

Info Artikel:

Diterima: 10/10/2019

Direvisi: 10/11/2019

Dipublikasikan: 04/12/2019

Dipublikasikan oleh:

Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET)

Akses Online :

<http://jurnal.iicet.org/index.php/jrti>

Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kantong Ajaib Di Taman Kanak-Kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau

Anggi Handayani^{1*}, Nurhafizah²^{1,2} Universitas Negeri Padang,*Corresponding author, e-mail: anggihandayani@gmail.com**Abstrak**

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kantong ajaib di Taman Kanak-kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau. Jenis penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dengan cara bersiklus yaitu dua siklus masing-masing siklus tiga kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan mengenal huruf pada anak belum berkembang dan dilanjutkan perbaikan pada siklus I melalui kegiatan permainan kantong ajaib dengan menggunakan berbagai media. Pada siklus II mencapai hasil yang optimal dengan hasil Berkembang Sangat Baik. Dengan demikian disimpulkan bahwa permainan kantong ajaib dengan berbagai media dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf di Taman Kanak-kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau.

Kata Kunci : Kemampuan mengenal huruf, permainan kantong ajaib

This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan manusia untuk dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki, oleh karena itu pelaksanaan pendidikan perlu mendapat perhatian agar dapat berjalan secara optimal, terutama Pendidikan Anak Usia Dini seperti dalam pengertian pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan manusia untuk dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki, oleh karena itu pendidikan sangat penting bagi anak usia dini dalam rangka mengembangkan segala potensi atau kemampuan yang dimilikinya. Seorang anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk berkembang. Kecerdasan atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *intelligence* berarti kesempurnaan dalam perkembangan akal budi seperti ketajaman pikiran, Anisah (2018)

Seperti yang tercantum dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 28 ayat 3 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan potensi di dalam diri yang meliputi moral agama, sosial emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, dan fisik motorik, Depdiknas, (2003). Pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan manusia, melalui pendidikan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta menjadi pribadi yang berkualitas dan berkarakter, pendidikan tersebut dapat dilakukan dari sejak dini.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat. Usia dini merupakan kesempatan baik bagi anak untuk belajar. Proses perkembangan manusia secara utuh telah dimulai sejak janin dalam kandungan ibunya dan memasuki usia emas (*the golden age*) sampai usia enam tahun. Usia 0 – 6 tahun merupakan masa peka bagi anak karena perkembangan kecerdasannya mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Untuk mengembangkan dan menstimulasi setiap perkembangan anak maka disediakanlah suatu wadah dalam jenjang pendidikan, yang disebut dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Nurhafizah & Kosnin (2016).

Trianto (2011:14) mengatakan bahwa anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) masa keemasan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya.

Perkembangan bahasa untuk anak usia dini di arahkan kesiapan membaca sebagai kecenderungan untuk mendapatkan kesiapan membaca anak-anak yang belajar membaca tidak hanya tergantung pada kecerdasan, kematangan fisik atau kematangan otot dan saraf, tetapi juga tergantung pada pendengaran, kemampuan penglihatan, kebiasaan media cetak dan pengetahuan untuk mengetahui huruf, Eliza (2015).

Akhadiyah dkk (2012:2) mengemukakan bahwa dengan bantuan bahasa anak tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi di dalam kelompok, pribadi itu berpikir, merasa bersikap berbuat serta memandang dunia dan kehidupan seperti masyarakat di sekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Sadar Bhakti pada Kelompok B ditemukan bahwa guru kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran. Guru mengenalkan huruf pada anak secara langsung dengan menuliskan huruf pada papan tulis lalu menyebutkan bunyi huruf sambil menunjuk huruf pada papan tulis, kemudian meminta anak untuk menirukan bunyi huruf. Pembelajaran yang masih berpusat kepada guru ini mengakibatkan anak menjadi kurang aktif di dalam proses pembelajaran. Selain itu, kemampuan anak mengenal huruf juga masih rendah, baik dari cara pengucapan yang kurang jelas maupun anak kurang bisa membedakan bentuk huruf.

