MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA DALAM MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN MEMANCING HURUF PADA ANAK KELOMPOK A TK PLUS "AL IKHLAS" BOYOLANGU TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

ARTIKEL SKRIPSI

Diajukan Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Jurusan PG-PAUD

OLEH :

NUR SAUDDAH
NPM. 12.1.01.11.0415

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2016

Skripsi Oleh:

NUR SAUDDAH

NPM. 12.1.01.11.0415

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA DALAM MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN MEMANCING HURUF PADA ANAK KELOMPOK A TK PLUS "AL IKHLAS" BOYOLANGU TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 25 Juli 2016

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi.	**Linda Dwiyanti, M.Pd.**
NIDN. 0717015501	NIDN. 0707079101

Skripsi Oleh:

NUR SAUDDAH
NPM. 12.1.01.11.0415

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA DALAM MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN MEMANCING HURUF PADA ANAK KELOMPOK A TK PLUS "AL IKHLAS" BOYOLANGU TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Tanggal : 08 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. KUNTJOJO, M.Pd., M.Psi.
2. Penguji I : ISFAUZI HADI NUGROHO, M.Psi.
3. Penguji II : LINDA DWIYANTI, M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. SRI PANCA SETYAWATI, M.Pd.
NIDN. 0716046202

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA DALAM MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN MEMANCING HURUF PADA ANAK KELOMPOK A TK PLUS "AL IKHLAS" BOYOLANGU TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

NUR SAUDDAH
NPM. 12.1.01.11.0415

FKIP - PG PAUD

Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi. dan Linda Dwiyanti, M.Pd.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan peneliti tentang kemampuan bahasa anak didik di kelompok A TK Plus "Al Ikhlas" Boyolangu yang masih kurang bagus. Pengamatan di fokuskan pada kemampuan menyebutkan huruf yang ditunjukkan oleh guru. Dari penilaian yang dilakukan, ternyata tidak lebih dari setengah dari jumlah seluruh anak yang dapat menyebutkan huruf-huruf tersebut dengan tepat.

Permasalah dalam penelitian ini adalah: Apakah pembelajaran dengan permainan memancing huruf anak kelompok A TK Plus "Al Ikhlas" Boyolangu Tulungagung Tahun ajaran 2015/2016 dapat meingkatkan kemampuan bahasa anak dalam mengenal huruf?

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian Anak Didik kelompok A TK Plus "Al Ikhlas" Boyolangu Tulungagung Tahun ajaran 2015/2016. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar pengamatan aktivitas siswa dan penilaian unjuk kerja menyebutkan huruf yang dipancing.

Berdasarkan pembahasan pada Bab IV, dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan persentase ketuntasan siswa dalam pengembangan kemampuan kognitif dengan indikator menyebutkan huruf yang dipancing. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan memancing huruf dapat mengembangkan kemampuan berbahasa dalam mengenal huruf pada anak kelompok A TK Plus "Al Ikhlas" Boyolangu Tulungagung pada tahun ajaran 2015/2016.

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran kepada pihak-pihak sebagai berikut: (1) 1. Kepala TK Plus "Al Ikhlas" Boyolangu, Agar memfasilitas para guru untuk melaksanakan pembelajaran melalui metode memancing huruf karena metode ini terbukti dapat meningkatakan kemampuan berbahasa dalam mengenal huruf, (2) Para Guru di TK, Agar meningkatkan pengetahuan dan wawasannya tentang metode permainan memancing huruf agar dapat mengembangkan metode permainanan memancing huruf dengan lebih menarik dan professional.

Kata kunci: kemampuan mengenal huruf, permainan memancing

I. LATAR BELAKANG

Anak usia dini merupakan anak-anak yang berada pada masa keemasan. Berbagai aspek dapat tumbuh dan berkembang dengan baik pada masa itu. Oleh karenanya banyak orang menyebut usia dini merupakan *golden age* (masa keemasan). Agar kita tidak kehilangan masa-masa keemasan itu, diperlukanlah pendidikan anak usia dini. Menurut Undang-Undang RI Nomer 20 Tahun 2003 "Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan danperkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". (UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 1)

Guru dan orang tua perlu memahami bahwa perkembangan bahasa pada anak-anak mengikuti berbagai fase. Sehingga, pembelajaran berbahasa pada anak-anak juga harus menyesuaikan dengan fase-fase tersebut. Dengan demikian diharapkan situasi belajar anak adalah bermain, dan dengan bermain anak belajar. Atau pada intinya, semua kegiatan anak, bahkan kegiatan belajar itu sendiri, harus dijalankan dengan situasi yang menyenangkan.

Untuk mengetahui kondisi awal peneliti melakukan pengamatan. Jumlah anak didik di lokasi penelitian, yaitu kelompok A TK Plus "Al Ikhlas" adalah 18 anak. Pengamatan dilakukan dengan mengamati kemampuan berbahasa dalam mengenal huruf anak didik dengan indikator yang telah ditetapkan yaitu: menyebutkan huruf yang yang dipancing. Hasil kegiatan pengamatan awal tersebut, terdapat 6 anak yang mendapatkan bintang satu (*), 5 anak yang mendapatkan bintang dua (**), 6 anak yang mendapatkan bintang tiga (***), dan 1 anak yang mendapatkan bintang 4 (****). Dengan demikian dari 18 anak yang diamati tersebut terdapada 7 anak (39%) yang telah memiliki kemampuan berbahasa yang baik. Adapun hal-hal yang menjadi penyebab rendahnya kemampuan berbahasa anak antara lain: (1) pembelajaran terkesan monoton, tidak menarik sehingga anak didik kurang termotivasi, (2) guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik dan konsenstrasi anak didik terhadap pembelajaran. Sementara itu, para ahli banyak menciptakan metode, strategi, pendekatan, dan media belajar yang dapat digunakan guru untuk menjadikan kegiatan belajar menjadi kegiatan yang menyenangkan. Setiap pembelajaran memiliki kecocokan dengan situasi tertentu sehingga guru harus dapat memilih metode, strategi, pendekatan, dan media yang tepat untuk melaksanakan pembelajaran di taman

kanak-kanak. Salah satu metode yang paling disukai anak, tentu saja, adalah bermain.

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan. Bermain dibutuhkan sebagai sarana untuk relaksasi dan menghibur diri. Kusbuidyah (2014:1) menjelaskan bahwa "setiap diri manusia, baik anak-anak maupun orang dewasa terdapat hasrat untuk bermain. Seperti halnya kebutuhan bersosialisasi dan berkelompok, bermain merupakan hasrat yang mendasar pada diri manusia.

Salah satu kegiatan permainan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak adalah permainan memancing huruf. Permainan memancing huruf adalah permainan dengan memanfaatkan kegiatan memancing sebagai kegiatan utama sebagaimana dilakukan banyak orang. Namun demikian pada permainan memancing ini alat yang digunakan adalah berupa kail mainan yang terbuat dari magnet dan ikan yang dipancing berupa ikan mainan yang terbuat dari kain *flanel* dimana diujung "mulut" ikannya dikaitkan kawat atau logam lainnya yang dapat ditarik oleh magnet. Pada badan ikan dilekatkan huruf dimana setelah anak berhasil mengangkat ikan tersebut ia diperintahkan untuk menyebutkan huruf pada perut ikan yang berhasil dipancingnya. Pelaksanaan embelajaran dengan permainan memancing huruf ini adalah sebagai berikut: (1) Guru menyiapkan media yang berbentuk ikan, terbuat dari kain flanel dibentuk sedemikian rupa menyerupai ikan dan di bagian perut ikan di tulis huruf yang terbuat dari kain flanel dengan warna yang berbeda. Pada media berbentuk ikan itu juga terdapat kaitan dari kawat dan berbentuk melengkung. Sedangkan pada ujung kail dikaitkan magnet yang cukup kuat untuk menarik ikan; (2) Peserta didik diperintah memancing salah satu dari huruf sesuai dengan instruksi pendidik; dan (3) anak menyerahkan hasil pancingannya kepada pendidik. Namun demikian permainan dapat juga dijalankan dengan sebaliknya. Untuk cara yang lebih mudah, yaitu: (1) anak dipersilahkan memancing satu ikan dengan huruf apa saja, (2) setelah mendapatkannya sang anak harus dapat menyebutkan apa huruf yang berhasil dipancingnya itu, dan (3) anak menyerahkan hasil pancingannya kepada pendidik.

