

PENGARUH MEDIA PUZZLE HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK KELOMPOK A DI TK AR-RAHMAN KECAMATAN SUKAHENING

Tika Surtika¹, Sumardi², dan Yasbiati³

¹ Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

² Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

³ Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

Email: tika.surtika123@gmail.com

(Received: Mei 2019; Accepted: Mei 2019; Published: Juni 2019)

ABSTRACT

The research was distributed by the problems encountered in kindergarten learning activities related to the introduction of the letter. Ideally the implementation introduction letter to the child is done using the media that are fun and able to menstimulus the ability to know the child in letter. However in the field of limited media causes less bervaritif learning practices making it still utilizes the existing media in the classroom. Media for menstimulus development of multiform wrong by using media puzzle fonts that already exist in the market. These aspects influenced the performance of research in TK AR-Rahman Group A sub district of Tasikmalaya Regency Sukahening with the number of students is 10 people. This research aims to know the influence of media puzzle letters against the ability to know the letters on A group of kindergarten children Ar-Rahman Sukahening Sub-district. The research method used was Pre-experimental Design with One Group Pre test – Post Test Design. Pre-test activities, namely activities conducted to know the ability of early child before he gave the media a letter puzzle and post-test i.e. activities performed to find out the capabilities of end child after being given the treatment of media puzzle, the letter then the data were calculated with the data analysis techniques using quantitative descriptive to count and describe the results of data obtained in field. Based on the results of the test show the significance value hipotestis obtained Asymp. SIG (2-tailed) of 0.005 0.005 testing criteria means that there is a difference $0.05 < \text{pre-test with post-test}$ in the ability to know the letter by using the letter puzzle media then H_0 is rejected. To see the difference then performed a test of wilxocon i.e. post data-test value is higher than the value of the pre-test with an average increase in the significance of 5.50.

Keywords: media, know letters, letter puzzle

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemui di lembaga Taman Kanak-kanak berkaitan dengan kegiatan pembelajaran pengenalan huruf. Idealnya pelaksanaan pengenalan huruf kepada anak dilakukan dengan menggunakan media yang menyenangkan dan mampu menstimulus kemampuan anak dalam mengenal huruf. Namun di lapangan keterbatasan media menyebabkan praktik pembelajaran kurang bervaritif sehingga masih memanfaatkan media yang ada di dalam kelas. Media untuk menstimulus perkembangan anak beraneka ragam salah satunya dengan menggunakan media *puzzle* huruf yang sudah ada dipasaran. Hal tersebut melatarbelakangi dilaksanakannya penelitian di TK AR-Rahman kelompok A Kecamatan Sukahening Kabupaten Tasikmalaya dengan jumlah siswa 10 orang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan bentuk *One Grup Pre-test-Post Test Design*. Kegiatan *pre-test* yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum diberikannya media *puzzle* huruf dan *post-test* yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir anak setelah diberikan perlakuan media *puzzle* huruf, kemudian data dihitung dengan teknik analisis data menggunakan kuantitatif deskriptif untuk menghitung dan mendeskripsikan hasil data yang diperoleh di lapangan. Berdasarkan hasil uji hipotestis menunjukkan nilai signifikansi yang diperoleh *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,005 dengan kriteria pengujian $0,005 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan *pre-test* dengan *post-test* dalam kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media *puzzle* huruf maka H_0 ditolak. Untuk melihat perbedaannya maka dilakukan uji wilxocon yaitu nilai data *post-test* lebih tinggi dari pada nilai *pre-test* dengan rata-rata peningkatan signifikansi 5,50.

Kata kunci : media, *puzzle* huruf, mengenal huruf

1. PENDAHULUAN

“Hakikat anak usia dini atau yang di singkat AUD adalah anak berusia 0 sampai 6 tahun yang membentuk karakter dan kepribadian anak” (Yuliani Nurani Sujiono, 2009, hlm. 7). Untuk membentuk karakter dan kepribadian anak maka sejak dini anak harus diberikan stimulus berupa bimbingan dan pengarahan agar anak dapat mencapai perkembangan yang optimal.

Para ahli memandang pendidikan anak usia dini merupakan masa emas (the golden age) dan periode sensitif (sensitive periods), pada masa ini anak secara khusus mudah menerima berbagai stimulus yang diberikan oleh lingkungannya.

Ardy N. (2014, hlm. v) mengemukakan:

”Sekitar 50% kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika berusia 4 tahun, 30% berikutnya terjadi pada usi 8 tahun, 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua, ini menunjukkan bahwa perkembangan yang terjadi pada usia 0-4 tahun sama besarnya dengan perkembangan yang terjadi pada usia 4-18 tahun”.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa stimulus sejak dini kepada anak yang berusia 0-6 tahun sangatlah penting karena pada masa tersebut perkembangan otak dapat berlangsung optimal dan itu sangat berpengaruh terhadap kehidupannya dimasa yang akan datang.

Pendidikan anak usia dini merupakan pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan. Pendidikan pada tahap ini memfokuskan pada physical, intelligence/cognitive, emosional, dan sosial education. Pendidikan anak usia dini memiliki salah satu prinsip yaitu belajar sambil bermain atau bermain seraya belajar. Artinya dalam pembelajaran anak usia dini harus diciptakan dalam situasi yang nyaman, senang, tanpa tekanan seperti anak sedang melakukan kegiatan bermain. Pembelajaran anak usia dini mencakup 6 (enam) lingkup aspek perkembangan yaitu, perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan fisik-motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial-emosional dan perkembangan seni” yang dimuat dalam bentuk tema. Setiap lingkup perkembangan yang dialami anak pasti mengalami hambatan yang berbeda termasuk dalam lingkup perkembangan bahasa yaitu keaksaraan. Dalam Permendikbud 137 Tahun 2014 keaksaraan salah satunya mencakup meniru (menulis dan mengucapkan huruf A-Z).

