ARTIKEL

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN *SHOW ME ALFABET* PADA ANAK KELOMPOK ATK PKK PULEREJO 03 KECAMATAN BAKUNG KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Oleh :

EKO YULITA
NPM: 13.1.01.11.0543

Dibimbing Oleh :

1. **DEMA YULIANTO, M.Psi.**
2. **EPRITHA KURNIAWATI, M.Pd.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2017

SURAT PERNYATAAN

ARTIKEL SKRIPSI TAHUN2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: EKO YULITA
NPM	: 13.1.01.11.0543
Telepon/HP	: 085 748 803 644
Alamat Surel (Email)	: yulitaeko91@gmail.com
Judul Artikel	: MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUFMELALUI PERMAINAN *SHOW ME ALFABET* PADA ANAK KELOMPOK A TK PKK PULEREJO 03 KECAMATAN BAKUNG KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2016/2017
Fakultas – Program Studi	: FKIP –PG-PAUD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jalan K.H. Achmad Dahlan No. 76 Mojoroto Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa:

a. Artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. Artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidak sesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui,		Kediri, 07 Agustus 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Dema Yulianto, M.Psi. NIDN. 0710078203	Epritha Kurniawati, M.Pd. NIDN. 0711029001	Eko Yulita NPM.13.1.01.11.0543

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN *SHOW ME ALFABET* PADA ANAK KELOMPOK A TK PKK PULEREJO 03 KECAMATAN BAKUNG KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2016/2017

EKO YULITA
NPM.13.1.01.11.0543
FKIP – Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Email: yulitaeko91@gmail.com
Dema Yulianto, M.Psi., dan Epritha Kurniawati, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Eko Yulita: Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan *Show Me Alfabet* Pada Anak Kelompok A TK PKK PULEREJO 03 Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2016/2017, Skripsi, PG PAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2017.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran bahasa khususnya mengenal huruf masih rendah, hal ini ditunjukkan hasil penilaian mengenal huruf pada RPPH yaitu dari 17 anak hanya ada 3 anak yang dapat mengenal huruf dengan baik dan mendapat ★ 3, 6 anak mendapat ★ 2, sedangkan 8 anak mendapat ★ 1. Permasalahan dalam penelitian ini adalah pertama anak belum mampu mengenal huruf dengan baik karena proses pembelajaran masih didominasi oleh peran guru, selain itu dalam proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dan permainan yang tepat yang dapat menambah motivasi belajar anak. Rumusan masalah penelitian ini adalah " Apakah permainan *show me alfabet* dapat mengembangan kemampuan bahasa dalam mengenal huruf anak kelompok A TK PKK Pulerejo 03 Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2016/2017?". Tujuan penelitian ini adalah untuk : (1) Memperoleh data tentang kemampuan anak dalam mengenal huruf sebelum dilakukan tindakan (2) Melakukan tindakan berupa penerapan permainan *show me alfabet* sebagai upaya untuk meningkatan kemampuan bahasa dalam mengenal huruf (3) Mengumpulkan data tentang kemampuan anak dalam mengenal huruf setelah dilakukan tindakan (4) Mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan bahasa anak dalam mengenal huruf sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelompok A TK PKK PULEREJO 03 Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2016/2017. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrumen berupa RPPM, RPPH, alat penilaian perkembangan anak, lembar observasi guru. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I sebanyak 35,3% dari 17 anak belum memenuhi kriteria ketuntasan, kemudian pada siklus II hasil yang didapat meningkat menjadi 70,6%, sedangkan pada siklus III meningkat menjadi 88,2% sehingga anak telah memenuhi kriteria ketuntasan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *show me alfabet* dapat mengembangkan kemampuan bahasa dalam mengenal huruf pada anak kelompok A TK PKK Pulerejo 03 Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2016/2017.

Kata Kunci: mengenal huruf, permainan *show me alfabet*

I. LATAR BELAKANG

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia umumnya dan dalam kegiatan berkomunikasi khususnya. Banyak ungkapan-ungkapan yang dikemukakan untuk menggambarkan bagaimana pentingnya bahasa bagi manusia. Seperti dikemukakan oleh Laird, (dalam Dhieni, 2011 : 4) bahwa tiada kemanusiaan tanpa bahasa dan tidak ada peradapan tanpa bahasa lisan. Orang lain tidak akan dapat memahami hasil pemikiran kita kalau tidak diungkapkan dengan mengungkapkan bahasa baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Otto (dalam Hildayani, 2014 : 7.3) bahasa adalah suatu sistem dari simbol (baik) lisan maupun tulisan yang digunakan untuk berkomunikasi. Rosko,dkk (dalam Wasik, 2008 : 324) mengungkapkan bahwa bahasa adalah suatu bangunan sosial.

Pengembangan aspek bahasa menjadi salah satu bagian penting bagi kehidupan manusia, tidak ada satu profesi pun yang dapat dilepaskan dari pemanfaatan dan peran bahasa dalam berbagai variasi bentuknya. Dengan bahasa kita dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan kita kepada orang lain. Selain itu melalui bahasa pula kita dapat menyimpan ide dan segala hal yang kita pelajari. Pada usia 4 tahun, kemampuan bahasa anak akan berkembang. Anak pada usia ini sudah mampu mengucapkan sebagian besar kata dalam bahasa Indonesia, kosa kata yang dikuasai pun telah berkembang mencapai 1.500 kata, dan akan bertambah lagi sekitar 1.000 kosa kata. Anak-anak memperoleh bahasa pada tingkat yang mengagumkan. Anak-anak berpikir, belajar dan mengingat rata-rata Sembilan kata perhari yang dikeluarkan dengan suara/ucapan sampai usia 6 tahun. Seiring berjalannya waktu anak-anak usia enam atau tujuh tahun memperoleh kosa kata hampir empat belas ribu kosa kata Templin dkk (dalam Fidrani, 2014:4.3)

Oleh sebab itu, pendidikan Anak Usia Dini dirasa penting karena menentukan keberhasilan anak selanjutnya Kemendikbud (2007). Ditinjau dari segi usia, anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun Morison (dalam Widarmi, 2014 : 1.6) karena usia ini merupakan usia emas (*golden age)* yang merupakan “masa peka” dan hanya datang sekali.

Mengingat pentingnya peranan bahasa dalam kehidupan, maka salah

satu tujuan diselenggarakannya pendidikan anakusia dini adalah untuk mendorong anak mencapai tingkat perkembangan bahasa sesuai tahapan perkembangan usianya. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasianal Nomor 58 Tahun 2009 untuk usia 5-6 tahun, pengembangan bahasa dilaksanakan dalam tiga bidang yaitu kemampuan menerima bahasa, mengungkap bahasa dan keaksaraan.

Pada bidang pengembangan keaksaraan anak usia 5-6 tahun, tingkat capaian perkembangan yang harus dicapai meliputi mengenal simbol huruf, mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada disekitarnya, menyebutkan gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, menulis nama sendiri dan membacanya.

Sehubungan dengan hal tersebut, dari hasil observasi yang dilakukan di Tk Pkk pulerejo 03 di kelompok A diperoleh hasil kemampuan bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf belum berkembang secara optimal dibandingkan dengan aspek-aspek yang lain. Berdasarkan dari hasil pengamatan tersebut terdapat permasalahan yang terkait dengan kemampuan mengenal huruf, diantaranya sebagian besar anak belum mengenal semua huruf, hal ini terlihat saat anak mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

Kemampuan anak dalam mengenal huruf belum berkembang, dari 17 anak yang ada dikelas A baru 3 anak yang mampu mengenal dan menyebutkan huruf meskipun belum sempurna. anak masih kebingungan dalam menyebut dan membedakan antara huruf-huruf yang mirip dan hampir sama. seperti huruf (d dengan b), (m dengan n), (f dengan v),ada juga anak yang masih hafal beberapa huruf, sehingga anak masih merasa kesulitan jika disuruh menyebutkan kata yang ditunjukkan oleh guru.

Kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam mengenalkan huruf pada anak selama ini dirasa kurang efektif dan belum mampu memberi perubahan yang signifikan.Selain hal tersebut, permasalahan yang lain adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal. Disisi lain penggunaan metode bermain juga belum dilaksanakan secara maksimal. Melihat dari permasalahan yang ada tersebut, maka kemampuan anak dalam mengenal huruf perlu dikembangkan dengan cara yang tepat yaitu dengan tetap berpedoman pada bermain sambil belajar atau belajar seraya

bermain. Karena Taman Kanak-kanak pada hakikatnya merupakan wadah bagi perkembangan seluruh aspek kepribadian anak pada usia 4-6 tahun, yang direncanakan secara sistematis dan terprogram serta dikembangkan melalui kegiatan "bermain sambil belajar" atau "belajar sambil bermain" Montolalu (2012 : 6.3).

Melalui bermain banyak konsep dasar dari pengetahuan dapat diperoleh seperti konsep dasar warna, ukuran, bentuk, dan arah yang merupakan dasar dari perkembangan bahasa. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti akan berkolaborasi untuk menggunakan metode bermain. Metode bermain dalam penelitian ini berbentuk permainan huruf. Dhieni (2005 : 9.17) mengungkapkan bahwa permainan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan informal, bebas dari ketegangan dan kecemasan. Melalui bermain anak bisa mengembangkan potensi yang ada pada diri mereka.

Salah satu bentuk permainan huruf tersebut adalah permainan *show me alfabet*, permainan ini adalah permainan yang masih baru, dimana bentuk permainan ini diciptakan utuk merangsang perkembangan bahasa anak dalam mengenal huruf-huruf abjad. Permainan ini adalah permainan yang mengharuskan anak untuk mencari dan mengambilkan huruf yang telah disebutkan oleh guru kemudian disusun menjadi sebuah kata. Media yang dipakai disini bisa berbentuk kartu huruf atau bentuk huruf yang dibuat dari kain planel ataupun huruf cetak yang dibeli di toko/pasar sehinga media berbentuk benda nyata/konkret.

Berdasarkan hal tersebut, maka kegiatan pembelajaran dengan metode permainan huruf dapat memberikan stimulus pada anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam mengenal huruf.

II. METODE

Subjek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah anak TK PKK Pulerejo 03 dalam satu kelas berjumlah 17 anak dengan perincian 8 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Anak kelompok A adalah anak yang berada pada rentan usia 4-5 tahun. Pemilihan kelas ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan *Show Me Alfabet.*

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kolaboratif antara peneliti dengan guru, dimana penelitiannya dilakukan

dengan keterlibatan peneliti sebagai pengumpul data, penafsir data, pemakna data dan pelapor temuan, serta guru sebagai pelaksana tindakan.

Model penelitian yang digunakan pada PTK ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart (dalam Arikunto, 2002 : 83) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu siklus spiral yang terdiri dari observasi, dan refleksi, yang selanjutnya memungkinkan diikuti dengan siklus spiral berikutnya.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu model Kemmis dan Mc Taggart (dalam Mulyasa, 2013 : 92) mengemukakan bahwa prosedur pelaksanaan PTK dapat dibagi menjadi empat bagian, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Model rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan mengacu pada rancangan model Kemmis dan Mc Taggart melalui 3 siklus, dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Tahap perencanaan tindakan
2. Tahap pelaksanaan tindakan
3. Tahap observasi
4. Tahap refleksi

Sesuai dengan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif, maka data yang terkumpul dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan metode analisis data kualitatif. Analisis data dalam penelitian ini secara terus menerus selama proses dan setelah pengumpulan data Mulyasa, (2013 : 70) mengemukakan bahwa data yang telah terkumpul perlu dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian, yang dalam PTK, analisis dilakukan sejak awal dan mencangkup setiap aspek kegiatan penelitian.