Manfaat yang dapat diambil dari kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain memancing huruf adalah adanya pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan interaksi anak, mengembangkan berbagai potensi seperti afektif, kognitif, dan psikomotorik, mengembangkan kecerdasan anak sosial anak, serta mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Melalui metode ini anak dapat menghafal huruf, memahami dan melaksanakan perintah guru, dan sebagainya.

Berdasarkan urain di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul "Mengembangkan Kemampuan Bahasa dalam Mengenal Huruf melalui Permainan Memancing Huruf pada Anak Kelompok A TK Plus "Al Ikhlas" Boyolangu Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016".

II. METODE

A. Subyek dan *Setting* Penelitian

Subjek penelitian atau responden adalah orang yang diminta untuk memberikan keterangan tentang suatu fakta atau p endapat. Sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2010:145) subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Jadi, subjek penelitian itu merupakan sumber informasi yang digali untuk mengungkap fakta-fakta di lapangan. Sedangkan yang dimaksud dengan setting penelitian adalah tempat dimana penelitian itu dilaksanakan.

Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah seluruh anak didik pada kelompok A TK Plus "Al Ikhlas" Boyolangu Tulungagung. Sedangkan yang menjadi setting penelitian adalah TK Plus "Al Ikhlas" Boyolangu Tulungagung. Secara geografis lembaga ini terletak di perkotaan, namun demikian sifat gotong royong, guyub rukun, dan saling menghargai satu sama lain masih cukup kental. Masyarakat sekitar juga lekat dengan kehidupan Islami karena lokasi sekolah berada tidak jauh dari lingkungan masjid dan madrasah diniyah.

B. Prosedur Penelitian

Menurut Muhammad Ali (2000:325) "Prosedur adalah tata cara kerja atau cara menjalankan suatu pekerjaan". Menurut Amin Widjaja (1995:83) "Prosedur adalah sekumpulan bagian yang saling berkaitan misalnya : orang, jaringan gudang yang harus dilayani dengan cara yang tertentu oleh sejumlah pabrik dan pada gilirannya akan mengirimkan pelanggan menurut proses tertentu". Sedangkan menurut Kamaruddin (1992:836 – 837) "Prosedur pada dasarnya adalah suatu susunan yang teratur dari kegiatan yang berhubungan satu sama lainnya dan prosedur-prosedur yang berkaitan melaksanakan dan memudahkan kegiatan utama dari suatu organisasi". Sedangkan pengertian prosedur menurut Ismail masya (1994:74) mengatakan bahwa "Prosedur adalah suatu rangkaian tugas-tugas yang saling berhubungan yang merupakan urutan-urutan menurut waktu dan tata cara tertentu untuk melaksanakan suatu pekerjaan yang dilaksanakan berulang-ulang".

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan yang dimaksud dengan prosedur adalah suatu tata cara kerja atau kegiatan untuk menyelesaikan pekerjaan dengan urutan

waktu dan memiliki pola kerja yang tetap yang telah ditentukan. Sedangkan prosedur penelitian adalah tata cara atau langkah-langkah yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian.

Adapun rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart, yang meliputi empat langkah tindakan yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan dan (4) refleksi.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok A TK Plus "Al Ikhas" Boyolangu, dengan melaksanakan pembelajaran melalui media permaianan memancing huruf. Pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi anak karena pembelajaran yang dilaksanakan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan dari pembelajaran ini sendiri adalah meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Perkembangan kemampuan mengenal huruf sangat penting karena huruf merupakan media dalam berkomunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia.

Kegiatan ini dilakukan selama tiga siklus, masing-masing dilaksanakan untuk mengetahui perkembangannya. Kriteria keberhasilannya adalah 75% dengan maksud penelitian dianggap berhasil jika 75% anak atau lebih telah dapat memperoleh skor bintang 3 (***) atau bintang 4 (****) dalam pengamatan kemampuan berbahasa yang dilakukan oleh guru dengan bantuan salah seorang teman sejawat.

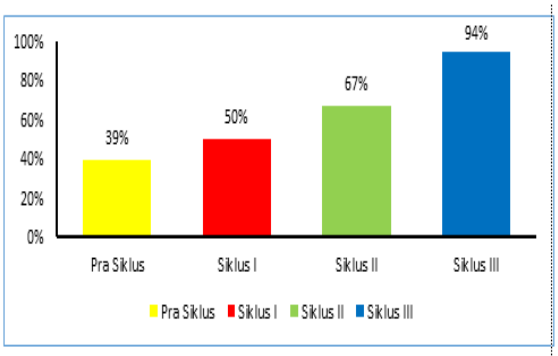
Dibandingkan dengan kondisi pada tahap pra siklus, kemampuan mengenal huruf anak telah mengalami perkembangan sejak siklus I. Namun demikian, karena perkembangan pada siklus I dan II belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan maka penelitian dilanjutkan pada siklus III. Baru pada siklus III ini, kriteria keberhasilan dapat dilampau, sehingga penelitian dihentikan dan dinyatakan berhasil. Berikut perkembangan kemampuan emosional anak dari tahap pra siklus, siklus I, II, dan III.

Tabel 4.5

Peningkatan Persentase Ketuntasan

Tahap	*	**	***	****	Ketuntasan
Pra Siklus	33%	28%	33%	6%	39%
Siklus I	3%	47%	36%	14%	50%
Siklus II	0	33%	39%	28%	67%
Siklus III	0%	8%	50%	44%	94%

Jika ditampilkan dalam bentuk diagram, maka diperoleh gambaran sebagai berikut.



Dengan demikian dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: Penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan memancing huruf dapat mengembangkan kemampuan berbahasa dalam mengenal huruf pada anak kelompok A TK Plus "Al Ikhlas" Boyolangu Tulungagung pada tahun ajaran 2015/2016.

Kendala dan Keterbatasan

Sebagaimana dijelaskan di atas bahwa penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak di TK Plus "Al Ikhlas" Boyolangu Tulungagung. Berdasarkan hasil perskoran yang dilaksanakan dapat diketahui bahwa terdapat perkembangan Bahasa anak yang cukup baik dan inikator keberhasilan yang ditetapkan telah tercapai. Namun demikian, peneliti mendapatkan kendala dan memiliki keterbatasan dalam melaksanakan penelitian ini, antara lain:

1. Dibutuhkannya waktu persiapan yang lebih banyak

   Untuk melaksanakan pembelajaran dengan permainan memancing huruf ini peneliti membutuhkan waktu yang lebih lama dalam menyiapkan pembelajaran, baik dalam menyiapkan skenario pembelajaran, materi pembelajaran, dan pembuatan media pembelajaran.
2. Membutuhkan media pembelajaran yang khusus

   Peneliti membutuhkan media pembelajaran khusus berupa mainan berbentuk ikan yang ditulisi huruf dan dapat dipancing. Untuk kepentingan ini peneliti harus menyiapkan sendiri media tersebut karena belum tersedia di toko alat permainan edukatif maupun toko mainan lainnya.
3. Membutuhkan perhatian yang ekstra untuk pengkondisian kelas

   Pada saat pembelajaran dilaksanakan anak berebut untuk memancing terlebih dahulu, sebagian tidak mau mengikuti aturan antri dan dipanggil sesuai dengan urutannya dikarenakan rasa penasaran anak terhadap permaianan yang akan dilaksanakan.

Oleh karena itu, peneliti dibantu kolaborator harus bekerja ekstra menenangkan anak dan menata kelas sehingga kondusif.

4. Durasi waktu yang dibutuhkan lebih lama

   Pembelajaran dengan metode permaian ini membutuhkan waktu yang lebih lama dalam pelaksanaannya. Pembelajaran dengan metode permaianan memancing huruf ini memberi kesempatan kepada anak untuk secara individu mengikuti kegiatan memancing sehingga masing-masing anak membutuhkan waktu tersendiri. Meskipun, sebenarnya dapat dilaksanakan secara bersama-sama tetapi akan membutuhkan media pembelajaran yang jauh lebih banyak yaitu sejumlah anak yang mengikuti permainan.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan pada Bab IV, dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan persentase ketuntasan siswa dalam pengembangan kemampuan kognitif dengan indikator menyebutkan huruf yang dipancing. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan memancing huruf dapat mengembangkan kemampuan berbahasa dalam mengenal huruf pada anak kelompok A TK Plus "Al Ikhlas" Boyolangu Tulungagung pada tahun ajaran 2015/2016.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Afifah. 2014. *Strategi Paud.* (online) http://afifah jogjakarta.blogspot.co.id/ 2016/06/sertategi-paud.html (diakses pada 10 Agustus 2016)

Ali, Muhammad. 2009. *Pengertian Prosedur.* (online) https://necel.wordpress. com/ 2009/06/28/pengertian-prosedur/

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. (Edisi Revisi)*. Jakarta : Rineka Cipta

Asrori. 2010. *Psikologi Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta

Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.

Djaali. 2000. *Metode Penelitian untuk Ilmu-Ilmu Perilaku.* Jakarta : Bumi Aksara

Dhieni, Nurbiana, dkk. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Eliasa. 2004. *Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini.* (makalah tidak

diterbitkan) Yogjakarta: Program Studi Psikologi Pendidikan dan Bimbingan FIP UNY

Hurlock, Elizabeth B. 1998. *Psikologi Perkembangan, terj. Istiwidiyanti dan Soedjarwo*. Jakarta: Erlangga

Santrock W John. 1995. *Life Span Development*, Jakarta: PT Erlangga, 1995.

Kamaruddin. 1992. *Pengantar Ekonomi Perusahaan.* Jakarta: Erlangga.

Kusbudiyah, Yayah. 2014. *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Permainan.* (online) http://bdk-bandung.co.id (diakses pada tanggal 25 Januari 2016)

Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM). 2015. *Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah.* Kediri: UN PGRI Kediri

Masya, Ismail. 1994. *Teori Prosedur.* (online) www.necel.wordpress .com/2016/06/28/pengertian-prosedur (diakses pada 12 Juli 2016)

Marmadi, Berlian Sri. 2012. *Implementasi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. (online). http://bbplsp-reg-1.go.id (diakses pada tanggal 25 Januari 2016)

Moran G. 1983. *Religeous Education Development.* New York: Wiston Press.

Muarifin, Moch. 2010. *Media Pembelajaran.* Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Rayon 43.

Papalia D.E. Old SW. 2008. *Human Development (Psikologi Perkembangan).* Jakarta: Kencana.

Rapi, Mujahidah. 2014. *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*. (Makalah) tidak diterbitkan.

Soemanto, Wasty. 1998. *Psikologi Pendidikan.* Bandung: Rineka Cipta

Santrock. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga

Sadiman, A.S, dkk. 1996. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya,* Jakarta: Raya Grafindo Persada

Suryabrata, Sumadi. 2008. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Jakarta: Alfabeta

Sholihin, Ubaidillah Ibnu.2015. *Pengertian Instrumen Penelitian.* http://rujukanskripsi. blogspot.co.id/2015/04/pengertian-instrumen-penelitian.html#sthash.Hqtl4Utb.dpuf (diakses pada 18 Januari 2016)

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini

Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Rayon 115. 2013. *Modul PLPG Guru Kelas PAUD.* Malang: Konsorsium Sertifikasi Guru dan Universitas Negeri Malang.

Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Tunggal, Amin Widjaya. 1995. *Prosedur Pelaksanaan Pajak Penghasilan Perseorangan*, Jakarta: Rineka Cipta,

Undang-Undang Republik Indonesi Nomer 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Zubaidah, Eny. 2013. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogjakarta: Pendidikan Dasar dan Pra Sekolah Universitas Negeri Yogjakart