Keaksaraan (literasi) dalam bahasa Inggris literacy. NCCA mendefinisikan

keaksaraan sebagai: “more than having the ability to read and write. It is about helping children to communicate with others and to make sense of the world. It includes oral and written language.....” Bahwa literasi (keaksaraan) lebih dari memiliki kemampuan untuk membaca dan menulis, literasi membantu anak untuk berkomunikasi dengan orang lain dan memiliki kepekaan terhadap dunia, termasuk di dalamnya bahasa lisan dan tulisan.

Berdasarkan hal tersebut anak sejak dini harus diperkenalkan terhadap huruf sebagai bekal kesiapan membaca dan menulis pada jenjang pendidikan lebih lanjut. Karena kenyataan dilapangan untuk memasuki pendidikan sekolah dasar anak harus mampu membaca dan menulis.

Menurut Montessori dan Hainstock (dalam Dheini, dkk, hlm. 5.3) mengemukakan bahwa ”Usia 4 -5 tahun anak sudah bisa diajarkan membaca dan menulis permulaan”. Membaca dan menulis dapat menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini. Kegiatan pembelajaran membaca pada anak di kelompok A atau anak usia 4-5 tahun yaitu dimulai dengan belajar mengenal huruf yang disesuaikan dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak.

Menurut Doman (dalam Indrayati, 2010 hlm. 6) “yang harus diingat bahwa untuk mengajarkan anak agar bisa cepat membaca adalah mengajarkan sesuatu yang sudah akrab dalam pikiran mereka”. Artinya mengajarkan anak satu kata yang bermakna dan maknanya sudah diketahui langsung oleh anak.

Kegiatan pembelajaran di PAUD berorientasi pada pengalaman bermain sambil belajar, maka dari itu segala hal yang berhubungan dengan kegiatan di PAUD untuk mengembangkan kemampuan anak harus dikemas dengan cara yang menyenangkan terutama dalam kegiatan pengenalan huruf kepada anak serta disesuaikan dengan karakteristik anak. Dalam hal belajar anak tidak akan terlepas dari proses kognitif, sehubungan dengan karakteristik anak usia dini Psikolog Jean Piaget mengungkapkan bahwa pertumbuhan kognitif juga berkembang dari konkret ke abstrak, hal ini juga sejalan dengan kemampuan mengenal huruf pada anak.

Hasil observasi awal di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening di kelompok A, anak masih memiliki kesulitan dalam menyebutkan dan menulis huruf vokal dan konsonan ketika dihadapkan pada bentuk huruf, kesulitan menyebutkan huruf dengan bentuk huruf yang hampir sama seperti b dengan d, h dengan b, k dengan l. Media pembelajaran digunakan masih sangat sederhana yaitu berupa papan tulis dan spidol. Dalam pembelajaran

mengenal huruf guru hanya menuliskan huruf-huruf di papan tulis dan menginstruksikan anak untuk menirukannya serta penyampaian pembelajaran kepada anak tidak per huruf melainkan langsung pada penggalan kata seperti pa-da, ma-ya tanpa mengajak aktif dalam pembelajaran sehingga sulit menarik perhatian dan konsentrasi anak yang menyebabkan anak mudah lupa dan tidak bisa mengucapkan bentuk huruf terhadap huruf-huruf yang telah dipelajarinya. Untuk mengatasi keterbatasan media peneliti berinisiatif untuk menggunakan media puzzle huruf yang sudah ada dipasaran sebagai stimulus untuk mengenal huruf pada anak di kelompok A. Namun dalam penelitian ini tidak semua huruf yang diajarkan kepada anak namun hanya huruf- huruf a, i, u, e, o, c, d, g, j, y, b, h, k, l, t. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Kelompok A di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening”

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Keaksaraan Anak Usia Dini

Dalam Permendikbud 137 tahun 2014 mengenal Huruf merupakan bagian dari keaksaraan yaitu mengucapkan dan menulis huruf bagi anak usia 4-5 tahun. Keaksaraan diartikan sebagai kemampuan baca-tulis yang juga berarti kemampuan untuk membaca, menulis dan mendengarkan. Eithene Kennedy dalam Literacy in Early Childhood and Primary Education (3-8 years) (2012, hlm.40) mendefinisikan keaksaraan sebagai: “more than having the ability to read and write. It is about helping children to communicate with others and to make sense of the world. It includes oral and written language.....” Bahwa literasi (keaksaraan) lebih dari memiliki kemampuan untuk membaca dan menulis, literasi membantu anak untuk berkomunikasi dengan orang lain dan memiliki kepekaan terhadap dunia, termasuk di dalamnya bahasa lisan dan tulisan. Untuk anak usia dini konsep keaksaraan diistilahkan sebagai emergent literacy atau tahap kemunculan literasi. Eithene Kennedy (2012, hlm.42) mengutip Aistear dalam NCCA mengungkapkan kemunculan literasi/keaksaraan:.... “as a foundation for reading and writing. Through play and hands-on experience...” keaksaraan merupakan pondasi untuk membaca dan menulis. Melalui bermain dan pengalaman hands-on. Hal ini sejalan dengan pendapat Kathleen A. Roskos bahwa keberhasilan keaksaraan awal yaitu dengan mempersiapkan anak dengan pengalaman, materi, dan dukungan sosial

yang mendorong kondisi awal membaca dan menulis untuk menumbuhkan dan mengembangkan ke arah membaca dan menulis permulaan. Internasional Reading Association and National for the Education of Young Children (1998) Lesley Mandel Morrow dalam bukunya Developing Literacy in Preschool (2007, hlm. 28) mengungkapkan sasaran pengembangan literasi pada anak usia 4-5 merupakan tahap “experimental reading and writing” mencoba untuk membaca dan menulis. Pada tahap ini anak dapat:

