

Upaya Meningkatkan Pengenalan Huruf Pada Anak Dengan Metode Bermain Kartu Huruf (Studi Kelompok A TK Kemala Bhayangkari Ruteng)

Priska Benedikta Jenahat¹

TK Kemala Bhayangkari 09 Ruteng, Priskajenahat87@gmail.com

Ni Komang Ayu Sri Lestari²

TKN. Pembina Kecamatan Dawan, Klungkung, ayutara1103@gmail.com

Gaudensiana Delsi³

UPTD TK Negeri Rahong Utara, dgaudensiana@gmail.com

Selfiana Wallu⁴

TK Mawar Sari Binaan Malepea, Alor, selfinawallu45@gmail.com

ABSTRACK

One of the teaching areas for kindergarten children is learning the alphabet. The introduction to letters is crucially taught because if one of the language activities is reading, then the absolute requirement for a child to read is to recognize letters first. This article aims to explain the efforts that can be made to improve alphabet recognition using the method of playing letter cards. The problem investigated in this research is how to enhance the ability to recognize letters among children in Group A of TK Kemala Bhayangkari Ruteng. This study employs the Classroom Action Research technique, and the number of research subjects is 20 children, consisting of 8 females and 12 males. The research results indicate that the effort of alphabet recognition using the method of playing letter cards makes children more interested in the learning process activities and enhances their language skills. There is an improvement from Cycle I to Cycle II, and the learning process becomes more enjoyable for the children as they are delighted and actively engaged in playing and arranging the letter cards.

Keywords: *Alphabet recognition; children; method; playing; letter cards.*

ABSTRAK

Salah satu bidang pengajaran untuk anak-anak TK adalah belajar abjad. Pengenalan huruf diajarkan secara penting karena jika salah satu kegiatan bahasa adalah membaca, maka syarat mutlak bagi seorang anak untuk bisa membaca adalah mengenali huruf terlebih dahulu. Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengenalan abjad dengan menggunakan metode bermain kartu huruf. Permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan mengenali huruf pada anak-anak di Kelompok A TK Kemala Bhayangkari Ruteng. Penelitian ini menggunakan teknik Penelitian Tindakan Kelas, dan jumlah subjek penelitian adalah 20 anak, terdiri dari 8 anak perempuan dan 12 anak laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya pengenalan abjad dengan menggunakan metode bermain kartu huruf membuat anak-anak lebih tertarik dalam kegiatan proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan bahasa mereka. Terjadi peningkatan dari Siklus I ke Siklus II, dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi anak-anak karena mereka senang dan aktif terlibat dalam bermain dan menyusun kartu huruf.

Kata kunci: Pengenalan huruf; anak-anak; metode; bermain; kartu huruf.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut aktivitas guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan sesuai dengan rencana kegiatan yang telah diprogramkan. Saylor (dalam Mulyasa, 2012:145) mengatakan bahwa "*Instruction is thus the implementation of curriculum*

plan, usually, but not necessarily, involving teaching in the sense of student, teacher interaction in an educational setting". Dalam sebuah proses pembelajaran guru harus bisa mengambil sebuah keputusan apabila tujuan dari pembelajaran tidak tercapai. Guru harus menguasai prinsip-prinsip pembelajaran, pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran, keterampilan menilai hasil belajar, serta memilih dan menggunakan pendekatan pembelajaran. Berbeda dengan pembelajaran tingkat pendidikan yang lain, pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini perlu diorientasikan pada perkembangannya (*Developmentally Appropriate practice/ DAP*) (NAEYC, 1997).

Salah satu aspek penting dalam perkembangan adalah aspek bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena di samping berfungsi sebagai alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain juga sekaligus sebagai alat untuk memahami pikiran dan perasaan orang lain. Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia umumnya dan dalam kegiatan berkomunikasi khususnya. Seperti dikemukakan oleh Laird bahwa tiada kemanusiaan tanpa bahasa dan tiada peradaban tanpa bahasa lisan (1957:16). Manusia tidak hanya berpikir dengan otaknya tetapi juga dengan rasa dan memerlukan bahasa sebagai mediumnya. Orang lain tidak dapat memahami hasil pemikiran kita kalau tidak diungkapkan dengan menggunakan bahasa baik secara lisan maupun tulisan.