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisis data. Pada penelitian ini digunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penilaian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} 100\ \%$$

Keterangan:

P = Prosentase keberhasilan aktivitas anak

F = Jumlah anak yang mendapatkan bintang (★) tertentu

N = Jumlah anak keseluruhan

Adapun norma yang dipakai dalam pengujian hipotesis adalah hipotesis diterima atau tindakan berhasil jika

terjadi peningkatan berbahasa dalam kemampuan mengenal huruf tingkat ketuntasan belajar mencapai sekurang-kurangnya 75%.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang menunjukkan masih rendahnya kemampuan bahasa dalam mengenal huruf, Mendorong peneliti melakukan penelitian untuk menemukan penyebab rendahnya kemampuan anak dalam aspek bahasa khususnya dalam mengenal huruf. Dalam upaya ini peneliti melakukan kolaborasi dengan teman sejawat untuk mempersiapkan berbagai alat dan media pembelajaran yang dibutuhkan. Peneliti merencanakan 3 siklus, dengan prosedur penelitian meliputi : penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan refleksi.

Dari hasil pengamatan dapat diperoleh informasi bahwa 8 anak yang tidak dapat menunjukkan dan menyebutkan huruf, 6 anak dapat menunjukkan dan menyebutkan huruf tapi belum bisa menyusun, dan 3 anak mampu menunjukkan, menyebutkan dan menyusun huruf meski dengan bantuan guru. Dari 17 anak belum ada anak yang mampu menunjukkan, menyebutkan dan menyusun huruf tanpa bantuan guru. Berdasarkan nilai ketuntasan hanya 3 anak sebesar 17.6% yang mengalami ketuntasan sedangkan 14 anak sebesar 82,4% anak belum tuntas. Sehingga guru melakukan penelitian pada siklus I. Diharapkan kemampuan bahasa dalam mengenal huruf mengalami kemajuan pada anak kelompok A TK PKK Pulerejo 03 pada siklus I.

Perencanaan pelaksanaan siklus I dilakukan pada semester II tanggal 6 maret 2017, dengan tema pekerjaan dan sub tema dokter. Dalam tahap perencanaan peneliti menyusun perangkat pembelajaran seperti RPPM, RPPH dan lembar penilaian anak. Peneliti juga menyiapkan sarana prasarana yang diperlukan untuk kegiatan pembelajaran misalnya *setting* tempat, penataan ruang kelas, penataan meja dan kursi. Dan yang terakhir peneliti menyiapkan alat dan media pembelajaran yang diperlukan untuk permainan *show me alfabet*.

Tabel 3.1

Hasil Penilaian Permainan *show me alfabet* Kelompok A TK PKK PULEREJO 03 Pada Siklus I

Ket.	Kemampuan Mengenal huruf Anak Melalui permainan *show me alfabet*				Kriteria Ketuntasan Mininal 3	
	☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Belum Tuntas	Tuntas
Jumlah Anak	8	3	4	2	11	6
Prosentase	47,1%	17,6%	23,5%	11,8%	64,7%	35,3%

Dari data tabel 3.1 di atas dapat diketahui bahwa anak yang mampumenyebutkan, menunjukkan dan menyusun huruf tanpa bantuan guru hanya 2 anak. Sedangkan 4 anak mampu menunjukkan, menyebutkan dan menyusun huruf meski dengan bantuan guru. 3 anak dapat menunjukkan dan menyebutkan huruf tapi belum bisa menyusunnya dan yang 8 anak belum bisa menunjukkan dan menyebutkan huruf sama sekali.

Pada siklus kedua anak-anak mulai terlihat lebih antusias saat di perlihatkan media-media yang akan di gunakan. Nampaknya mereka sudah mulai mengerti akan kegiatan yang akan di lakukan. Dan ingin cepat-cepat ingin segera mengerjakannya. Saat guru menjelakan langkah-langkahnya justru mereka kurang antusias mendengarkan karena kegiatan yang serupa sudah pernah dilakukan sebelumnya. Peneliti juga lebih menekankan pada pembimbingan dan pemberian motivasi sebelum anak-anak memulai permainan *show me alfabet* dari pada panjang lebar menjelaskan langkah-langkah permainannya. Dan berikut hasil pengamatan selama melaksanakan tindakan pembelajaran siklus II :

Tabel 3.2
Hasil Penilaian Permainan *Show Me Alfabet* Kelompok A TK PKK PULEREJO 03 Pada

Ket.	Kemampuan Mengenal huruf Anak Melalui permainan *show me alfabet*				Kriteria Ketuntasan Mininal 3	
	☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Belum Tuntas	Tuntas
Jumlah	1	4	6	6	5	12
Prosentase	5,9%	23,5%	35,3%	35,3%	29,4%	70,6%

Dari data tabel 3.2 di atas dapat dilihat bahwa anak yang mampu menyebutkan, menunjukkan dan menyusun huruf tanpa bantuan guru mengalami peningkatan menjadi 6 anak. Serta 6 anak mampu menyebutkan, menunjukkan dan menyusun huruf meski dengan bantuan guru, 4 anak dapat menunjukkan dan menyebutkan tapi belum bisa menyusun huruf sedangkan 1 anak masih dengan bantuan guru sepenuhnya.

Hasil penilaian permainan *show me alfabet* anak pada siklus II menunjukkan peningkatan yaitu 70,6% akan tetapi masih belum

memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 75% sehingga belum dinyatakan tuntas.

Dengan demikian permainan *show me alfabet* untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A TK PKK PULEREJO 03 pada siklus II belum memenuhi ketuntasan, akan tetapi sudah mengalami peningkatan, sehingga diperlukan perencanaan untuk siklus berikutnya.

Tabel 3.3

Hasil Penilaian Permainan *show me alfabet* Kelompok A TK PKK PULEREJO 03 Pada Siklus III

Ket.	Kemampuan Mengenal Huruf Anak Melalui permainan *show me alfabet*				Kriteria Ketuntasan Minimal ☆3	
	☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Belum Tuntas	Tuntas
Jumlah	0	2	4	11	2	15%
Prosentase	0 %	11,8%	23,3%	64,7%	11,8%	88,2 %

Dari data tabel 3.3 di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan yang sangat baik. Hal ini terbukti dengan jumlah anak yang dapat menyebutkan, menunjukkan dan menyusun huruf tanpa bantuan guru sebanyak 11 anak. Sedangkan 4 anak yang dapat menyebutkan, menunjukkan serta menyusun huruf dengan bantuan guru dan 2 anak dapat menunjukkan dan menyebutkan huruf tapi belum bisa menyusun. Akan tetapi pada siklus ini sudah tidak ada anak yang membutuhkan bimbingan guru sepenuhnya seperti yang terjadi pada siklus-siklus sebelumnya.

Dari aspek anak didik pada siklus III pun sudah menunjukkan hasil yang signifikan. Anak-anak sudah berkembang dengan sangat baik dalam mengenal dan menyusun huruf, sehingga huruf-huruf yang diambil tepat dan dapat tersusun dengan sangat rapi menjadi sebuah kata atau nama benda. Dapat dilihat dari hasil penilaian peserta didik menunjukkan prosentase keberhasilan 88,2 %. Sedangkan kriteria keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti adalah 75%. Jadi permainan *show me alfabet* untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A TK PKK PULEREJO 03 pada siklus III sudah dapat dikatakan berhasil.

Dari hasil pembelajaran siklus I, II dan siklus III didapat hasil yang sangat memuaskan yaitu 88,2% yang sudah sesuai dengan hipotesis yang berbunyi "Penerapan permainan *Show me alfabet* dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan bahasa dalam mengenal huruf anak

kelompok A TK PKK Pulerejo 03 Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2016/2017"

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.

Carol, Seefeldt & Barbara A Wasik. 2008. *Pendidikan Anak usia Dini*. Jakarta : PT INDEKS

Dhieni, Nurbiana, dkk. 2011. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka

Dhieni, Nurbiana, dkk. 2015. *Metode Pengembangan bahasa*. Tanggerang Selatan : Universitas Terbuka

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Berbahasa di Taman Kanak-kanak.* Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Fridrani, Lara. 2014. *Evaluasi Perkembangan Anak usia Dini*. Tanggerang Selatan : Universitas Terbuka

Montolalu B.E.F. 2012. *Bermain dan Permainan Anak*. Tanggerang Selatan : Universitas Terbuka

Hildayani, 2014. *Psikologi Perkembangan Anak. Tanggerang Selatan* : Universitas Terbuka

Mulyasa. 2013. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Wijana, Widarmi D. 2014. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Tanggerang Selatan : Universitas Terbuka