1. Mengenal huruf dan mencocokkan huruf dan suara.
2. Mengenal huruf dan mencocokkan huruf dan suara.
3. Mengerti konsep tulisan. Bahwa tulisan ditulis dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.
4. Mencocokkan kata dengan tulisan
5. Mulai untuk menulis huruf alpabet.

Dalam terminologi instruksi baca tulis, Morrison (2012, hlm. 262) mengungkapkan 2 aspek dalam pengenalan huruf yaitu:

1. Pengetahuan abjad, merupakan pengetahuan bahwa huruf memiliki nama dan bentuk dan mewakili bunyi bahasa
2. Prinsip abjad, pemahaman bahwa setiap bunyi kata atau fonem dalam bahasa memiliki tulisan yang berbeda dan pemahaman bahwa huruf-huruf digabungkan dalam pola untuk mewakili bunyi.

Pendapat Ehri dan Mc. Cormack belajar huruf (dalam Seefeldt dan Wasik, 2008b hlm. 331) adalah “komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak menyebut huruf pada daftar abjad, dalam belajar membaca tidak memiliki kesulitan dari pada anak yang tidak mengenal huruf terlebih dahulu.

Dalam permendikbud 137 tentang Standar Nasional PAUD pada STTPA mengemukakan Tingkat Pencapaian Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4-5 tahun sebagai berikut:

1. Mengenal simbol-simbol
2. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya
3. Membuat coretan bermakna
4. Meniru (menuliskan dan mengucapkan huruf A-Z).

Susan E. Israel (2008, hlm.23) mengungkapkan tiga tahap pengenalan huruf anak:

1. *Prealphabetic*, pada tahap ini anak dapat mengenali ujaran melalui pengenalan visual, misalnya melalui kartu huruf atau gambar
2. *Phonetic cue reading*, pada tahap ini anak mulai untuk menggunakan pengenalan

terhadap bagian dari ujaran seperti mengenal huruf awal dan huruf akhir

3. *Full Alphabetic*, pada tahap ini anak mulai menggunakan tulisan.

2.1.1.1 Pengetahuan huruf (*Alphabet Knowledge*)

Menurut Dewi (2009, hlm. 15) “bunyi bahasa dibedakan menjadi 2 yaitu huruf vokal dan konsonan”. Menurut Isadora Maria Marti Nangoy (2007, hlm.1) mengatakan vokal adalah “bunyi bahasa yang dihasilkan dengan getaran pita suara dan tanpa terjadi penyempitan suara di atas glotis”. Dalam bahasa Indonesia dikenal ada 5 macam vokal yaitu a,i,u,e,o dengan fonem vokal mengalami variasi bunyi atau ucapan, sedangkan huruf konsonan adalah “bunyi bahasa yang disampaikan dengan menghambat aliran udara pada salah satu tempat disalurkan di atas glotis. Misalnya (b,k,c, dll).”

Dalam mengenalkan huruf kepada anak, huruf vokal harus didahulukan dalam pembelajaran mengenal huruf karena sering muncul dalam kata atau suku kata. Huruf konsonan dikelompokkan berdasarkan kemiripan dalam bentuk huruf agar memudahkan anak dalam mengingat konsep huruf sebagai bekal membaca dan menulis.

Menurut Iswara Pradana D (dalam Siti Latifatu N, 2015, hlm.3) anak belajar mengenal huruf tidak sekaligus 26 huruf dalam satu pertemuan. Pembelajaran mengenal huruf boleh hanya lima atau enam huruf dalam satu pertemuan. Bahkan selanjutnya hanya diperkenalkan dua atau tiga huruf dalam satu pertemuan dan ada huruf-huruf yang tidak perlu diajarkan pada pembelajaran yaitu huruf x, f, v dan z, huruf-huruf itu diajarkan hanya pada waktu yang diperlukan. Urutan pengenalan huruf yang disampaikan pada saat pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Vokal : a, i, u, ě, o, (e)
- 2) Konsonan I : c, d, g, j, y
- 3) Konsonan II : b, h, k, l, t
- 4) Konsonan III : m, n, s, p, r, w
- 5) Konsonan IV : f, q, v, x, z

2.1.1.2 Menulis Huruf

Menulis huruf merupakan salah satu bentuk komunikasi secara tertulis. Sebagai bagian dari keaksaraan awal anak fokus utama menulis adalah sebagai bentuk dari sarana komunikasi bukan pengajaran menulis Heroman & Jones (dalam Dhiene, 2014a, hlm.6.2)

Feldman dalam (Dhiene 2014b, hlm.6.13) memberikan batasan terhadap kemampuan menulis pada anak sebagai berikut:

1. *Scribble on the page*, yaitu anak membuat goresan pada kertas. Dalam tahap ini anak

membuat gambar ataupun huruf-huruf terpisah.

2. *Copy Word*, yaitu anak mencontoh huruf. Anak mulai tertarik untuk mencontoh huruf-huruf, seperti pada kata papa, mama, dsb
3. *Invented Spelling*, yaitu anak belajar mengeja. Anak mulai menuliskan huruf sesuai bunyinya.

Bewer mengidentifikasi 4 tahap perkembangan menulis pada anak sebagai berikut:

1. *Scribble Stage*, yaitu tahap membuat coretan pada kertas seperti tanda acak.
2. *Linear Repetitive Stage*, pada tahap ini anak membuat tulisan horizontal yang merupakan tahap pengulangan linear
3. *Random Letter Stage*, merupakan tahap menulis secara random, biasanya anak mulai untuk menulis huruf-huruf dalam namanya sendiri secara acak.
4. *Letter Name Writing or Phonetic Writing*, tahap ini merupakan tahap menulis nama, anak sudah membuat hubungan antara huruf dan suara, anak sudah memahami nama huruf dan bunyinya.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil teori dari Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik (2008b, hlm. 330-331), bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf adalah “kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa” yang didukung oleh teori-teori lain. Adapun pengenalan huruf yang diberikan kepada anak terdiri dari pengetahuan huruf dan menulis huruf yang disesuaikan dengan tahapan pengenalan huruf kepada anak. Adapun huruf yang dikenalkan kepada anak yaitu huruf vokal (a, i, u, e, o) dan huruf konsonan (c, d, g, j, y, b, h, k, l, t).

2.1.2 Pentingnya Mengetahui Huruf bagi Anak Usia Dini

Seefelt dan Barbara A. Wasik (2008f, hlm. 375) mengungkapkan bahwa belajar huruf adalah “tonggak kurikulum Taman Kanak-kanak lewat pengungkapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, sehingga anak menjadi tahu akan huruf-huruf dan mengerti bahwa huruf-huruf membentuk sebuah kata”. Menurut National Institute for Literacy tahun (2009, hlm. 14) dalam jurnal *Early Childhood Research Quarterly* menyatakan bahwa Mengetahui huruf adalah “knowing the names sounds of printed letters”. Penguasaan bunyi dan huruf pada anak akan menjadi kemampuan anak dalam membaca dan mengeja

Menurut Agus Hariyanto (2009b, hlm. 82) mengungkapkan bahwa “dengan strategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat

bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah". Anak dapat diajarkan bunyi huruf dan fonik mulai dari usia 4-5 tahun. Berdasarkan Departemen Pendidikan 2014 dan Rose (2004) dalam jurnal *Early Childhood Research Quarterly*

The belief that letter sounds should be taught first is held so strongly in the United Kingdom that since 2007 their National Literacy Strategy stipulates that all children will first be taught letter sounds and synthetic phonics beginning at ages 4–5 (Department for Education, 2014; Rose, 2006)

Dengan kemampuan mengenal huruf yang dimiliki anak dalam pengucapan atau fonologis dan menulis akan meningkatkan kemampuan anak dalam literasi. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Whitehurst & Lonigan, 1998) "*Children develop certain pre-reading skills, knowledge, and attitudes before being able to read or write which lay the groundwork for literacy acquisition*"

Dari pernyataan di atas bahwa mengenal huruf adalah penting bagi anak usia dini yang meliputi kemampuan mengucapkan bunyi huruf atau membaca awal dan menulis agar anak memiliki kemampuan literasi yang sangat baik sejak dini.

2.1.3 Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Menurut Association of Education and Communication Technology (AECT, 1977) (dalam Ashar Arsyad, 2002 hlm.3) "media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi". Menurut Gerlach & Ely (dalam Ashar Arsyad, 2002b hlm. 3) bahwa:

Media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dapat diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Menurut Gagne (1970) "Media didefinisikan sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar". Arif S.Sadiman. (1993) memberikan pengertian "Media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi".

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian anak didik sehingga dapat mengikuti kegiatan pembelajaran.

2.1.3.1 Jenis Media Pembelajaran

Keragaman dan jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sangat banyak dan variatif oleh karena itu dalam perkembangannya timbul usaha-usaha untuk mengelompokkan dan mengklasifikasi media-media tersebut menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya. Menurut Badru Zaman dkk (2010a, hlm. 4.17) media pembelajaran dibagi menjadi tiga kelompok besar yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual.

1. Media visual

Media visual yaitu media yang dapat menyampaikan informasi/pesan secara visual artinya melalui indera penglihatan karena pesan yang akan disampaikan kedalam simbol-simbol komunikasi visual.

2. Media audio

Media audio adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui suara-suara atau bunyi-bunyi yang diperdengarkan. Jenis media audio diantaranya:

- 1) Rekaman/tape recorder
- 2) Radio
3. Media audio visual

Media audio visual adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui visual berupa gambar dan tulisan sekaligus juga melalui suara-suara atau bunyi-bunyi yang diperdengarkan. Media audio visual terdiri dari:

- 1) Media video (televisi dan film)
- 2) Media komputer

2.1.3.2 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

1. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. yang lebih rinci. Badru Zaman dkk (2008b hlm. 4.11) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Anak dapat berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
- 2) Keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak.
- 3) Membangkitkan motivasi belajar anak.
- 4) Menyajikan informasi secara konsisten sesuai kebutuhan.
- 5) Menyajikan pesan /informasi belajar secara serempak.
- 6) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

- 7) Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Agus Suryabrata (1997 hlm. 17) media memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Konsep yang abstrak menjadi konkrit.
- 2) Konsep berbahaya menjadi tidak berbahaya.
- 3) Menampilkan objek yang besar menjadi kecil.
- 4) Mengamati gerakan yang sangat cepat
- 5) Untuk membangkitkan motivasi.
- 6) Memungkinkan siswa memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya

Menurut Arief S Sadiman (2006b hlm.11-12) “proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi”. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum.

Isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi secara verbal ataupun non verbal. Secara umum media mempunyai kegunaan menurut Arif S Sadiman dkk, (2006c hlm. 12-18) yaitu:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
3. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif
4. anak
5. Sifat unik anak dan lingkungan berbeda penggunaan media untuk memberi perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi sama

Fungsi dari media pembelajaran tersebut adalah sebagai daya tarik sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih menarik, siswa lebih bergairah dan termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran, serta materi yang disampaikan pun dapat diserap oleh siswa dengan baik.

2.1.3.3 Media Puzzle Huruf

Menurut Soemiarti Patmonodewo (1995, hlm. 83) “kata puzzle dapat diartikan dengan bongkar pasang”. Menurut Kamus pintar Inggris Indonesia puzzle berarti teka – teki. Bermain puzzle merupakan hal yang sangat menarik yang merangsang anak untuk berfikir dan berimajinasi untuk menyusun potongan-potongan puzzle sehingga menjadi urutan yang utuh. Mengingat menariknya permainan menyusun puzzle akan sangat efektif apabila

diterapkan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak karena menarik rasa penasaran anak. Media puzzle Huruf pada penelitian ini adalah alat permainan edukatif yang dibeli oleh peneliti untuk melatih anak agar mengenali huruf dengan cara menyebutkan dan menulis huruf pada awal kata

2.1.3.4 Manfaat Puzzle Huruf sebagai Media Pembelajaran

Manfaat puzzle menurut Sujiono (2005, hlm. 58) antara lain:

1. Melatih pendengaran dan motorik halus.
2. Melatih perkembangan emosi.
3. Melatih perkembangan kognitif dalam perbendaharaan kata, huruf maupun objek-objek tertentu.
4. Melatih konsentrasi mengamati kepingan – kepingan puzzle.
5. Melatih ketekunan anak dalam proses pembelajaran.
6. Dapat memecahkan masalah dan menyenangkan anak dalam belajar

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, manfaat puzzle antara lain, meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan daya nalar, daya ingat dan konsentrasi, serta melatih kesabaran.

2.1.3.5 Kelebihan Media Puzzle Huruf

Dalam penggunaan media puzzle tentunya perlu pertimbangan yang cukup agar penggunaan media puzzle tercapai. Indriana (2011b, hlm. 34) “puzzle memiliki keunggulan yakni memiliki bermacam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar”. Adapun kelebihan dari media puzzle menurut Chumala, Nur (2010, hlm) dalam [http : malatingting. guru Indonesia.net/artikel_detail 21695 html](http://malatingting.guruIndonesia.net/artikel_detail_21695.html) adalah :

1. Media puzzle bersifat konkrit
2. Media puzzle dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
3. Media puzzle dapat menarik minat dan perhatian siswa
4. Kelebihan dari puzzle huruf yaitu bentuk huruf cukup jelas, alus, mudah diperoleh, tidak beresiko, mudah dikenal anak, memiliki warna yang bervariasi dan memiliki warna yang menarik perhatian anak.

2.1.3.6 Langkah-langkah Pembelajaran Mengenal Huruf

Media Permainan Puzzle yang digunakan oleh peneliti yaitu puzzle huruf. Media Puzzle dalam penelitian ini adalah media yang digunakan untuk mengenalkan huruf vokal, konsonan kepada anak. Pembelajaran mengenal huruf pada anak kelompok A yaitu anak menyebutkan huruf kemudian menulis huruf yang telah

disebutkannya dengan menggunakan media puzzle huruf. Adapun langkah-langkah pembelajaran mengenal huruf dengan menggunakan puzzle huruf pada penelitian yaitu:

1. Guru memperlihatkan media puzzle huruf kepada anak.
2. Guru membagikan media puzzle huruf kepada setiap anak.
3. Setiap anak dibagi menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 2 orang.
4. Guru membagikan LKA telah disediakan kemudian menjelaskan gambar yang tersedia di LKA.
5. Guru menginstruksikan anak untuk menyusun kata pada gambar LKA dengan menggunakan media puzzle huruf.
6. Guru mengucapkan huruf awal pada kata yang ada pada LKA kemudian anak meniru ucapan guru.
7. Guru menunjuk huruf awal pada kata yang ada di LKA kemudian anak melafalkannya.
8. Anak membedakan bentuk huruf awal dengan huruf lainnya.
9. Anak menulis huruf awal pada kata yang ada di LKA melalui media puzzle huruf.

2.1.3.6 Keterkaitan Media Puzzle Huruf dengan Kemampuan Mengenal Huruf

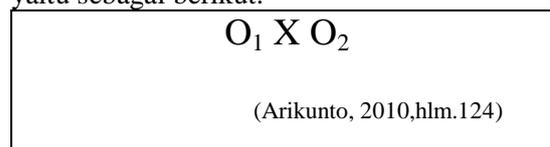
Pembelajaran membaca pada anak kelompok A yaitu dimulai dengan belajar mengenal huruf yang disesuaikan dengan karakter dan tingkat perkembangan anak usia dini. Dengan menggunakan alat peraga / media yang memiliki gambar-gambar dengan warna-warna terang, menarik dan mudah dimainkan oleh anak-anak, maka dapat menarik perhatian dan minat anak untuk belajar mengenal huruf dengan baik, salah satunya dengan menggunakan media puzzle huruf. Melalui media puzzle huruf dapat mengurangi kesulitan anak dalam mengenal huruf. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Suciaty (2010, hlm 78) menjelaskan bahwa “ permainan puzzle dapat memberikan kesempatan belajar yang banyak, selain untuk menarik minat anak dan membina semangat dalam bermain. Dengan menggunakan media puzzle huruf anak mampu mengingat berbagai huruf dikarenakan anak berperan aktif dalam pembelajaran karena dilakukan sambil bermain. Sebagai seorang pendidik anak usia dini khususnya anak TK, guru harus memiliki seni mendidik yang mampu meningkatkan perhatian anak dalam pembelajaran untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien.

3. METODE

3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan subjek tunggal (single subject) yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan yang diberikan dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan penelitian subjek tunggal (single subject) karena dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok eksperimen tanpa menggunakan kelompok kontrol. Subjek yang diteliti pada penelitian ini adalah anak kelompok A di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening terhadap kemampuan mengenal huruf.

Desain atau rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan subyek tunggal (single subyek research) atau penelitian yang menggunakan desain One Group Pre-Test and Post-Test Design. Pada pelaksanaannya penelitian ini dilaksanakan pada satu subyek dengan tujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang. Dalam penelitian One Group Pre-Test and Post-Test Design, desain ini dilakukan dua kali tes yaitu tes sebelum diberikan media puzzle huruf (pre test) dan tes sesudah diberikan media puzzle huruf (post test). Adapun desain penelitian yang digambarkan oleh Arikunto yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.1 Gambar Pre-test and Post-test Group Design.

Keterangan:

O1 = Pre-Test (Sebelum mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media puzzle huruf)

X = treatment atau perlakuan pada subyek dengan menggunakan media puzzle huruf.

O2 = post test (setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media puzzle huruf)

Penelitian dengan menggunakan one-group pre-test-post-test design tidak dianjurkan dalam penelitian karena tidak adanya kelompok pembandingan tetapi peneliti memiliki beberapa pertimbangan mengapa tetap menggunakan desain ini dalam penelitian. Suryabrata (2000, hlm. 102) menjelaskan bahwa desain penelitian one-group pre-test-post-test memiliki kelemahan dan keunggulan seperti:

1. Kelemahannya yaitu tidak ada jaminan bawa B adalah satu-satunya faktor atau bahkan faktor utama yang menimbulkan perbedaan A1 dan A2

- Keunggulannya yaitu pretest yang diberikan dapat memberikan landasan untuk komparasi prestasi subjek yang sama sebelum dan sesudah dikenai B (Eksperimental Treatment).

3.2 Partisipan

Partisipan merupakan orang yang terlibat dalam suatu kegiatan. Partisipan dalam penelitian dapat diartikan sebagai orang, bagian atau komponen yang terlibat dalam suatu penelitian. Partisipan dalam penelitian ini TK Ar-Rahman Kecamatan Sukaening. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah kepala sekolah sebagai fasilitator, guru kelas dan guru pendamping sebagai mitra dalam pelaksanaan penelitian, rekan sebaya sebagai mitra dalam observasi dan peneliti sendiri sebagai orang yang

Pemilihan TK Ar-Rahman sebagai partisipan dalam penelitian dikarenakan dalam kegiatan mengenal huruf guru belum pernah memanfaatkan media puzzle huruf sebagai media pembelajaran. Peneliti memilih kelas A sebagai kelas eksperimen karena mengenal huruf berada pada perkembangan usia 4-5 tahun.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan dari subjek penelitian. Menurut (Sugiono, 2010, hlm. 117) populasi diartikan sebagai “wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti kemudian ditarik kesimpulannya.” Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dini kelompok A TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening.

3.3.2 Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini populasi dijadikan sampel maka menggunakan sampling jenuh. Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening.

3.4 Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen berupa lembar observasi dengan menggunakan checklist (\checkmark) untuk mengumpulkan data selama melakukan penelitian. Kisi-kisi instrumen penelitian kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini melalui penggunaan media puzzle huruf yaitu:

- Mengucapkan huruf vokal dan huruf konsonan yang terdiri dari kemampuan anak meniru huruf vokal dan konsonan, kemampuan melafalkan huruf vokal dan konsonan.
- Menulis huruf vokal dan konsonan yaitu terdiri dari kemampuan anak meniru bentuk huruf vokal dan konsonan.

Sebelum instrumen digunakan dilakukan uji validitas dan reliabilitas disekolah yang berbeda untuk uji kelayakan dan keajegan instrumen apabila diberikan pada subyek yang berbeda.

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah penelitian dari awal hingga akhir penelitian. Sugiono (2015, hlm.172) menjelaskan langkah-langkah penelitian eksperimen sebagai berikut:

- Latar belakan
- masalah dan rumusan masalah
- Landasan teori
- Rumusan hipotesis
- Populasi
- Sampel
- Pengembangan instrument
- Pengujian instrument
- Pengumpulan data
- Analisis data dan saran

3.6 Variabel dan Definisi Operasional

Variabel

3.6.1 Variabel

- Variabel bebas (variabel independen)
Variabel bebasnya adalah media puzzle huruf.
- Variabel terikat (variabel dependen)
Variabel terikatnya adalah kemampuan mengenal huruf.

3.6.2 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- Kemampuan Mengenal Huruf

Dalam Permendikbud 137 tahun 2014 yang menyatakan bahwa perkembangan bahasa dalam keasaraan salah satunya anak mampu meniru (menyebutkan dan menulis huruf a-z). Kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam bahasa lisan dan tulisan yaitu menyebutkan dan menulis huruf sebagai kesiapan membaca dan menulis. Susan E. Israel yang menyatakan bahwa “tahap pengenalan huruf anak yaitu prealphabetic, phonetic cue reading dan full alphabetic, pada tahap ini anak mulai menggunakan tulisan.

- Media Puzzle Huruf

Media puzzle merupakan hal yang sangat menarik yang merangsang anak untuk berfikir dan berimajinasi untuk menyusun potongan-potongan puzzle sehingga menjadi urutan yang utuh. Mengingat menariknya permainan menyusun puzzle akan sangat efektif apabila diterapkan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak karena menarik rasa penasaran anak. Media puzzle Huruf pada penelitian ini adalah alat permainan edukatif yang dibeli oleh peneliti untuk melatih anak agar mengenali huruf dengan cara menyebutkan dan menulis huruf pada awal kata.

3.7 Analisis Data

Analisis data pada penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Ada dua macam statistik yang digunakan yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Alur teknik analisis data penelitian kuantitatif diadaptasi dari Ciprahesti yang dikembangkan dari Sugiono (2015, hlm.76) yaitu langkah pertama adalah analisis deskriptif untuk menggambarkan data yang terkumpul. Langkah kedua yaitu uji asumsi yaitu uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, jika data berdistribusi normal maka statistik yang digunakan yaitu statistik parametris, jika data tidak berdistribusi normal maka statistik yang digunakan yaitu statistik nonparametris. Langkah ketiga yaitu uji homogenitas untuk menguji kesamaan beberapa varians untuk dua populasi data terbukti homogen, langkah keempat adalah uji hipotesis menggunakan uji perbedaan paired simple test dan langkah terakhir yaitu penarikan kesimpulan. Pada penelitian ini analisis data tidak melakukan uji normalitas dan homogenitas karena semua populasi adalah sampel dan jumlah sampel kecil (Hendri E, Nur.L. 2014, hlm. 6) maka menggunakan statistik non parametrik. Sehingga menggunakan uji perbedaan wilcoxon.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penelitian dilaksanakan selama 4 hari, dimulai dari tanggal 21 Mei sampai 24 Mei 2018. Penelitian dilaksanakan sebanyak 3 kali pembelajaran atau treatment, setelah pembelajaran silakukan post- test.

4.1.1 Kemampuan Mengenal Huruf Anak Sebelum Menggunakan Media Puzzle Huruf

Kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening sebelum diberikan perlakuan menggambarkan kemampuan akhir mengenal huruf pada anak kelompok A. Untuk mengetahui kemampuan akhir anak, peneliti melakukan post-test-pre-test yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 21 Mei 2018 dengan tema hewan dan budaya Indonesia.

Tabel 4.1. Tabel Capaian Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A di TK Ar-Rahman Sebelum di berikan perlakuan

No	Identitas Anak	Skor	Kategori
1	A1	43	BSH
2	A2	44	BSH
3	A3	48	BSH
4	A4	45	BSH

5	A5	43	BSH
6	A6	44	BSH
7	A7	48	BSH
8	A8	42	BSH
9	A9	44	BSH
10	A10	46	BSH
Jumlah		446	
Rata-rata		44,7	BSH

sesuai harapan (BSH). Berdasarkan tabel 4.1 dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak sebelum menggunakan media puzzle huruf berada pada kategori berkembang sesuai harapan dengan rata-rata 44,7 berada pada kategori berkembang

4.1.2.1 Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Sesudah diberikan

Kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening setelah diberikan perlakuan menggambarkan kemampuan akhir mengenal huruf pada anak kelompok A. Untuk mengetahui kemampuan akhir anak, peneliti melakukan post-test.

Tabel 4.2 Capaian Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A di TK Ar-Rahman Setelah di berikan perlakuan

No	Identitas Anak	Skor	Kategori
1	A1	54	BSH
2	A2	55	BSH
3	A3	58	BSH
4	A4	54	BSH
5	A5	57	BSH
6	A6	56	BSH
7	A7	53	BSH
8	A8	52	BSH
9	A9	54	BSH
10	A10	54	BSH
Jumlah		547	
Rata-rata		54,7	BSH

Berdasarkan tabel 4.2 dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak sebelum menggunakan media puzzle huruf berada pada kategori berkembang sesuai harapan dengan rata-rata 54,7 berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Untuk mengetahui peningkatan skor sebelum dan sesudah serta ke-efektifan penggunaan media puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf maka dilakukan perhitungan gain dan normail gain.

Identitas Anak	Skor				Keterangan
	Pre-test	Post-test	Gain	N-Gain	
A1	43	54	11	0,64	Cukup efektif
A2	34	57	23	0,88	Efektif
A3	49	58	9	0,81	Efektif
A4	45	54	9	0,60	Cukup

					efektif
A5	43	57	14	0,82	Efektif
A6	44	56	12	0,75	Cukup efektif
A7	43	53	10	0,58	Cukup efektif
A8	43	52	9	0,53	Kurang efektif
A9	44	54	10	0,62	Cukup efektif
A10	44	54	10	0,62	Cukup efektif
Jumlah				6,85	
Rata-rata				0,68	Cukup Efektif

Berdasarkan tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan data sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan serta media puzzle huruf yang digunakan berada dalam kategori cukup efektif. Untuk melihat hasil signifikansi peningkatan pre-test dengan post test maka dilakukan uji Wilcoxon. Adapun hasil yang diperoleh menunjukkan angka 0,005.

Berdasarkan pengabdian keputusannya yaitu jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05, maka H_0 di tolak. Artinya terdapat perbedaan signifikansi dalam mengenal huruf pada data pre-test ke post-test ini ditunjukkan dengan tidak adanya penurunan dari pre-test ke nilai post-test, sebanyak 10 orang anak mengalami peningkatan kemampuan dalam mengenal huruf dari nilai pre-test ke nilai post-test, rata-rata peningkatan tersebut adalah 5,50. Artinya terdapat perbedaan signifikansi dari rata-rata pre-test ke post test sebesar 5,50

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian mengenai pengaruh media puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada anak kelompok A di TK Ar-Rahman kecamatan Sukahening Kabupaten Tasikmalaya dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan data hasil Pre-Test mengenai kemampuan mengenal huruf anak kelompok A tanpa diberi perlakuan dengan menggunakan media puzzle huruf yaitu mencapai skor 45 berada pada kategori BSH (Berkembang Sesuai harapan). Tanggal 21 Mei dilaksanakannya Pre-Test,
2. Berdasarkan data hasil Post-Test mengenai kemampuan mengenal huruf anak kelompok A setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media puzzle huruf yaitu mencapai skor 55 berada pada kategori BSH (Berkembang Sesuai harapan). Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle huruf pada anak kelompok A di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening

dilakukan selama 4 hari yaitu sejak tanggal 21 Mei – 24 Mei, setelah pembelajaran selesai kemudian dilakukan post-test. Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf pada aspek mengucapkan dan menulis huruf dengan menggunakan media puzzle huruf dapat dilihat berdasarkan hasil perhitungan N-Gain. Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata N-gain Pre-Test ke Post-Test sebesar 0,68 berada pada kategori cukup efektif. .

Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf dengan menggunakan media puzzle huruf dapat dilihat berdasarkan hasil uji beda wilcoxon yaitu besarnya pengaruh media puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf diketahui bahwa rata-rata peningkatan nilai pre-test ke pos-test adalah 5,50 dengan demikian terdapat pengaruh penggunaan media puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening.

6. SARAN

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian mengenai pengaruh media *puzzle* huruf terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada anak kelompok A di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening Kabupaten Tasikmalaya sebagai berikut:

1. Penelitian eksperimen sebagai peneliti pendahuluan untuk melihat adanya pengaruh dari suatu perlakuan maka media *puzzle* huruf dapat dijadikan alternatif untuk menstimulus kemampuan mengenal huruf dan menulis huruf.
2. Guru PAUD seharusnya lebih kreatif dan inovatif menciptakan media pembelajaran sehingga diharapkan meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak.
3. Kemampuan mengenal huruf pada anak harus dipandang sebagai bagian penting perkembangan anak yang harus distimulasi dengan cara yang tepat dan sesuai dengan perkembangan anak.
4. Peneliti selanjutnya yang tertarik di bidang keaksaraan diharapkan lebih banyak mengujicobakan media lain yang lebih variatif dan inovatif, sehingga dapat menambah referensi media untuk pengembangan keaksaraan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Hariyanto. (2009). *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ardy N. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Medika.

- Arif S. Sadiman dkk (2006). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Evans M., dkk . (2017). Quarterly The effect of alphabet eBooks and paper books on preschoolers'behavior: An analysis over repeated readings. *Elsevier Journal: Early Childhood Research Quarterly*, 40, 1–12. doi: <http://doi.org/10.1016/j.ecresq.2018.04.011>.
- Dewi, Wendi Windya Ratna. (2009). *Fonologi Bahasa Indonesia*. Jakarta: intan pariwara.
- Dhiene, N, dkk. (2014). *Metode pengembangan bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press Anggota IKAPI.
- Harun Rasyid,dkk. (2009). *Assesmen Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Isadora Maria Marti Nangoy. (2007). *Dari Huruf Hingga Wacana*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kennedy, E, dkk. (2012). Literacy in early childhood and primary education (3-8 years). (Research report No.15). NCCA (National Council for Curriculum and Assesment).
- Latifatu S. (2015). Nusantra of Research Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Nsantara of Research Journal: Mengenalkan Huruf Pada Anak Melalui Loncat Abad pada Anak Usia 4-5 Tahun*. 2, 1-8, doi : <http://efektor.unpkediri.ac.id>
- Roberts, T., dkk. (2018). Preschoolers' alphabet learning: Letter name and sound instruction,cognitive processes, and English proficiency. *Elsevier Journal: Early Childhood Research Quarterly*, 44, 257–274. doi: <http://doi.org/10.1016/j.ecresq.2017.02.002>
- Wright Group. (t.t). *Early Childhood Literacy Development*. *Lead 21*, hlm.1-31.
- Yulianti I, Rani. (2008). *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara