study is whether the alphabet box game can improve letter recognition in kindergarten children. The purpose of this study was to determine whether alphabet box games can improve letter recognition in kindergarten children. The approach used in this research is a descriptive qualitative approach, the

type of research is classroom action research with four stages, namely: planning, acting, observing, and reflecting. Data collection techniques using observation and interviews, and data analysis techniques with percentages. The ability to recognize children's letters before using the alphabet box game on the three indicators is to mention the letters the percentage achieved is 36.67%, show the letters the percentage achieved is 46.67% and connect the picture with the letters the percentage achieved is 63.33%, this means that when converted to the percentage table is on a scale The results of cycle I have increased compared to the pre-cycle, the ability to recognize children's letters after using the alphabet box game reached 50.00%, showing letters percentage 66.67% and connecting pictures with letters percentage 60.00%. The ability to recognize children's letters in cycle II after using the alphabet box game mentions letters the percentage achieved is 83.00%, shows letters 86.67% and connects pictures with letters 86.67%. The average percentage achievement of Cycle II was 85%.

Keywords: *Alphabet Box Game; Improving; Letter Recognition*

PENDAHULUAN

Anak usia dini diartikan sebagai anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, banyak orang yang mengatakan bahwa fase ini sebagai masa “golden age” karena masa ini sangat menentukan bagaimana anak tersebut berkembang nantinya dari segi sikap, mental dan spiritualnya. Anak adalah manusia yang masih kecil, yaitu yang baru berumur enam tahun. Jadi jika diartikan secara bahasa, anak usia dini adalah sebutan bagi anak yang berusia antara 0 hingga 6 tahun (Alwi, 2002). Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan

fisik (koordinasi motorik kasar dan motorik halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Arifin, 2003). Pada usia 0-6 tahun adalah masa paling potensial untuk belajar, masa itu sering juga disebut sebagai “golden age” atau usia emas, karena pada rentang usia itu anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat di berbagai aspek, yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.

Pengembangan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh dan mencakup aspek fisik dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, motorik, akal pikir, sosial emosional yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Aqib, 2001).

Bahasa merupakan alat yang penting bagi setiap orang. Melalui

bahasa seseorang akan dapat mengembangkan kemampuan bergaul dengan orang lain, dan tanpa bahasa seseorang tidak akan dapat berkomunikasi dengan orang lain. Anak dapat mengekspresikan pikirannya menggunakan bahasa sehingga orang lain dapat menangkap apa yang dipikirkan anak. Perkembangan bahasa pada anak usia dini sangat penting karena dengan bahasa sebagai dasar kemampuan seorang anak akan dapat meningkatkan kemampuan-kemampuan yang lain.

Begitu pula dalam aspek perkembangan bahasa, khususnya kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak, yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak usia dini. Musfiroh (2009) mengungkapkan bahwa stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi.

Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa pada anak usia dini. Kemampuan mengenal huruf tersebut dapat dikatakan juga sebagai kesanggupan anak dalam mengetahui atau mengenal tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad. Kemampuan mengenal huruf perlu dirangsang dengan cara yang tepat, sehingga kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf dapat berkembang optimal. Pemberian rangsangan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf perlu menerapkan dengan suatu metode pembelajaran yang menarik.

Upaya untuk membantu meningkatkan kemampuan anak dalam membaca dapat dilakukan dengan memperkenalkan bentuk huruf sehingga anak dapat memahami kata-kata yang diajarkan guru. Dalam proses pengenalan bentuk huruf ini guru harus bersikap sabar, karena anak memiliki karakteristik yang berbeda sehingga perbedaan karakteristik anak wajib untuk diperhatikan guru.