Agar kemampuan anak dapat berkembang lebih optimal, guru sebagai pelaksana pendidikan diharapkan dapat menentukan metode yang tepat dalam menyampaikan suatu materi, memilih media pembelajaran yang cocok, serta sumber belajar yang sesuai yaitu dengan pemanfaatan sumber belajar yang ada di lingkungan sekolah masing-masing. Apabila kegiatan membaca diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya kegiatan membaca menjadi lebih menarik dan efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak, Gusnita (2019).

Bermain merupakan kegiatan atau aktifitas yang tidak terlepas dari dunia anak. Dengan bermain anak akan meningkatkan kemampuannya dan mengembangkan dirinya. Bermain merupakan kegiatan yang terjadi secara alamiah dan anak tidak perlu dipaksa untuk bermain, karena bermain merupakan suatu kebutuhan dan kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

Menurut Yulsyofriend (2013:16) bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berfikir anak. Bermain membantu perkembangan kognitif anak. Bermain memberi kontribusi pada

perkembangan intelektual atau kecerdasan berfikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berfikir mereka. Tanaka (dalam Mayke, 2015:8) mengemukakan bahwa bermain merupakan cara anak belajar sendiri, cara belajar yang tidak dapat diajarkan oleh orang lain.

Kantong ajaib merupakan alat yang digunakan guru untuk melakukan proses kegiatan pembelajaran dimana anak dapat mengenal konsep huruf a-z. Yus (2011:20) mengemukakan bahwa “media kantong ajaib digunakan untuk mengidentifikasi berbagai bentuk dan warna agar dapat meningkatkan pengetahuan anak”. Selanjutnya Lev Vigostsky (dalam Suyadi, 2010:11) mengemukakan bahwa “pengalaman interaksi sosial merupakan hal yang penting bagi perkembangan proses berpikir anak”.

Media yang dirancang dengan baik akan membuat anak lebih tertarik dari pada alat yang tidak didesain dengan baik. Sebab anak PAUD biasanya menyukai alat peraga secara langsung, sederhana dan mudah dipahami disertai warna-warna atau bentuk-bentuk yang menarik. Seperti media yang dibuat, dapat menarik perhatian anak yaitu media kantong ajaib. Karena dengan media bisa meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak agar anak berpikir dan memecahkan masalah dengan memperhatikan setiap bentuk-bentuk dan perbedaan huruf.

METODE

Jenis Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). PTK berawal dari persoalan-persoalan yang dihadapi guru di kelas. Hasil penelitiannya dapat dimanfaatkan secara langsung untuk peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran di kelas atau untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Dengan kata lain, PTK dapat ditujukan terutama untuk perbaikan pembelajaran sehingga dapat memecahkan masalah dalam proses belajar dan hasil belajar.

Tujuan penelitian tindakan kelas ini menurut Arikunto (2016: 106-107) adalah untuk perbaikan dan peningkatan layanan profesional pendidik dalam menangani proses belajar di dalam kelas. Tujuan itu dapat dicapai dengan melakukan tindakan alternatif dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Fokus penelitian ini terdapat pada tindakan yang direncanakan oleh guru, yang selanjutnya akan diterapkan pada peserta didik, kemudian dievaluasi apakah berhasil atau tidak.

Penelitian ini bertempat di Taman Kanak-kanak Sadar Bhakti Talamau Pasaman Baratberalamat di Talu Kecamatan Talamau, Kabupaten Pasaman Barat. Sedangkan waktu penelitian ini dilaksanakan pada Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020 pada bulan Juli sampai Agustus 2019.

Subjek penelitian adalah anak didik di Kelas B Taman Kanak-kanak Sadar Bhakti Talamau Pasaman Barat, semester I, tahun pelajaran 2019/2020 dengan jumlah anak sebanyak 15 orang yang terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan. dilaksanakan dalam dua siklus sebanyak 3 kali pertemuan.

Analisis data dilakukan selama penelitian dari awal sampai akhir. Langkah pengolahan data yaitu penyeleksian data dengan mengolah data akurat yang dapat menjawab fokus penelitian dan memberikan gambaran tentang hasil penelitian. Data-data yang dikumpulkan selanjutnya disajikan dalam bentuk tabulasi data berupa tabel dengan tujuan untuk memudahkan dalam membaca data. Pada kegiatan ini peneliti berusaha menginterpretasi temuan-temuan berdasarkan kerangka teoretik yang telah dipilih dengan mengacu kepada norma-norma praktis yang disetujui. Data yang akan diperoleh selama pembelajaran diolah dengan teknik persentase yang dikemukakan Arikunto (2016:170).

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

Keterangan :

P = Persentase

f = Frekuensi nilai

n = Jumlah siswa

HASIL

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, dimana menurut peneliti dari masing-masing siklus didapatkan bahwa melalui permainan kantong ajaib dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak di

Taman Kanak-kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau Pasaman Barat, berkembangnya kemampuan mengenal huruf anak dalam permainan kantong ajaib pada masing-masing aspek dengan kriteria ketuntasan maksimum (KKM) sebesar 75%, hal ini terlihat dari tingkat perkembangan anak dari masing-masing siklus yang terus meningkat.

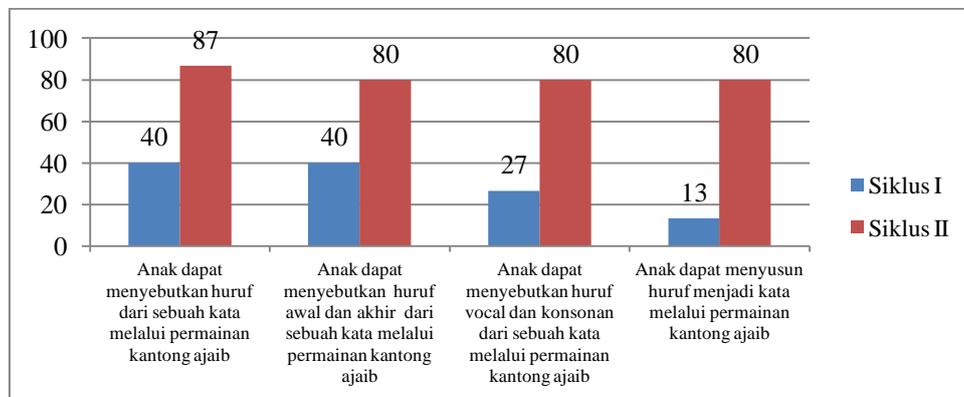
Untuk lebih jelasnya analisis data peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kantong ajaib dengan nilai berkembang sangat baik dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kantong Ajaib Dengan Nilai Berkembang Sangat Baik

No	Aspek yang dinilai	Siklus I	Siklus II	Ket
1	Anak dapat menyebutkan huruf dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib	40%	87%	Meningkat
2	Anak dapat menyebutkan huruf awal dan akhir dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib	40%	80%	Meningkat
3	Anak dapat menyebutkan huruf vocal dan konsonan dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib	27%	80%	Meningkat
4	Anak dapat menyusun huruf menjadi kata melalui permainan kantong ajaib	13%	80%	Meningkat

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kantong ajaib dengan nilai berkembang sangat baik pada masing-masing indikator.

Pada siklus I nilai berkembang sangat baik pada aspek pertama Anak dapat menyebutkan huruf dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib berjumlah 6 orang dengan persentase 40% dan meningkat pada siklus II menjadi 13 orang dengan persentase 87%. Pada aspek kedua anak dapat menyebutkan huruf awal dan akhir dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib berjumlah 6 orang dengan persentase 40% dan meningkat pada siklus II menjadi 12 orang dengan persentase 80%. Pada aspek ketiga anak dapat menyebutkan huruf vocal dan konsonan dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib berjumlah 4 orang dengan persentase 27% dan meningkat menjadi 12 orang dengan persentase 80%. Pada aspek keempat anak dapat menyusun huruf menjadi kata melalui permainan kantong ajaib berjumlah 2 orang dengan persentase 13% dan meningkat menjadi 12 orang dengan persentase 80%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 1 Diagram Batang Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kantong Ajaib.

Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan pada penilaian anak kategori berkembang sangat baik dalam empat indikator yang telah dilaksanakan pada siklus I dan siklus II. Pada aspek pertama dengan grafik warna biru 40%, grafik warna merah meningkat menjadi 87%. Aspek kedua dengan grafik warna biru 40%, grafik warna merah meningkat menjadi 80%. Aspek ketiga grafik warna biru 40%, grafik warna merah meningkat 80%. Aspek keempat grafik warna biru 13%, dan grafik warna merah meningkat menjadi 80%.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan kantong ajaib di Taman Kanak-kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau Pasaman Barat, adapun pembahasan guna untuk memperjelas dan memperdalam kajian penelitian ini, setelah melihat kondisi awal tentang kemampuan mengenal huruf anak di Taman Kanak-kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau Pasaman Barat, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan kantong ajaib.

Kegiatan permainan kantong ajaib ini adalah suatu kegiatan yang dapat merangsang perkembangan mengenal huruf anak. Dalam bermain anak merasakan kesenangan, kenikmatan dan kebebasan tersendiri salah satunya dengan permainan kantong ajaib. Bermain sangat disukai anak dan mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, bermain dapat digunakan anak untuk menjelajah dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreatifitas anak. Bermain juga diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan dan dapat mengembangkan imajinasi anak. (Putri, 2019) Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikkan bagi anak pada kegiatan permainan kantong ajaib.

Berdasarkan hasil analisis data yang didapatkan pada perkembangan aspek pertama yaitu anak dapat menyebutkan huruf dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib pada setiap pertemuan yang dilakukan oleh anak terjadi peningkatan. Pentingnya kemampuan mengenal huruf ini sebagai dasar awal anak menguasai kemampuan membaca maka kemampuan mengenal huruf seharusnya dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak, karena melalui simbol-simbol huruf anak akan mampu berkomunikasi serta dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan anak. (Rahmadani, 2019). Aspek kedua anak dapat menyebutkan huruf awal dan akhir dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib juga terjadi peningkatan pada setiap aspek pertemuan yang dilakukan. Kemampuan membaca anak usia Taman Kanak-kanak adalah kemampuan anak dalam mengubah simbol huruf ke dalam pengucapan atau lisan, kemampuan mengaitkan apa yang telah diucapkan anak dengan simbolnya dalam bentuk huruf. Anak secara mampu melakukan kombinasi bunyi, cara menuliskan atau merangkai huruf-huruf tersebut dan mampu membacanya. Anak mampu menguasai sintaksis (aturan kata/ kalimat) dan menguasai semantik (makna dari kata atau kata perkata yang dibacanya). Anak dikatakan mampu membaca sebuah kata atau kalimat singkat apabila anak tersebut mengerti dan mampu menyampaikan makna dari kata tersebut secara lisan. (Rakimahwati, 2018).

Aspek ketiga anak dapat menyebutkan huruf vocal dan konsonan dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib juga terjadi peningkatan pada setiap aspek pertemuan yang dilakukan. Perkembangan bahasa pada anak haruslah distimulasi sejak sedini mungkin, karena pengenalan huruf merupakan awal dari tahap membaca anak. Untuk mengembangkan bahasa anak dapat diawali dengan pengenalan bunyi bahasa, mulai dari bunyi bahasa yang mudah diucapkan dilanjutkan ke bunyi bahasa yang sulit. Pengenalan huruf dapat dilakukan secara bertahap dari peniruan bunyi vokal, dilanjutkan dengan peniruan bunyi konsonan. (Muflikha, 2013). Pada aspek keempat anak dapat menyusun huruf menjadi kata melalui permainan kantong ajaib juga terjadi peningkatan pada setiap aspek pertemuan yang dilakukan.

Permainan kantong ajaib ini merupakan salah satu dari sekian banyak cara untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan upaya agar anak dapat menyebutkan huruf dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib, anak dapat menyebutkan huruf awal dan akhir dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib, anak dapat menyebutkan huruf vocal dan konsonan dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib dan anak dapat menyusun huruf menjadi kata melalui permainan kantong ajaib. Penelitian ini telah berhasil dilakukan dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf anak sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan kantong ajaib dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kantong ajaib maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak merupakan suatu kegiatan yang terpadu, yang mencakup beberapa kegiatan yaitu menyebutkan huruf dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib, menyebutkan huruf awal dan akhir dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib, menyebutkan huruf vokal dan konsonan dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib dan menyusun huruf menjadi kata melalui permainan kantong ajaib. Hasil yang diperoleh mengenai peningkatan kemampuan mengenal huruf anak pada masing-masing indikator yang telah ditetapkan maka anak yang mendapat nilai berkembang sangat baik pada kondisi awal 0%, sedangkan pada siklus I mengalami kenaikan 30% dan mengalami kenaikan yang sangat bagus pada siklus II menjadi 82%. Ini menandakan bahwa dengan permainan kantong ajaib dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Sedangkan pada penilaian Belum Berkembang pada masing-masing indikator yang telah ditetapkan dimana pada kondisi awal 80% mendapat nilai belum berkembang pada akhir siklus I mengalami penurunan menjadi 25% dan anak yang mendapat nilai belum berkembang pada akhir siklus II 0%. Hal ini menandakan dengan pendekatan yang rutin dan sungguh-sungguh disertai motivasi yang diberikan guru untuk lebih meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak sangat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf sehingga anak meningkatkan kemampuannya.

Berdasarkan simpulan di atas, ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas dimasa yang akan datang diantaranya: Kepala Sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. Bagi Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran salah satunya dengan permainan kantong ajaib untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak, dengan begitu anak tidak akan merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal. Bagi anak Taman Kanak-kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau Pasaman Barat diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Diharapkan kepada Dinas terkait untuk memberikan perhatian yang besar dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf anak di Taman Kanak-kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau Pasaman Barat pada khususnya dan Kecamatan Talamau pada umumnya. Bagi masyarakat diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

REFERENSI

- Akhadiah, Sabarti dkk. (2012). *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Anisah, Shinta Safenia, Nurhafizah dan Rivda Yetti. (2018). *Implementation of children kinesthetic intelligence development activities in kindergarten*. JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia) ISSN Online: 2502-8103 Volume 4 Nomor 2.
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Eliza, Delfi. (2015). *Reading Readiness of Kindergarten Students At-Taqwa Mosque East Jakarta*. *Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies*, 3(1), 1-6. doi:10.15294/ijeces.v3i1.9467
- Gusnita, Elvira, Sri Hartati dan Serli Marlina. (2019). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Alphabet Book di Taman Kanak-kanak*. JFACE . *Journal of Family, Adult, and Early Childhood Education*. Penerbit Aksara Rentaka Siar (ARS). Kediri. Volume 1, Nomor 1, Februari 2019 DOI: 10.5281/zenodo. 2571329
- Mayke, Tedja Saputra, (2015). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Muflikha, Elok Siti. (2013). *Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf melalui Media Tutup Botol Hias di PAUD Kenagal Kabupaten Pesisir Selatan* Skripsi. Universitas Negeri Padang.
- Nurhafizah, Kosnin, Azlina Mohd. (2016). *The Development of Children's Social-Emotional Competence: A Case Study in UNP's Labschool Kindergarten, Padang Indonesia*. International conference on Early Childhood Education 58: Atlantis Press
- Putri, Sri Nanda Amelia, Izzati dan Indra Yeni. (2019). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Kata Besar Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Anak Di TK Islam Khairaummah*. Jurnal Ilmiah Pesona PAUD Vol 6, No. 1 (2019) p-ISSN 2337-8301 ; e- ISSN 2656-1271
- Rahmadani, Fita, Dadan Suryana dan Sri Hartati. (2019). *Pengaruh Media Sandpaper Letter Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Di TK Islam Budi Mulia Padang*. Jurnal Ilmiah Pesona PAUD Vol 6, No. 1 (2019) p-ISSN 2337-8301 ; e- ISSN 2656-1271
- Rakimahwati, Rivda Yetti dan Syahrul Ismet. (2018). *Pelatihan Pembuatan Boneka Jari Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Di Kecamatan V Koto Kampung*

Dalam Kabupaten Padang Pariaman. Jurnal Pendidikan : Early Childhoode-issn. 2579-7190
Vol. 2 No. 2b, November 2018

Suyadi dan Maulidya Ulfah. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana.

Yulsofriend. (2013). *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang: Sukadina Press.

Yus, Anita. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana