ARTIKEL

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA AWAL MELALUI PERMAINAN KOTAK PINTAR PADA ANAK KELOMPOK A DI RA DARUL 'ULUM KRESIKAN KECAMATAN TANGGUNGGUNUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Oleh:

DIANA

11.1.01.11.0110

Dibimbing oleh :

1. **Dr. ANIK LESTARININGRUM, M.Pd.**
2. **LINDA DWIYANTI, M.Pd.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2018

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: DIANA
NPM	: 11.1.01.11.0110
Telepun/HP	: 081336362344
Alamat Surel (Email)	:
Judul Artikel	: Meningkatkan Kemampuan Membac Awal Melalui Permainan Kotak Pintar pada Anak Kelompok A di RA Darul 'Ulum Kresikan Kecamatan Tanggunggunung Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018
Fakultas – Program Studi	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	:

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 di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 30 Juli 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Dr. Anik Lestariningrum, M.Pd. NIDN. 0708027803	Linda Dwiyanti, M.Pd. NIDN. 0707079101	Diana NPM. 11.1.01.11.0110

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA AWAL MELALUI PERMAINAN KOTAK PINTAR PADA ANAK KELOMPOK A DI RA DARUL 'ULUM KRESIKAN KECAMATAN TANGGUNGGUNUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2017/2018

DIANA
11.1.01.11.0110
Fak – Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Email:
Dr. Anik Lestariningrum, M.Pd[1] dan Linda Diyanti, M.Pd[2]
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan membaca awal anak kelompok A di RA Darul 'Ulum Kresikan Kecamatan Tanggunggunung Kabupaten Tulungagung Thaun Pelajaran 2017/2018 antara waktu sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model yang dikembangakn oleh Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian ini adalah 13 anak kelompok A. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah unjuk kerja, observasi, dan dokumentasi dan instrument yang digunakan berupa lembar penilaian anak dan lembar observasi guru. Teknik analisis data yang digunakan teknik kuantitatif komparatif. Pada siklus I persentase ketuntasan sebanyak 46,15%, siklus II sebanyak 69,23%, dan siklus III sebanyak 84,62%. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah pembelajaran melalui permainan kotak pintar dapat meningkatkan kemampuan membaca awal pada anak Kelompok A RA Darul 'Ulum Kresikan, Kecamatan Tanggunggunung, Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018.

KATA KUNCI : Kotak Pintar, Membaca Awal

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Anak usia dini merupakan sosok yang sangat istimewa dimana pada masa ini anak dapat berkembang dengan pesat sesuai dengan apa yang diajarkan. Sujiono, (dalam Sugiono & Kuntjojo, 2016: 256) mengungkapkan bahwa upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut disebut sebagai pendidikan anak usia dini.

Bahasa merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan pada diri anak

sejak usia dini. Bahasa erat kaitannya dengan kemampuan membaca. Kemampuan membaca pada anak usia dini inilah yang disebut dengan kemampuan membaca awal. Menurut Steinberg, (dalam Anggraeni, 2015: 3), membaca awal adalah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Menurut pendapat Herusantosa, (dalam Anggraeni, 2015: 2) menyatakan bahwa tujuan dari membaca permulaan yaitu anak mampu memahami dan menyuarakan kata serta kalimat sederhana yang tertulis dengan intonasi wajar, lancar dan tepat dalam waktu yang relatif singkat. Dari pendapat tersebut, dalam pembelajaran membaca awal pada anak usia TK, maka perlu disertai gambar supaya anak lebih mudah memahami kata tersebut.

Pada anak usia dini, tidak mungkin halnya anak langsung dapat memahami tulisan yang mereka baca. Tentunya terdapat beberapa tahapan. Pertama, biasanya anak mulai menyukai sebuah buku. tanpa rasa suka, anak tidak akan mungkin mau untuk membaca buku tersebut. Selanjutnya, anak mulai mengenal huruf dan timbul kesadaran bahasa huruf-huruf tersebut membentuk sebuah kata. Lalu, anak mulai menyusun bunyi-bunyi tersebut untuk membentuk sebuah kata dan lama kelamaan akan menajdi lancar membaca. Steinberg, (dalam Aminah, 2013: 6) mengatakan bahwa kemampuan membaca anak usia dini dapat dibagi atas empat tahap perkembangan, yakni:

1. Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan. Dalam hal ini, anak mulai sadar atau mengetahui bahwa yang ada dihadapan mereka adalah sebuah tulisan.
2. Tahap membaca gambar. Pada tulisan yang mereka baca, terdapat gambar yang menyertai tulisan tersebut. Sehingga anak akan terlebih dahulu melihat gambar tersebut dan memaknai gambar apakah yang ada di depan mereka tersebut.
3. Tahap Pengenalan Bacaan. Pada tahap ini anak sudah mulai belajar membaca meskipun masih belum lancar.
4. Tahap Membaca lancar. Ini merupakan tahapan yang terakhir dimana anak dapat membaca tulisan dengan lancar.

Dalam hal ini, berdasarkan hasil observasi di RA Darul ‘Ulum Kresikan Tanggunggunung terkait dengan kemampuan membaca awal anak. hasil observasi yang diperoleh yaitu kemampuan membaca awal anak masih sangat rendah. Sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam membaca. Dalam kegiatan pembelajaran pun anak masih pasif dan kurang antusias. Hal tersebut dikarenakan

kegiatan pembelajaran yang dilakukan kurang memperhatikan esensi bermain, yaitu pembelajaran yang kurang menyenangkan. Anak memperoleh bahasa dengan berbagai cara misalnya meniru, menyimak, berekspresi, dan juga melalui bermain. Ketika bermain anak menggunakan bahasa mereka dan mengkomunikasikan dengan temannya. Dalam hal ini secara tidak langsung anak dapat belajar bahasa dengan cara berinteraksi dengan lingkungan melalui bermain.

Ketika observasi di RA Darul 'Ulum berlangsung, informasi yang di dapat dari guru kelas yaitu kemampuan membaca permulaan dari 13 siswa yaitu 8 anak pada kriteria Belum Berkembang (BB) dengan persentase 61,5%, 2 anak Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 15,4%, dan 3 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 23,1%. Masih banyak anak yang membutuhkan bantuan ketika proses pembelajaran berlangsung. Terdapat banyak anak yang kesulitan membaca kata sederhana sehingga masih membutuhkan bantuan dari guru untuk menyebutkan huruf, membaca suku kata dan kata, dan melengkapi huruf yang hilang.

Berangkat dari permasalahan tersebut, maka perlu perlu adanya perbaikan untuk meningkatakn kemampuan membaca awal anak. dalam meningkatkan kemmampuan membaca awal tersebut perlu adanya pembelajaran yang bervariasi, menyenangkan, dan memuat esensi bermain misalnya dengan permainan kotak pintar. Hurlock, (dalam Suparmi, 2012: 3) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Seorang anak identik dengan bermain. Ketika mereka sedang bermain, mereka akan merasa senang.

Kotak pintar adalah sebuah kotak multifungsi yang terbuat dari kardus bekas. Multifungsi dalam hal ini karena semua sisi kotak pintar tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak yang dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca awal. Kotak Pintar ini berisi gambar beserta kata yang sesuai dengan gambar tetapi lebih menarik bagi anak dalam memainkannya. Kotak pintar ini berbentuk kubus. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan empat sisi dari kotak pintar tersebut.

Kotak pintar ini sangat mudah untuk dibuat, sangat sederhana, dan relatif murah. Alat dan bahan yang dibutuhkan sangat mudah di dapat. Selain itu, kotak pintar ini juga dapat menunjukan pokok masalah karena pada kotak pintar ini disertai gambar yang melambangkan

benda-benda konkret yang ada di sekitar. Sebuah gambar memiliki kekuatan yang sangat besar dalam merespon otak anak. Gambar yang digunakan pada permainan kotak pintar ini dilengkapi dengan kata, sehingga anak akan lebih mudah memahaminya.

Dari pemaparan diatas bahwa permainan kotak pintar adalah salah satu media yang cocok untuk meningkatkan kemampuan anak khusunya kemampuan membaca awal.

II. METODE

1. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Model penelitian yang dipilih yaitu model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Arikunto, (dalam Partijem, 2017: 87) mengartikan Penelitian Tindakan Kelas secara partisipatif adalah kegiatan dengan adanya keterlibatan pihak lain di luar peneliti dalam melakukan penelitian. Untuk dapat melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), guru hendaknya mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi di kelas tersebut ketika proses pembelajaran berlangsung. penelitian tindakan kelas yang dilakukan ini merupakan suatu upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran.

1. Populasi dan Sampel

Populasi adalah semua orang yang ada di *setting* penelitian. Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh anak di RA Darul 'Ulum Kresikan Kecamatan Tanggunggunung Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018 sejumlah 25 anak yang terdiri dari 12 anak kelompok B dan 13 anak kelompok A. Sampel adalah bagian dari populasi yang akan dijadikan subjek penelitian. Sampel dari penelitian ini yaitu anak kelompok A sebanyak 13 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

2. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

a. Unjuk Kerja

Teknik penilaian unjuk kerja adalah penilaian belajar anak untuk melaksanakan tugas dalam bentuk perbuatan, memperagakan sesuatu yang semua penilaiannya dalam bentuk tulisan, produk ataupun sikap kecuali soal bentuk pilihan ganda, menjodohkan, benar-salah, atau jawaban singkat

b. Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran menggunakan kotak pintar berlangsung. Observasi digunakan untuk melihat apakah anak mengalami peningkatan atau tidak selama ketiga

siklus. Observasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data mengenai kemmapuan membaca awal anak dalam menyebutkan huruf, membaca suku kata, membaca kata, dan melengkapi kata yang hilang.

c. Dokumentasi

Pendokumentasian dilakukan untuk mendapatkan foto dan portofolio selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada setiap tahapan siklus yang merupakan pelengkap informasi atau bukti bahwa kegiatan tersebut telah dilakukan.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Lembar Penilaian Kemampuan Anak

Pada lembar penilaian anak ini, peneliti hanya memberi *checklis* pada lembar penilaian. Ada empat item untuk kerja yang dinilai terkait dengan kemampuan membaca awal pada anak yaitu:

1) Anak mampu menyebutkan huruf pada kotak pintar
2) Anak mampu membaca suku kata pada kotak pintar
3) Anak mampu membaca kata pada kotak pintar
4) Anak mampu melengkapi huruf yang hilang pada kotak pintar.

b. Lembar Observasi Guru

Lembar observasi guru ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan guru dalam proses pembelajaran. Lembar observasi guru ini berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Ada empat aspek yang diobservasi yaitu

1) Guru melakukan apersepsi kepada siswa
2) Kecakapan dan keaktifan guru dalam menjelaskan aturan permainan kotak pintar
3) Guru memberikan motivasi dan bimbingan kepada anak dalam permainan kotak pintar
4) Guru memberikan penilaian pada permainan kotak pintar

3. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kuantitatif komparatif yaitu untuk mengetahui perbandingan kemampuan anak atau ketuntasan belajar anak sebelum dan sesudah dilakukan tindakan penelitian. Prosedur analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Menghitung distribusi frekuensi perolehan tanda bintang dengan menggunakan rumus berikut:

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

P = Persentase anak yang mendapat bintang tertentu

F = Jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

N = Jumlah keseluruhan anak dalam satu kelas

b. Membandingkan ketuntasan belajar anak (jumlah anak yang mendapat bintang 3 dan 4) antara waktu pra tindakan, siklus 1, sikus 2, dan siklus
c. Persentase penilaian anak dikatakan mencapai ketuntasan apabila taraf penguasaan lebih dari 76%.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

1. Pra Tindakan

Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan kegiatan pra tindakan yang dilaksanakan pada pra-tindakan dilaksanakan pada Rabu, 18 Oktober 2017. Kegiatan pra tindakan dilakukan untuk mendapatkan data awal anak sebelum dilakukannya penelitian tindakan kelas yang nntinya akan dijadikan pembanding pada setiap siklus. Hasil yang di dapat dari kegiatan pra tindakan yaitu terdapat 8 anak dengan persentase 61,54% dengan hasil pencapaian Belum Berkembang (BB), terdapat 2 anak dengan persentase 15,38% dengan hasil pencapaian Mulai Berkembang (MB), dan terdapat 3 anak dengan persentase 23,08% dengan hasil pencapaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca awal anak kelompok A di RA Darul 'Ulum masih tergolong rendah. Hal tersebut bisa dilihat dari banyaknya persentase anak yang mendapat hasil pencapaian Belum Berkembang (BB) lebih dari 50%.

2. Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 5 April 2018. Pada siklus I tema yang diambil yaitu "Air, Udara, Api, dan Alat Komunikasi" dan sub tema "Alat Komunikasi (Radio)".

Hasil dari siklus I yaitu terdapat 4 anak dengan persentase 30,77% dengan hasil pencapaian Belum Berkembang (BB), terdapat 3 anak dengan persentase 23,08% dengan hasil pencapaian Mulai Berkembang (MB), dan terdapat 6 anak dengan persentase 46,15% dengan hasil pencapaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Persentase hasil pencapaian ketuntasan pada siklus I mencapai ketuntsan 46,15%.

3. Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 10 April 2018. Pada siklus II ini tema dan sub tema yang diambil yaitu tema "Negaraku" dan sub tema "Lambang Negara".

Pada siklus II ini terdapat 4 anak dengan persentase 30,77% dengan hasil pencapaian Mulai Berkembang (MB),

terdapat 6 anak dengan persentase 46,15% dengan hasil pencapaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan terdapat 3 anak dengan persentase 23,08% dengan hasil pencapaian Berkembang Sangat Baik (BSB). Persentase hasil pencapaian ketuntasan pada siklus II mencapai 69,23%.

4. Siklus III

Siklus III dilaksanakan pada hari Jum'at, 20 April 2018. Pada siklus III ini tema dan sub tema yang diambil yaitu tema "Negaraku" dan sub tema "Presiden".

Pada siklus III terdapat 2 anak dengan persentase 15,38% dengan hasil pencapaian Mulai Berkembang (MB), terdapat 7 anak dengan persentase 53,85% dengan hasil pencapaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan terdapat 4 anak dengan persentase 30,77% dengan hasil pencapaian Berkembang Sangat Baik (BSB). Persentase hasil pencapaian ketuntasan pada siklus III mencapai 84,62%.

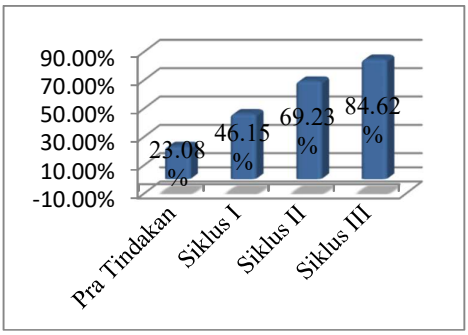
Peningkatan kemampuan membaca awal anak kelompok A RA Darul 'Ulum dapat diketahui dengan cara membandingkan hasil persentase dari kegiatan pra tindakan sampai dengan siklus III. Hasil persentase yang diperoleh, pada siklus I sudah mengalami peningkatan sebesar 23,07% dibandingkan dengan hasil pada kegiatan pra tindakan. Pada siklus I, sebagian anak menjadi lebih antusias ketika proses pembelajaran berlangsung. Beberapa anak juga berusaha memahami apa yang telah disampaikan oleh guru dengan bertanya kepada guru dan berusaha memperhatikan.

Pada siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 23,08% dibandingkan dengan siklus I. Fokus anak pada siklus II ini semakin bertambah. Anak yang pada siklus I masih terlihat diam dan kebingungan pada siklus II ini mulai mengungkapkan pendapatnya tentang kotak pintar.

Pada siklus III juga mengalami peningkatan sebesar 15,39% dibandingkan dengan siklus II. Anak yang tadinya masih malu-malu untuk berbicara pada siklus III ini sudah berani maju ke depan untuk bermain kotak pintar. Selain itu, pada siklus III, terdapat 2 anak yang belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Anak tersebut dari awal sebenarnya sudah mengalami peningkatan. Hanya saja peningkatannya belum bisa maksimal. Hal ini disebabkan kemampuan individu pada setiap anak dalam menerima pembelajaran itu berbeda-beda. Berikut disajikan tabel hasil kemampuan anak selama ketiga siklus:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Kemampuan Anak dari Kegiatan Pra Tindakan sampai dengan Siklus III

No	Hasil Penilaian	Persentase Keberhasilan (%)	Peningkatan Persentase (%)
1	Pra Tindakan	23,08%	-
2	Siklus I	46,15%	23,07%
3	Siklus II	69,23%	23,08%
4	Siklus III	84,62%	15,39%



Gambar 1. Hasil Analisis Kemampuan Anak dari Kegiatan Pra Tindakan sampai dengan Siklus III

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, ketuntasan belajar dapat dicapai pada siklus III dengan prosentase 84,62% dari kriteria keberhasilan 76%. Selain itu, dapat diketahui bahwa kemampuan membaca awal anak selalu mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Artinya melalui permainan kotak pintar kemampuan membaca awal anak dapat ditingkatkan. Sesuai dengan pendapat Wiryasumarta, (dalam Zaini, 2015: 128) manfaat bermain ada tujuh yang salah satunya adalah bermain merupakan sumber belajar. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan yang ada pada diri anak tersebut. Tidak hanya kemampuan kognitif saja, namun melalui bermain kemampuan bahasa anak pun dapat dikembangkan.

Sejalan dengan pendapat Montolalu dkk, (2008: 1.19-1.22) bermain selain dapat bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, social emosional, dan moral, bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Ketika anak bermain, mereka akan merasa senang. Tanpa mereka sadari, mereka telah belajar banyak hal dari bermain tersebut. Sehingga, melalui bermain semua kemampuan yang ada pada diri anak dapat dikembangkan.

Setelah melihat hasil data persentase ketuntasan belajar kemampuan membaca awal sebagaimana tertera pada refleksi siklus III, dapat diketahui bahwa permainan kotak pintar terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak kelompok A RA Darul ‘Ulum Kresikan Kecamatan Tanggunggunung, Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018.

5. PENUTUP

a. Simpulan

Berdasarkan pemaparan analisis data dan hasil penelitian tentang kemampuan membaca awal anak kelompok A di RA Darul ‘Ulum Kresikan, bahwa permainan kotak pintar terbukti efektif dapat

meningkatkan kemampuan membaca awal anak kelompok A di RA Darul 'Ulum Kresikan Kecamatan Tanggungunung Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018.

b. Saran

1) Bagi Guru

Guru hendaknya memilih media pembelajaran yang tepat ketika proses pembelajaran, sehingga anak menjadi lebih antusias.

2) Bagi Kepala Sekolah

Pihak sekolah hendaknya menambah fasilitas yang dibutuhkan ketika proses pembelajaran.

3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan permainan kotak pintar agar menjadi lebih bervariasi.

6. DAFTAR PUSTAKA

Aminah, Siti. Meningkatkan kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Cerita Bergambar pada Anak Kelompok A TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto. Diakses dari http://ejournal.unesa.ac.id/article/1075/19/article.pdf. Pada tanggal 17 Desember 2017. Jam 14.00 WIB

Anggraeni, Ria. 2015. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Penggunaan Media Papan Flanel pada Anak. Diakses dari http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgpaud/article/download/334/306. Pada tanggal 21 Desember 2017. Jam 08.30 WIB

Montolalu, B.E.F, dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka

Partijem. 2017. Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Flanel Pintar Kelompok A TK Negeri Pembina Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak,* 6 (1): 83-91

Sugiono & Kuntjojo. 2016. Pengembangan Model Permainan Pra-Calistung Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10 (2): 255-276

Suparmi. 2012. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Flashcard pada Kelompok B TK Satu Atap SD Karangasem Tahun Pelajaran 2011/2012. Diakses dari http://eprints.ums.ac.id/19995/13.NASKAH_PUBLIKASI_ILMIAH.pdf. Pada tanggal 26 Desember

Zaini, Ahmad. 2015. Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini, *Jurnal,* 3 (1): 118-134