Pembelajaran yang menarik akan meningkatkan motivasi belajar anak dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mempermudah masuknya rangsangan pada anak-anak. Salah satu metode rangsangan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf yaitu dengan menerapkan metode permainan dalam pembelajaran. Melalui metode permainan, anak akan merasa senang dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran, maka rangsangan yang diberikan akan diterima baik oleh anak-anak.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di TK Seatap SD Negeri Kuta Trieng Kecamatan Bandar Baru Kabupaten Pidie Jaya, ditemukan hasil kemampuan bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf belum berkembang secara optimal dibandingkan dengan kemampuan-kemampuan lainnya, seperti kemampuan fisik motorik, kognitif, dan sosial-emosional. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut terdeteksi terdapat permasalahan yang terkait dengan kemampuan mengenal huruf dan hal ini terbukti dengan sebagian besar anak belum mengenal semua huruf abjad dan anak mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

Anak nampak kesulitan saat menyebutkan huruf-huruf. Anak juga

terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuknya mirip, misalnya “d” dengan “b”, “f” dengan “v”, “m” dengan “n”, “p” dengan “b”, “m” dengan “w”. Anak juga kesulitan saat diminta menyebutkan kata dari sebuah huruf, begitu pula sebaliknya saat diminta untuk menyebutkan huruf depan dari sebuah kata. Kegiatan mengenalkan huruf dilakukan dengan cara guru menulis huruf di papan tulis menyebutkan lafal huruf tersebut. Anak diminta untuk menyebutkan dan menulis huruf tersebut pada buku tulis yang sudah dibagikan.

Selain menulis sesuai contoh yang diberikan guru, kegiatan mengenal huruf juga dilakukan dengan menghubungkan garis putus-putus yang membentuk pola suatu huruf dengan menggunakan lembar kerja anak (LKA), dan majalah dalam kegiatan pembelajarannya. Setelah selesai mengerjakan, guru mengajak anak untuk menyebutkan huruf yang sudah ditulis anak. Selain permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran juga belum maksimal, dan hal tersebut dapat mempengaruhi ketertarikan anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

Disisi lain penggunaan metode bermain juga belum dimanfaatkan secara optimal. Melihat dari permasalahan yang ada tersebut, maka kemampuan anak dalam mengenal huruf perlu dikembangkan dengan cara yang tepat, yaitu dengan tetap berpedoman pada bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain karena menurut Moeslichatoen (2004) bagi anak Taman Kanak-kanak belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar. Suyanto (2005) mengungkapkan bahwa pada dasarnya pendidikan anak usia dini lebih

menekankan pada kegiatan bermain sambil belajar yang mengandung arti setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan. Melalui bermain, banyak konsep dasar dari pengetahuan dapat diperoleh, seperti konsep dasar warna, ukuran, bentuk, dan arah yang merupakan dasar dari perkembangan bahasa. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti akan berkolaborasi untuk menggunakan metode bermain. Metode bermain yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah berbentuk permainan kotak Alfabet.

Media pembelajaran dengan menggunakan permainan kota alfabet bertujuan untuk mengenalkan huruf (melalui kotak alfabet) kepada anak. Anak tidak merasa sedang belajar dan kegiatan belajarpun menjadi menyenangkan. Hal ini dapat meningkatkan motivasi anak untuk mengenal bentuk huruf yang diajarkan.

Hartati (2005) menyatakan bahwa permainan merupakan aktivitas yang menimbulkan rasa senang. Melalui permainan, anak dapat mengembangkan potensinya yang ada pada diri anak. Penelitian ini menerapkan permainan kotak alphabet yang dalam pembelajaran agar anak dapat belajar aktif, menyenangkan, sehingga kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat meningkat.

Permainan kotak alfabet merupakan salah satu metode bermain yang cukup efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Hal ini dikarekan anak pada usia 5 sampai 6 tahun masih pada tahap pra operasional (Suyanto, 2005) dimana

anak belajar melalui benda konkret. Pada penelitian ini, penggunaan kartu huruf alfabet dimaksudkan sebagai media/benda konkret yang dapat digunakan anak saat belajar dengan tujuan dapat mempermudah anak dalam mengenal dan memahami lafal huruf dan bentuknya.

Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan kotak alfabet dapat meningkatkan pengenalan huruf pada anak TK Seatap SD Negeri Kuta Trieng Kecamatan Bandar Baru Kabupaten Pidie Jaya.

METODELOGI PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Disebut kualitatif karena penelitian ini bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, sosial, tindakan secara umum, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan menggunakan metode khusus alamiah (Meleong, 2012). Disebut deskriptif dikarenakan metode penelitian ini mendeskripsikan suatu obyek, fenomena, atau setting sosial dalam suatu tulisan yang bersifat naratif. Data dan fakta yang di himpun akan didekripsikan dalam bentuk kata atau gambar faktual dan akurat mengenai permainan kotak alfabet dapat meningkatkan pengenalan huruf pada anak TK Seatap SD Negeri Kuta Trieng Kecamatan Bandar Baru Kabupaten Pidie Jaya.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dimana penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan tentang pembelajaran yang hendak dicapai mulai dari perencanaan, metode, dan evaluasi dalam permainan kotak alfabet untuk meningkatkan pengenalan huruf pada anak TK Seatap SD Negeri Kuta Trieng Kecamatan Bandar Baru Kabupaten Pidie Jaya.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penelitian dimaksudkan untuk mencari kebenaran secara praktis, menurut filsafat pragmatisme.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah TK Seatap SD Negeri Kuta Trieng Kecamatan Bandar Baru Kabupaten Pidie Jaya, mulai dari bulan Juni 2022 sampai dengan bulan Agustus 2022.

Tahapan Penelitian

Menurut Arikunto (2010) penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahap yaitu: merencanakan (*planning*), melakukan tindakan (*acting*), mengamati (*observing*), dan merefleksi (*reflecting*). PTK ini dilaksanakan melalui dua siklus, setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Purwanto (2007) mengemukakan bahwa pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen atau alat ukur. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi dan daftar daftar cek (*checklist*). Kisi-kisi instrumen penelitian adalah mengukur kemampuan

anak dalam mengenal huruf dengan menggunakan kotak alphabet dengan media kartu kata dengan indikator menyebut huruf, menunjukkan dan menghubungkan gambar dengan huruf.

Data Penelitian

Analisis pembelajaran anak dilakukan pada setiap pertemuan dalam siklus I dan II dengan menggunakan teknik diskriptif kuantitatif persentase. Adapun rumus yang digunakan dalam analisis data adalah dengan menggunakan teknik diskriptif kuantitatif persentase (Sudijono, 2010). Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf anak dilakukan dengan membuat perbandingan persentase skor yang diperoleh anak sebelum dan setelah pembelajaran dengan menggunakan kotak alfabet. Kriteria keberhasilan dalam penelitian adalah adanya peningkatan aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran dan anak menunjukkan peningkatan pemahaman yang dibuktikan dengan kemampuan anak menyebutkan simbol huruf dengan benar serta dapat menghubungkan gambar dengan huruf menggunakan kotak alfabet dengan benar. Penelitian dianggap berhasil apabila sejumlah 80% dari anak berkategori baik dalam mengenal huruf.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis Data

Bermain kotak alfabet diawali dengan mengenalkan kartu kata terlebih dahulu kepada anak dan cara menggunakannya. Melalui bermain kotak alfabet, anak dapat mengenal bentuk dan bunyi huruf atau bahkan

dapat menyebutkan kata yang tercantum di dalam kartu tersebut.

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama 2 siklus, aspek kemampuan mengenal huruf mengalami peningkatan dari kondisi awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas hingga penelitian tindakan kelas siklus tahap II berakhir. Kemampuan mengenal huruf anak sebelum menggunakan permainan kotak alfabet pada ketiga indikator adalah kemampuan anak dalam menyebutkan huruf (persentase yang dicapai adalah 36,67%), kemampuan anak dalam menunjukkan huruf (persentase yang dicapai adalah 46,67%) dan kemampuan anak dalam menghubungkan gambar dengan huruf (persentase yang dicapai adalah 63,33%). Angka tersebut bila dikonversikan pada tabel persentasi berada pada skala < 54% dengan insterpretasi kurang sekali.

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan anak jika dibandingkan dengan saat pra siklus. Pada saat ini, kemampuan anak dalam mengenal huruf sesudah menggunakan permainan kotak alfabet pada ketiga indikator tampak meningkat. Pada tahap ini anak sudah mampu menyebutkan huruf (dengan persentase 50,00%), anak telah mampu menunjukkan huruf (dengan persentase 66,67%) dan anak telah mampu menghubungkan gambar dengan huruf (denga persentase 60,00%).

Kemampuan anak dalam mengenal huruf di siklus II (sesudah menggunakan permainan kotak alfabet) adalah anak sudah mampu menyebutkan huruf denga benar (persentase pencapaian 83,00%), anak sudah mampu menunjukkan huruf dengan benar (persentase pencapaian 86,67%) dan anak mampu

menghubungkan gambar dengan huruf (dengan persentase pencapaian 86,67%).

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak dapat ditingkatkan menggunakan permainan kotak alfabet. Kotak alfabet dalam penelitian ini merupakan alat peraga yang sangat membantu guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Andang (2006) yang mengungkapkan bahwa dengan bantuan alat peraga, guru bukan saja dapat menjelaskan lebih banyak hal dalam waktu yang lebih singkat, juga dapat mencapai hasil yang lebih cepat. Dengan bantuan kartu kata, maka anak dapat mengenal kata dengan cepat dengan cara yang menyenangkan.

Rofi'uddin (2003) berpendapat bahwa dalam pembelajaran membaca beberapa metode dapat dapat seorang guru gunakan untuk lebih merangsang anak agar mau belajar, salah satunya adalah bermain mencocokkan kartu, Teknik bermain mengucapkan kata itu, temukan kata itu, kontes ucapan, temukan kalimat itu, baca dan berbuat dan sebagainya. Salah satu metode yang dapat guru gunakan dalam pelajaran membaca pada anak adalah strategi bermain dengan memanfaatkan kotak alfabet. Kotak alfabet tersebut digunakan sebagai media dalam permainan.

Melalui media permainan, anak dapat dengan lebih mudah belajar. Hal tersebut dapat dibuktikan salah satunya dengan menggunakan permainan kotak alfabet. Sebelum anak mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan kotak alfabet (pra siklus), nilai anak dapat dikonfersikan skala < 54% dengan insterpretasi kurang sekali. Akan tetapi, nilai anak tampak mulai meningkat pada

siklus I. Di siklus I, anak sudah mengalami peningkatan kemampuan mengenal huruf sesudah menggunakan permainan kotak alfabet dengan indikator anak mampu menyebutkan huruf dengan benar (50,00%), anak mampu menunjukkan huruf denga benar (66,67%) dan anak mampu menghubungkan gambar dengan huruf (60,00%). Kemampuan mengenal huruf anak terlihat semakin meningkat pada siklus II sesudah menggunakan permainan kotak alfabet, dengan beberapa indicator yaitu mampu menyebutkan huruf dengan benar(83,00%), mampu menunjukkan huruf dengan benar (86,67%) dan mampu menghubungkan gambar dengan huruf (86,67%). Hasil rata-rata pencapaian persentase pencapaian pada siklus II jika diambil dari pencapaian tertinggi adalah sebesar 85%. Berdasarkan uraian tersebut diatas tergambar bahwa penggunaan kotak alfabet dapat meningkatkan pengenalan huruf pada anak TK Seatap SD Negeri Kuta Trieng Kecamatan Bandar Baru Kabupaten Pidie Jaya.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak dapat ditingkatkan melalui permainan dengan menggunakan media kotak alfabet. Melalui media kotak alfabet, anak dapat mengenal berbagai bentuk dan bunyi huruf atau kata. Selain itu, kartu kata akan lebih efektif jika dibandingkan dengan pengenalan huruf yang dilakukan guru dengan menulis di papan tulis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan

mengenal huruf anak TK Seatap SD Negeri Kuta Trieng Kecamatan Bandar Baru Kabupaten Pidie Jaya dapat ditingkatkan menggunakan media kotak alfabet dalam proses pembelajaran permainan secara langsung dan memainkannya sesuai instruksi guru yaitu menyebutkan huruf, menunjukkan huruf, dan menghubungkan huruf.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra tindakan kemampuan mengenal huruf anak sebelum menggunakan permainan kotak alfabet pada ketiga indikator adalah menyebutkan huruf persentase yang dicapai adalah 36,67%, menunjukkan huruf persentase yang dicapai adalah 46,67% dan menghubungkan gambar dengan huruf persentase yang dicapai adalah 63,33%, ini berarti bila dikonversikan pada tabel persentasi berada pada skala < 54% dengan interpretasi kurang sekali. Pada siklus I sudah mengalami peningkatan di bandingkan pada pra siklus, ketiga indikator adalah menyebutkan huruf persentase yang dicapai adalah 50,00%, menunjukkan huruf persentase yang dicapai adalah 66,67% dan menghubungkan gambar dengan huruf persentase yang dicapai adalah 60,00%. Pada siklus II sesudah menggunakan permainan kotak alfabet pada ketiga indikator adalah menyebutkan huruf persentase yang dicapai adalah 83,00%, menunjukkan huruf persentase yang dicapai adalah 86,67% dan menghubungkan gambar dengan huruf persentase yang dicapai adalah 86,67%. Hasil rata-rata pencapaian persentase pencapaian pada Siklus II yaitu diambil dari pencapaian tertinggi sebesar 85%, maka disimpulkan bahwa dengan menggunakan kotak alfabet dapat meningkatkan dapat meningkatkan pengenalan huruf pada anak TK Seatap

SD Negeri Kuta Trieng Kecamatan Bandar Baru Kabupaten Pidie Jaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang setinggi-tingginya penulis ucapkan kepada teman-teman dosen yang sudah memberikan semangat sehingga artikel ini siap untuk dipublikasikan

DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail. 2009. Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif. Yogyakarta : Pilar Media.*
- Aqib, Zainal. 2001. Pendidikan Karakter; Membangun Perilaku Positif Anak Bangsa. Bandung: Yrama Widya.*
- Alwi, Hasan. 2002. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.*
- Arifin, Muzayin. 2003. Filsafat Pendidikan Islam. Jakarta: Bumi Aksara.*
- Musfiroh, Takdiroatun. 2009. Menumbuh Kembangkan Baca Anak Usia Dini. Jakarta. PT. Grasindo.*
- Moeslichatoen R. 2004. Metode Pengajaran Di Taman Kanak – Kanak. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.*
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Rineka Cipta.*
- Anggraini, Anggun. 2018. Bermain Kata, Melatih Perkembangan Bahasa Anak PAUD. Jakarta: Kemendikbud.*

- Khadijah. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2003. *Beberapa Aspek Linguistik Indonesia*. Jakarta. Yayasan Obor Indonesia.
- Dwijawiyata. 2013. *Mari Bermain*. Yogyakarta: Kanisius.
- Fadlillah. M. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Ihsan, Andi dan Hasmiyati. 2011. *Manajemen Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Harun, Rasyid. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Hurd, Daniel dan Jenuings, Erin. 2009. *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*. Alih bahasa: Istiwidayati dan Soedjarwo. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E.B. 2009. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih bahasa: Istiwidayati dan Soedjarwo. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.
- Hasnida. 2014. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Luxima. Metro Media.
- Hariyanto, Agus. 2009. *Membuat Anak Cepat Pintar Membaca*. Jogjakarta: Diva. Press.
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jogjakarta: DIVA. Press.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan. IKAPI. Linda Asmara Dewi, Putu, I Wayan Sujana dan Made Putra.
2014. Penerapan Metode Bercakap-Cakap Berbantuan Media Kotak Alfabeta Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Kelompok B. *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* (Volume 2 No 1).
- Masitoh. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Musbikin, Imam. 2010. *Buku Pintar PAUD.dalam Perspektif Islami*. Yogyakarta: Laksana.
- Mulyasa, E. 2011. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Piaget, Mildred Parten, 2002. *Tahapan Perkembangan Sosial Anak*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2012. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Putra, Febriyanto Pratama. 2012. Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity 3D dan Bahasa Pemrograman C#.”. *Skripsi*. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta. h. 35.
- Sudiyono, Anas. 2001. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Soefandi, Indra. 2009. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: Hak Cipta.
- Sujiono, Yuliani N. 2004. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Seefeldt, Carol dan Barbara A.Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun masuk sekolah*. Jakarta: PT Indeks
- Siregar, Rusti Alam. 2019. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata di TK Negeri Pembina I Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal. Jurnal PAUD Universitas Jambi. Literasiologi*, Vol. 2 No.1 Januari-Juni 2019. h. 59-60.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zahira, Zahra. 2019. *Islamic Montessori*. Jakarta: Anak Kita.
- Zaman Badru, Asep Hery Hermawan, dan Cucu Eliyawati. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.