Masa kanak-kanak merupakan bahasa yang paling tepat untuk mengembangkan bahasa, karena pada masa ini sering disebut masa "golden age" dimana anak sangat peka mendapatkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan aspek fisik motorik, intelektual, sosial, emosi maupun bahasa. Menurut Hurlock (1991:26), perkembangan awal lebih penting daripada perkembangan selanjutnya, karena dasar awal sangat dipengaruhi oleh belajar dan pengalaman. Demikian pula halnya peran bahasa bagi anak.

Menurut Jalongo (2007:52), salah satu aspek terpenting dalam bahasa adalah sosial (*language is social*). Sebelum bayi bisa bicara, mereka dapat menggunakan bahasa tubuh, bunyi dan menangis untuk berkomunikasi. Tujuan utama dari bahasa adalah memudahkan interaksi dengan orang lain. Oleh karena itu, perkembangan sosial anak sebagai salah satu aspek perkembangan anak usia dini perlu dioptimalkan.

Berbicara tentang pendidikan dan pengajaran maka dapat diambil pengertian bahwa pendidikan dan pengajaran adalah kegiatan-kegiatan praktis yang berlangsung pada masa tertentu terikat dalam suatu situasi serta terarah pada tujuan. Dalam pendidikan dan pengajaran, bahasa harus diajarkan secara formal. Bahasa adalah alat komunikasi utama antara individu dengan individu, individu dengan kelompok dan sebagainya.

Salah satu bidang pengajaran untuk anak TK adalah mengenal huruf. Pengenalan huruf penting diajarkan karena jika salah satu kegiatan bahasa adalah membaca maka syarat mutlak agar seseorang dapat membaca adalah mengenal huruf terlebih dahulu. Tanpa mengenal huruf dan memiliki kemampuan membaca yang memadai anak akan mengalami kesulitan belajar di setiap bidang studi.

Data menunjukkan bahwa dalam setiap pembelajaran mengenal huruf, kemampuan anak berbeda-beda. Hal disebabkan karena banyak faktor. Selain karena faktor biologis, perbedaan kemampuan juga disebabkan karena faktor lain diantaranya adalah faktor sosial, kemampuan guru dalam menjelaskan metode dan media. Faktor biologis berhubungan dengan struktur genetik. Faktor sosial adalah variabel lingkungan sosial yang menyebabkan anak-anak memiliki kemauan untuk belajar. Orang tua yang peduli dengan anak akan terus memberikan dorongan dan motivasi bagi anak dengan cara menemani sang anak dalam proses belajar di rumah. Faktor gizi berhubungan dengan asupan gizi yang diberikan orang tua kepada anak-anak.

Selain faktor di atas hal lain yang perlu diperhatikan adalah kemampuan guru dari segi ilmu dan metode serta media yang dipakai dalam menyajikan materi. Harus dipahami bahwa pengetahuan guru, metode, serta media pembelajaran yang dipakai dalam proses belajar mengajar juga menjadi variabel lain dalam menentukan perkembangan anak. Kemampuan guru dalam menerapkan metode dan media pembelajaran menjadi syarat penting dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf dan merangkai huruf tersebut.

Persoalan selama ini beragam dan berbagai metode sudah diterapkan. Hal ini pula yang dilakukan di TK Kemala Bhayangkari Ruteng. Di sekolah ini pembelajaran sudah dilakukan dengan proses yang biasa. Dari hasil penelitian yang dilakukan masih kurangnya kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf dan merangkai huruf tersebut menjadi kata. Hasil analisis penulis menunjukkan bahwa salah satu penyebabnya adalah cara mengajar guru yang tidak cocok bagi anak.

Fenomena di atas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Pengenalan Huruf Pada Anak Dengan Metode Bermain Kartu Huruf (Studi Kelompok A

TK Kemala Bhayangkari Ruteng). Penelitian ini diharapkan dapat membawa perubahan terutama dalam meningkatkan pengenalan huruf pada anak TK Kemala Bhayangkari Ruteng.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah pendekatan penelitian yang dilakukan oleh guru dalam situasi kelasnya sendiri untuk memahami dan memperbaiki proses pembelajaran dan pencapaian siswa melalui tindakan-tindakan perbaikan yang berulang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A TK Kemala Bhayangkari Ruteng. Lokasi penelitian dilaksanakan di TK Kemala Bhayangkari, Kecamatan Langke Rembong, Kabupaten Manggarai. Jumlah subyek penelitian adalah 20 anak terdiri dari 8 perempuan dan 12 laki-laki.

Langkah-langkah penelitian tindakan kelas yang akan diikuti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, Identifikasi Masalah: Tahap awal adalah mengidentifikasi masalah terkait upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A TK Kemala Bhayangkari Ruteng. Masalah ini akan menjadi fokus dari penelitian tindakan kelas. Kedua, Perencanaan: Guru sebagai peneliti akan merencanakan tindakan-tindakan perbaikan yang akan diimplementasikan dalam kelas. Perencanaan ini mencakup desain tindakan, strategi pembelajaran, dan pengumpulan data. Ketiga, Implementasi: Tindakan perbaikan yang telah direncanakan akan diimplementasikan dalam kelas selama satu siklus pembelajaran. Keempat, Observasi dan Pengumpulan Data: Guru sebagai peneliti akan mengamati pelaksanaan tindakan perbaikan dan mengumpulkan data terkait partisipasi belajar siswa selama siklus pembelajaran. Kelima, Refleksi: Setelah siklus pembelajaran selesai, guru sebagai peneliti akan merenungkan hasil observasi dan data yang telah terkumpul. Pada tahap ini, analisis data akan dilakukan untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan perbaikan. Keenam, Tindakan Perbaikan Lanjutan: Berdasarkan hasil refleksi dan analisis data, guru sebagai peneliti akan menentukan langkah perbaikan lanjutan yang akan diimplementasikan dalam siklus pembelajaran berikutnya. Ketujuh, Pelaporan: Hasil penelitian tindakan kelas akan dirangkum dan dilaporkan dalam bentuk artikel jurnal untuk berbagi temuan dan pengalaman kepada pihak terkait.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Perbaikan Dari Tiap Siklus

Rancangan Satu Siklus Siklus I

Tema : Alam Semesta
Kelompok : A
Tanggal : 16 – 20 Januari 2023

Tujuan Perbaikan:

1. Identifikasi Masalah:
 - Masih banyak anak yang belum berhasil dalam kegiatan menyusun kartu huruf menjadi kata.
 - Anak-anak tidak tertarik untuk menyelesaikan tugas menyusun kartu huruf.
 - Anak-anak belum berkonsentrasi dalam mendengarkan penjelasan guru.
2. Analisis Masalah:

Dari berbagai masalah yang teridentifikasi, masalah yang dipilih untuk diperbaiki adalah 70% anak belum berhasil dalam kegiatan bermain kartu huruf. Masalah ini dipilih karena kegiatan bermain kartu huruf sangat tepat untuk melatih anak untuk mengenal huruf.
3. Rumusan Masalah:

Bagaimana meningkatkan pengenalan huruf pada anak dengan teknik bermain kartu huruf di kelompok A TK Kemala Bhayangkari Ruteng.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Siklus I

Tema : Alam Semesta

RPPH	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	Tanya jawab tentang guna matahari dan kapan dapat melihat matahari	Membuat huruf menjadi kata menggunakan kartu huruf.	Menyanyikan lagu "Matahari Terbenam"
II	Menyatakan dan membedakan waktu siang dan malam	Mengelompokan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama.	Mengucapkan syair "Bulan".
III	Meniru kembali kalimat yang telah diucapkan guru misalnya "kita dapat melihat bulan pada malam hari".	Mengelompokan kata-kata yang mempunyai suku kata akhir yang sama.	Bercakap-cakap tentang memelihara lingkungan, misalnya membuang sampah pada tempatnya.
IV	Tanya jawab tentang terjadinya hujan	Menghubungkan gambar dengan kata	Bercakap-cakap tentang bagaimana bersikap ramah dengan lingkungan
V	Bercakap-cakap tentang guna matahari	Membuat gambar dan menyusun kartu huruf sesuai gambar	Tanya jawab tentang ciptaan Tuhan, misalnya Manusia, Matahari, Bulan, Bintang,dll.

Rancangan Satu Siklus
Siklus II

Tema : Alam Semesta
 Kelompok : A
 Tanggal : 23 – 27 Januari 2023

Tujuan Perbaikan:

Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Dengan Metode Bermain Kartu Huruf (Studi Kelompok A TK Kemala Bhayangkari)

Identifikasi Masalah:

1. Masih ada anak yang belum berhasil dalam kegiatan menyusun kartu huruf menjadi kata.
2. Anak-anak tidak tertarik untuk menyelesaikan tugas menyusun kartu huruf.
3. Masih ada anak yang belum berkonsentrasi dalam mendengarkan penjelasan guru.

Analisis Masalah:

Dari berbagai masalah yang teridentifikasi, masalah yang dipilih untuk diperbaiki adalah anak belum berhasil dalam kegiatan bermain kartu huruf. Masalah ini dipilih karena kegiatan bermain kartu huruf sangat tepat untuk melatih anak untuk mengenal huruf.

Rumusan Masalah:

Bagaimana meningkatkan pengenalan huruf pada anak dengan teknik bermain kartu huruf di kelompok A TK Kemala Bhayangkari Ruteng.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan
Siklus II

Tema : Alam Semesta

RPPH	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	Tanya jawab tentang guna matahari dan kapan dapat melihat matahari	Membuat huruf menjadi kata menggunakan kartu huruf.	Menyanyikan lagu "Matahari Terbenam"
II	Menyatakan dan membedakan waktu siang dan malam	Mengelompokan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama.	Mengucapkan syair "Bulan".
III	Meniru kembali kalimat yang telah diucapkan guru misalnya "kita dapat melihat bulan pada malam hari".	Mengelompokan kata-kata yang mempunyai suku kata akhir yang sama.	Bercakap-cakap tentang memelihara lingkungan, misalnya membuang sampah pada tempatnya.
IV	Tanya jawab tentang terjadinya hujan	Menghubungkan gambar dengan kata	Bercakap-cakap tentang bagaimana bersikap ramah dengan lingkungan
V	Bercakap-cakap tentang guna matahari	Membuat gambar dan menyusun kartu huruf sesuai gambar	Tanya jawab tentang ciptaan Tuhan, misalnya Manusia, Matahari, Bulan, Bintang, dll.

B. Tabel Perbandingan Nilai Prestasi Anak Yang Diperoleh Dari Tiap Siklus

RPPH 1

No	Prestasi Anak	Penilaian Perkembangan Anak	
		Siklus I	Siklus II
1	Berkembang Sangat Baik	15 %	20%
2	Berkembang Sesuai Harapan	25%	30%
3	Mulai Berkembang	20%	30%
4	Belum Berkembang	40%	20%

Berdasarkan tabel di atas, persentase jumlah prestasi anak yang dicapai pada siklus I yaitu: BSB (Berkembang Sangat Baik) sebesar 15% yaitu 3 orang anak, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) sebesar 25% yaitu 5 orang anak, MB (Mulai Berkembang) sebesar 20% yaitu 4 orang anak, dan BB (Belum Berkembang) sebesar 40% yaitu 8 orang anak. Kemudian pada siklus II telah terjadi perubahan yaitu BSB mengalami kenaikan menjadi 20% bertambah menjadi 4 orang anak, BSH mengalami kenaikan menjadi 30% bertambah menjadi 6 orang anak, MB mengalami kenaikan menjadi 30% menjadi 6 orang anak dan BB mengalami penurunan menjadi 20% menjadi 4 orang anak. Kemampuan anak mengenal huruf lewat kegiatan menyusun kartu huruf mengalami peningkatan dari Siklus I ke siklus II sebesar 8 orang anak dengan perubahan yang diharapkan.

RPPH 2

No	Prestasi Anak	Penilaian Perkembangan Anak	
		Siklus I	Siklus II
1	Berkembang Sangat Baik	20 %	25%
2	Berkembang Sesuai Harapan	20%	25%
3	Mulai Berkembang	40%	35%
4	Belum Berkembang	20%	15%

Berdasarkan tabel di atas didapatkan besar persentase prestasi anak pada siklus I yaitu: BSB sebesar 20% yaitu 4 orang anak, BSH sebesar 20% yaitu 4 orang anak, MB sebesar 40% yaitu 8 orang anak dan BB sebesar 20% yaitu 4 orang anak. Pada kegiatan siklus II didapatkan peningkatan pada prestasi anak: BSB sebesar 25% menjadi 5 orang anak, BSH sebesar 25% menjadi 5 orang anak, MB menjadi 35% turun dari 8 orang anak awalnya menjadi 7 orang anak dan BB dari 20% turun menjadi 15% yaitu 4 menjadi 3 orang anak. Dibandingkan dengan kegiatan hari pertama mengalami perubahan karena anak-anak yang pada kegiatan RPPH 1 dan RPPH 2 kemampuan anak untuk mengenal huruf menjadi berkembang.

RPPH 3

No	Prestasi Anak	Penilaian Perkembangan Anak	
		Siklus I	Siklus II
1	Berkembang Sangat Baik	20 %	35%
2	Berkembang Sesuai Harapan	20%	30%
3	Mulai Berkembang	40%	25%
4	Belum Berkembang	20%	10%

Berdasarkan tabel di atas prestasi anak pada kegiatan hari ke 3 yaitu: kegiatan di Siklus I BSB sebesar 20% yaitu 4 orang anak naik di Siklus II menjadi 35% yaitu 7 orang anak. BSH di Siklus I sebesar 20% yaitu 4 orang anak dan pada kegiatan di Siklus II menjadi 30% yaitu sebanyak 6 orang anak. MB di kegiatan Siklus I sebesar 40% yaitu 8 orang anak turun menjadi 25% di kegiatan Siklus II yaitu menjadi 5 orang anak. Dan BB di kegiatan Siklus I sebesar 20% yaitu 4 orang anak di kegiatan Siklus II turun menjadi 10% yaitu 2 orang anak saja. Dari sini dapat dilihat bahwa kegiatan bermain Kartu Huruf untuk anak memberikan pengaruh pada kemampuan anak untuk mengenal huruf.

RPPH 4

No	Prestasi Anak	Penilaian Perkembangan Anak	
		Siklus I	Siklus II
1	Berkembang Sangat Baik	30 %	50%
2	Berkembang Sesuai Harapan	35%	30%
3	Mulai Berkembang	20%	15%
4	Belum Berkembang	15%	5%

Berdasarkan tabel di atas Prestasi Anak pada kegiatan hari ke 4 yaitu: BSB di kegiatan Siklus I sebesar 30% yaitu 6 orang anak, lalu di Siklus II naik menjadi 50% sebesar 10 orang anak. BSH di Siklus I sebesar 35% yaitu 7 orang anak menjadi 30% yaitu 6 orang anak. MB di Siklus I sebesar 20% yaitu 4 orang anak menjadi 15% di Siklus II yaitu 3 orang anak. Dan BB di Siklus I sebesar 15% yaitu 3 orang anak menjadi 5% di Siklus II yaitu 1 orang anak saja. Dari sini dapat dilihat perubahan yang besar pada Prestasi anak dalam mengenal huruf melalui kegiatan permainan Kartu Huruf dan sudah mencapai hasil yang diharapkan. Dibandingkan dengan hasil dari kegiatan hari 1, 2, dan 3.

RPPH 5

No	Prestasi Anak	Penilaian Perkembangan Anak	
		Siklus I	Siklus II
1	Berkembang Sangat Baik	40 %	65%
2	Berkembang Sesuai Harapan	30%	25%
3	Mulai Berkembang	30%	10%
4	Belum Berkembang	0%	0%

Berdasarkan tabel di atas Prestasi Anak pada kegiatan hari ke 5 yaitu: BSB di Siklus I sebesar 40% yaitu 8 orang anak lalu di Siklus II menjadi 65% yaitu 13 orang anak. Dari kegiatan hari 1, 2, 3, dan 4 terdapat perbedaan yang besar, persentase perkembangan kemampuan Prestasi Anak di hari ke 5 menjadi lebih besar yang berarti bahwa kegiatan pengenalan huruf pada anak dengan menggunakan kartu huruf telah berhasil. Lalu BSH di Siklus I sebesar 30% yaitu 6 orang anak di Siklus II menjadi 25% yaitu 5 orang anak. MB di Siklus I sebesar 30% yaitu 6 orang anak di Siklus II tersisa 10% yaitu 2 orang anak. Dan BB di Siklus I sebesar 0% dan di Siklus II sebesar 0% yang berarti tidak ada. Jadi, dari kegiatan permainan Kartu Huruf bagi anak-anak di hari ke 5 telah berhasil dan menunjukkan perubahan pada kemampuan anak dalam mengenal huruf.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan kegiatan perbaikan perkembangan pembelajaran anak yang didasari oleh penilaian anak dari siklus I dan siklus II yang telah dilakukan di kelompok A, TK Kemala Bhayangkari Ruteng. Mengenai peningkatan dan pengembangan bahasa anak dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut: kegiatan perbaikan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dapat diterima dengan baik oleh anak untuk memahami cara mengenal huruf. Dengan demikian bermain kartu huruf membuat anak lebih tertarik dalam kegiatan dalam proses pembelajaran dan mengembangkan kemampuan bahasa. Terdapat hasil yang meningkat dari siklus I ke Siklus II. Dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi anak karena mereka sangat senang dan aktif dalam kegiatan bermain dan menyusun kartu huruf.

Dari kesimpulan di atas maka beberapa hal yang dapat dilakukan guru, antara lain : Guru harus mampu mengelola kelas sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menggunakan berbagai macam metode sehingga anak tidak bosan. Kegiatan bermain kartu huruf merupakan kegiatan yang dapat digunakan dalam beberapa tema sehingga aspek bahasa anak dapat tercapai dan guru lebih mudah menuntaskan indikator yang terdapat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Alat peraga dan alat penunjang kegiatan hendaknya bermacam-macam sehingga anak tidak bosan untuk menggunakannya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Isyah, Siti, dkk (20120). Pembelajaran Terpadu. Jakarta : Universitas Terbuka
2. Anam, S. 2007. Jangan Remehkan Taman Kanak-Kanak Taman yang Paling Indah. Yogyakarta: PT. Wangsa Jatra Lestari.
3. Dworetzky, J.P. 1990. *Introduction to Child Development*. St. Paul: West Publishing Company.
4. Hurlock, B. 1991. Psikologi Perkembangan jilid I. Jakarta : Erlangga.
5. Keraf, Goris. 1989. Tata Bahasa Indonesia. Ende : Nusa Indah.
6. Marsitoh. Dkk (2009). Strategi Pembelajaran TK. Jakarta : Universitas Terbuka.
7. Mulyasa, H. E. 2012. Manajemen PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdda Karya.
8. National Association for the Education of Young Children (NAEYC).1997. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*. Revised Edition. Washington : Millie Riley.
9. Nurlaili, Lili. 2009. "Metode-Metode Pembelajaran". <http://www.scribd.com/metode-metode-pembelajaran>.
10. Susanto, A. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
11. Sudono, Anggani. 2000. Sumber Belajar dan Alat Permainan. Jakarta : PT Grasindo.