

Penggunaan Model Pembelajaran Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Cahaya Ibu Kota Bandung

Wini Febriani, Huriyah Rachman, Adang M.Tsaury

Program Studi Pendidikan Guru Paud, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung
Bandung, Indonesia

wini.febriani21@gmail.com, huriahrachman@gmail.com, Adangtsaury@yahoo.com

Abstract—The purpose of this study was to determine the effect of using letter card games to improve the literacy skills of early 5-6 years children in Early Childhood Education (PAUD) CahayaIbu, the capital city of Bandung. This research uses quasi experimental method. The type of quasi-experimental method used is to use the design “Posttest Only Control Design” that is there are two groups selected, the experimental group and the control group. The population of the research is all children of Early Childhood Education as many as 30 peoples. The sample in this research was the smartclass which consisted of 15 children. The data analysis technique uses the t-test, because the two samples test where relatively small, the normality and homogeneity tests were not carried out so the direct data analysis used the t-test. Based on the results of the research and discussion conducted, it was concluded that the use of the letter card learning model influences the literacy skills of early 5-6 years children in Early Childhood Education (PAUD) Cahaya Ibu the capital city of Bandung.

Keywords—Literacy Skills, Letter Card Games, Learning models

Abstract—Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan kartu huruf dalam meningkatkan keterampilan literasi anak usia dini 5-6 tahun di PAUD Cahaya Ibu Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen. Adapun jenis metode quasi eksperimen yang digunakan adalah menggunakan rancangan “Posttest-Only Control Design” yaitu terdapat dua kelompok yang dipilih, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi penelitian adalah seluruh anak PAUD Cahaya Ibu sebanyak 30 orang. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas Smartclass yang terdiri dari 15 anak. Teknik analisis datanya menggunakan uji t, karena dua sampel yang diuji relative kecil maka uji normalitas dan homogenitas tidak dilakukan sehingga analisis data langsung menggunakan uji t. Hasil penelitian membuktikan ada pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran kartu huruf berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan literasi anak usia dini usia 5-6 tahun di PAUD Cahaya Ibu Kota Bandung.

Kata kunci—Keterampilan Literasi, Permainan kartu huruf, Model Pembelajaran

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan lembaga pendidikan yang berada di awal pembentukan keterampilan Literasi anak usia dini dalam mempersiapkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Banyak para ahli yang berpendapat menyatakan bahwa kemajuan suatu bangsa adalah ditentukan oleh kualitas pendidikannya. Anak Usia Dini 5-6 tahun merupakan usia yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Penelitian para ahli di bidang neurologi membuktikan bahwa 50% kapasitas kecerdasan anak terbentuk pada kurun waktu empat tahun pertama sejak anak dilahirkan. Pada saat anak mencapai umur delapan tahun, maka perkembangan otaknya telah mencapai 80% perkembangan otak berada pada rentang usia tersebut (Susanto, 2011:22). Pembelajaran pada masa anak usia dini disebut juga pembelajaran pada masa golden age yang merupakan wahana untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak guna mencapai tahapan sesuai dengan tugas perkembangan, menurut Sofian Hartati (2005:17).

Sebagaimana yang dijelaskan di dalam Al-Quran surat Ar- Rahman ayat 1-4, sebagai berikut:

أَلرَّحْمٰنُ {١} عَلَّمَ الْقُرْآنَ {٢} خَلَقَ الْإِنْسَانَ {٣} عَلَّمَهُ الْقِتَابَ {٤}

“(Tuhan) Yang Maha Pengasih. Yang telah mengajarkan Al-Qur’an. Dia menciptakan manusia. Mengajarnya pandai berbicara.”

Keterampilan literasi melalui membaca diibaratkan membuka jendela dunia, karena akan memperluas wawasan kita, meningkatkan daya pikir dan kemampuan seseorang dalam menemukan hal-hal baru yang berguna bagi kehidupan.

Adapun tujuan dari literasi itu sendiri adalah:

1. Menumbuhkan dan mengembangkan budi pekerti

yang baik.

2. Menumbuhkan dan mengembangkan juga budaya literasi di sekolah maupun masyarakat.
3. Dapat meningkatkan pengetahuan yang dimiliki dengan cara membaca segala macam informasi yang bermanfaat.
4. Dapat juga meningkatkan kepehaman seseorang didalam mengambil inti sari dari suatu bacaan.
5. Mengisi waktu dengan literasi agar lebih berguna.
6. Memberikan penilaian kritis pada karya tulis seseorang, Memperkuat nilai kepribadian dengan membaca dan menulis. Di Indonesia seiring dengan tuntutan akademik di jenjang Sekolah Dasar (SD) kebanyakan sistem pembelajaran di Paud membuat anak usia dini seolah-olah dipaksakan untuk bisa membaca huruf, menulis dan berhitung dengan cara yang kurang tepat, sehingga berdampak terhadap rendahnya keterampilan literasi anak di Indonesia.

Usia Dini 5-6 tahun kebanyakan tidak memperoleh rangsangan yang tepat atau proses belajar yang akan mengakibatkan anak mengalami kesulitan pada masa perkembangan berikutnya. Seperti halnya yang terjadi pada Anak salah satu Pendidikan Anak Usia Dini di kota Bandung yaitu PAUD CAHAYA IBU, Dari 30 siswa usia 5-6 th, 50% siswa belum memiliki keterampilan literasi yaitu sekitar 15 siswa, padahal keterampilan literasi menjadi bagian yang sangat penting untuk keberlangsungan anak di masa yang akan datang.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi diatas, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ;

1. Bagaimana kemampuan keterampilan literasi anak usia 5-6 tahun sebelum digunakan model pembelajaran penggunaan permainan kartu huruf di PAUD Cahaya Ibu?
2. Bagaimana proses pembelajaran penggunaan permainan kartu huruf untuk kemampuan keterampilan literasi anak usia 5-6 tahun di PAUD Cahaya Ibu?
3. Bagaimana kemampuan keterampilan literasi anak usia 5-6 tahun setelah penggunaan model pembelajaran permainan kartu huruf di PAUD Cahaya Ibu?

II. LANDASAN TEORI

A. Teori Pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran anak usia dini berpusat pada anak. Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan saintifik yang mencakup rangkaian proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan. Keseluruhan proses tersebut dilakukan dengan menggunakan seluruh indera serta berbagai sumber dan media pembelajaran. (Mendikbud,

2014). Lebih lanjut lagi dalam *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini* terdapat bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik, menurut Kimpraswil (As'adi Muhamad, 2009:26). Menurut [1] permainan kartu huruf adalah permainan yang menggunakan alat berupa kartu berbentuk persegi panjang yang terbuat dari kertas tebal. Kartu memiliki dua sisi, sisi yang pertama terdapat tempelan huruf dan sisi yang kedua terdapat gambar benda yang disertai tulisannya. Menurut Alwasilah (2012:160) literasi adalah memahami, melibatkan, menggunakan, menganalisis dan mentransformasi teks.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara melakukan eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah *Posttest-Only Control Design*. Eksperimen dilaksanakan dengan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini data kemampuan keterampilan literasi anak diperoleh melalui penilaian observasi. Penilaian observasi dilakukan guna mengukur tingkat kemampuan keterampilan literasi anak usia 5-6 tahun di PAUD Cahaya Ibu.

Penelitian dilakukan di PAUD Cahaya Ibu yang terdiri dari 30 anak Smart class. Langkah awal dalam pengambilan data adalah melakukan tes awal (pretest). Tes ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan (*treatment*). Setelah dilakukan tes awal, langkah selanjutnya yaitu memberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen dengan hal ini bentuk perlakuannya adalah penggunaan model pembelajaran permainan kartu huruf. Setelah perlakuan selesai dilakukan, langkah selanjutnya yaitu dilakukan tes akhir (posttest).

1. Pengkondisian Kelas sebelum diberikan perlakuan Penggunaan Model Pembelajaran Permainan Kartu Huruf. Dari penelitian tes awal (Pretest) yang dilakukan dengan metode observasi dapat dihasilkan melalui tabel berikut :

TABEL 1. DATA PENGKONDISIAN KELAS KEMAMPUAN LITERASI ANAK

No.	NAMA SISWA	INDIKATOR					JUMLAH	RATA-RATA
		A	B	C	D	E		
1	APR	6	8	6	6	6	32	6,4
2	AP	6	6	6	6	6	30	6
3	ASP	8	6	10	6	6	36	7,2
4	ABR	8	8	8	6	8	38	7,6
5	ASP	10	6	6	8	6	36	7,2
6	ASP	6	8	8	8	8	38	7,6
7	AND	10	10	6	8	6	40	8
8	ES	6	8	6	6	8	34	6,8
9	FIHK	8	6	8	8	6	36	7,2
10	KAM	8	10	10	10	8	46	9,2
11	KAS	6	6	6	8	6	32	6,4
12	KAA	10	6	6	8	8	38	7,6
13	KDA	6	6	8	10	6	36	7,2
14	KPR	6	8	8	6	8	36	7,2
15	MNFS	8	6	10	8	10	42	8,4
16	DAP	6	6	6	8	8	34	6,8
17	GHS	8	6	10	10	6	40	8
18	IN	6	6	6	6	10	34	6,8
19	IK	8	8	8	10	6	40	8
20	ISN	6	10	8	6	8	38	7,6
21	KFF	10	6	6	8	6	36	7,2

22	MF	8	10	10	6	8	42	8,4
23	NKPA	6	6	8	10	10	40	8
24	SAG	8	6	6	8	6	34	6,8
25	MFNI	8	6	10	6	8	38	7,6
26	MA	10	6	6	6	6	34	6,8
27	MAWP	8	8	6	10	8	40	8
28	MBFR	8	8	8	6	10	40	8
29	RAN	6	10	8	6	6	36	7,2
30	RRR	10	6	8	10	8	42	8,4
JUMLAH/RATA-RATA							1118	37,3

Keterangan Indikator :

A = Menyebutkan huruf Awal dari gambar

B = Membaca Gambar

C = Menyebutkan simbol huruf yang diminta guru

D = Menunjuk simbol huruf

E = Menuliskan simbol huruf

Keterangan Penilaian di PAUD menggunakan tanda bintang, namun pada penelitian ini, tanda bintang diganti dengan angka, kepentingan konversi angka untuk data statistik.

★ = 6 (anak belum berkembang dengan baik)

★★ = 8 (anak berkembang dengan baik)

★★★★ = 10 (anak berkembang sangat baik dalam menyebutkan simbol huruf pada gambar)

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat 30 siswa yang diobservasi. Dengan jumlah nilai kemampuan literasi dari 30 data yaitu 1118 dan jumlah nilai rata-rata yaitu 7,5.

Serta terdapat skor terendah dan skor tertinggi anak dapat dilihat pada tabel berikut:

TABEL 2. HASIL PRETEST KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

	PRETEST
NILAI TERENDAH	30
NILAI TERTINGGI	46
RATA-RATA	38

Dari tabel 2 dapat diketahui jika hasil pretest pada 30 anak, terdapat nilai terendah 30, nilai tertinggi sebesar 46, dengan rata-rata sebesar 38.

2. Dari penelitian observasi II dapat diperoleh hasil pembagian kelas melalui tabel berikut :

TABEL 3. DATA PEMBAGIAN KELAS KEMAMPUAN LITERASI ANAK

KELAS EKSPERIMEN				KELAS KONTROL			
NO.	NAMA SISWA	JUMLAH	RATA-RATA	NO.	NAMA SISWA	JUMLAH	RATA-RATA
1	APR	32	6,4	1	ABR	38	7,6
2	AP	30	6	2	ASP	38	7,6
3	ASP	36	7,2	3	AND	40	8
4	ASP	36	7,2	4	KAM	46	9,2
5	ES	34	6,8	5	KAA	38	7,6
6	FIHK	36	7,2	6	MNFS	42	8,4
7	KAS	32	6,4	7	GHS	40	8
8	KDA	36	7,2	8	IK	40	8
9	KPR	36	7,2	9	ISN	38	7,6
10	DAP	34	6,8	10	MF	42	8,4
11	IN	34	6,8	11	NKPA	40	8
12	KFF	36	7,2	12	MFNI	38	7,6

13	SAG	34	6,8	13	MAWP	40	8
14	MA	34	6,8	14	MBFR	40	8
15	RAN	36	7,2	15	RRR	42	8,4
JUMLAH/RATA-RATA		516	6,9	JUMLAH/RATA-RATA		602	8,0

Keterangan Penilaian di PAUD menggunakan tanda bintang, namun pada penelitian ini, tanda bintang diganti dengan angka, kepentingan konversi angka untuk data statistik.

 = 6 (anak belum berkembang dengan baik)

 = 8 (anak berkembang dengan baik)

 = 10 (anak berkembang sangat baik dalam menyebutkan simbol huruf pada gambar)

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa terdapat 30 data siswa yang telah ditentukan ranking dari keseluruhan data. Maka, dari data diatas dapat dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok kontrol (yang tidak diberikan perlakuan) yang sejumlah 15 anak, dan kelompok eksperimen (yang akan diberikan perlakuan) yang sejumlah 15 anak.

3. Dari penelitian observasi III dapat diperoleh hasil akhir melalui posttest penggunaan permainan kartu huruf melalui tabel berikut.

TABEL 4. DATA POSTTEST KEMAMPUAN LITERASI ANAK

NO.	NAMA SISWA	INDIKATOR					JUMLAH	RATA-RATA
		A	B	C	D	E		
1	APR	8	10	10	10	8	46	9,2
2	AP	10	8	10	10	10	48	9,6
3	ASP	10	8	10	10	10	48	9,6
4	ABR	10	8	8	8	8	42	8,4
5	ASP	10	10	10	10	8	48	9,6

6	ASP	6	8	8	10	8	40	8
7	AND	10	10	8	8	8	44	8,8
8	ES	10	10	8	10	10	48	9,6
9	FIHK	10	10	10	8	10	48	9,6
10	KAM	10	10	10	10	8	48	9,6
11	KAS	10	10	8	10	10	48	9,6
12	KAA	10	8	6	10	8	42	8,4
13	KDA	8	10	8	10	10	46	9,2
14	KPR	8	10	10	8	10	46	9,2
15	MNFS	10	6	10	8	10	44	8,8
16	DAP	8	10	10	10	10	48	9,6
17	GHS	8	6	10	10	8	42	8,4
18	IN	10	10	10	8	10	48	9,6
19	IK	8	10	8	10	8	44	8,8
20	ISN	8	10	8	8	8	42	8,4
21	KFF	10	10	10	8	10	48	9,6
22	MF	8	10	10	8	8	44	8,8
23	NKPA	8	8	10	10	10	46	9,2
24	SAG	10	8	10	8	10	46	9,2
25	MFNI	8	6	10	8	8	40	8
26	MA	10	10	8	10	10	48	9,6
27	MAWP	8	8	8	10	8	42	8,4
28	MBFR	8	10	8	6	10	42	8,4
29	RAN	10	10	10	10	10	50	10

30	RRR	10	8	8	10	8	44	8,8
JUMLAH/RATA-RATA							1360	9,1

Keterangan Indikator :

A = Menyebutkan huruf Awal dari gambar

B = Membaca Gambar

C = Menyebutkan simbol huruf yang diminta guru

D = Menunjuk simbol huruf

E = Menuliskan simbol huruf

Keterangan Penilaian di PAUD menggunakan tanda bintang, namun pada penelitian ini, tanda bintang diganti dengan angka, kepentingan konversi angka untuk data statistik.

☆ = 6 (anak belum berkembang dengan baik)

☆☆ = 8 (anak berkembang dengan baik)

☆☆☆ = 10 (anak berkembang sangat baik dalam menyebutkan simbol huruf pada gambar)

Berdasarkan tabel diatas dapat diperoleh nilai hasil perlakuan penggunaan model pembelajaran permainan kartu huruf sebagai berikut :

TABEL 5. DATA HASIL AKHIR KELAS KEMAMPUAN LITERASI ANAK

KELAS EKSPERIMEN				KELAS KONTROL			
NO .	NAMA SISWA	PRET EST	POSTT EST	No.	NAMA SISWA	PRET EST	POSTT EST
1	APR	32	46	16	ABR	38	44
2	AP	30	48	17	ASP	38	42
3	ASP	36	48	18	AND	40	46
4	ASP	36	48	19	KAM	46	50
5	ES	34	48	20	KAA	38	44
6	FIHK	36	48	21	MNFS	42	50

7	KAS	32	48	22	GHS	40	44
8	KDA	36	46	23	IK	40	46
9	KPR	36	46	24	ISN	38	40
10	DAP	34	48	25	MF	42	48
11	IN	34	48	26	NKPA	40	48
12	KFF	36	48	27	MFNI	38	46
13	SAG	34	46	28	MAW P	40	42
14	MA	34	48	29	MBFR	40	46
15	RAN	36	50	30	RRR	42	50
JUMLAH		516	714	JUMLAH		602	686
\bar{X}_1		34,4	47,6	\bar{X}_2		40,13	45,73
S ₁		1,88	1,12	S ₂		2,20	3,10
S ₁ ²		3,54	1,26	S ₂ ²		4,84	9,64

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa terdapat 15 data dari kelas eksperimen dan 15 data dari kelas kontrol. Nilai rata-rata untuk data keterampilan literasi anak pada saat pre test untuk kelompok eksperimen sebesar 34,40, dan posttest sebesar 47,60 dengan simpangan baku pretest sebesar 1,88 dan posttest sebesar 1,12. Sedangkan untuk kelompok control memiliki rata-rata pretest sebesar 40,13 dan posttest sebesar 45,73 dengan simpangan baku pretest sebesar 2,20 dan posttest 3,10.

Dari hasil diatas dapat dipahami bahwa nilai rata-rata keterampilan literasi pretest dan posttest pada kelompok eksperimen sesudah diberikan perlakuan berupa permainan kartu huruf lebih besar dari pada kelas kontrol. Dimana skor terendah dan skor tertinggi anak dapat dilihat pada tabel berikut:

TABEL 6. DATA HASIL POSTTEST KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

	POSTTEST KELAS EKSPERIMEN	POSTTEST KELAS KONTROL
--	---------------------------	------------------------

NILAI TERENDAH	38	40
NILAI TERTINGGI	50	50
RATA-RATA	44	45

Dari tabel 6, dapat diketahui jika hasil post test kelas Eksperimen pada penilaian ini nilai terendah 38, nilai tertinggi sebesar 50, dengan rata-rata sebesar 44, sedangkan nilai post test kelas control nilai terendah sebesar 40, nilai tertinggi sebesar 50 dengan rata-rata sebesar 45.

IV. KESIMPULAN

Kemampuan literasi awal kelas usia 5-6 tahun (smartclass) di PAUD Cahaya Ibu sebelum adanya perlakuan (*treatment*) dapat dikatakan belum berkembang, hal tersebut dapat diketahui dari hasil observasi awal menunjukkan bahwa anak belum tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang mendapatkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan penggunaan model pembelajaran permainan kartu huruf senilai 34,40 menjadi senilai 47,60.

Setelah diberikan perlakuan kepada anak kelompok eksperimen, Peningkatan keterampilan literasi tersebut dapat diketahui dari Perhitungan deskriptif pada saat pre test untuk kelompok eksperimen sebesar 34,40 dan posttest sebesar 47,60 dengan simpangan baku pretest sebesar 1,88 dan posttest sebesar 1,12. Sedangkan untuk kelompok control memiliki rata-rata pretest sebesar 40,13 dan posttest sebesar 45,73 dengan simpangan baku pretest sebesar 2,20 dan posttest 3,10. Dengan demikian hasil kemampuan literasi anak setelah mendapatkan perlakuan permainan kartu huruf lebih tinggi dibanding dengan hasil yang tidak mendapatkan perlakuan permainan kartu huruf. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan literasi anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding rata-rata kemampuan literasi anak pada kelompok control

Berdasarkan hasil Uji-t menggunakan *Independent Sample t Test* menghasilkan nilai $|t_{hitung}| = 2,397$ lebih besar dibanding dengan $dk = 28$ ($dk = n_1 + n_2 - 2 = 15 + 15 - 2 = 28$) yang menentukan nilai t_{tabel} sebesar 1,701 ($2,397 > 1,701$) sehingga dapat disimpulkan sesuai dengan kriteria uji hipotesis yaitu $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima Sehingga dapat dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Trisniawati (2014) Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- [2] Andang Ismail. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- [3] Anderson, R.C. (1972). *Languange skills in Elementary Education*. New York:Macmillan Publishing Co, Inc
- [4] Anggani Sudono. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- [5] Arif S. Sadiman dkk (2006). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [6] Arikunto, Suharsimi. (2010). *Edisi Revisi Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [7] Azhar, Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo persada.
- [8] Cleary, Linda Miller dan Michael D. Linn. (1993). *Linguistic for Teachers*. New York: Mc Graw-Hill.
- [9] Depdiknas. (2003). *Standar Kompetensi Bahasa dan sastra Indonesia SD*. Jakarta:Depdikbud.
- [10] Masnipal.(2018).*Menjadi Guru PAUD Profesional* : PT Remaja Rosdakarya.
- [11] Sobarna, Ayi.(2010).*Efektivitas Metode Storytelling Bermedia Boneka untuk Pengembangan Kemampuan Berkomunikasi*.MIMBAR.UNISBA
- [12] Sugiyono.(2017).*Metode Penelitian Pendidikan:ALFABETA*, cv.
- [13] Sujiono, Yuliani Nurani. (2013).*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.Jakarta: PT.Index.
- [14] Ajeng Puspita Dewandari. (2011). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Pemanfaatan Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B1 Taman Kanak- kanak Aisyah Bustanul Athfal Tengahan Minggir Sleman*. Skripsi. Yogyakarta: FIP UNY
- [15] Akhiryanti F.(2018).*Meningkatkan Ekoliterasi Anak Melalui Strategi Gardenbased Learning di Taman Kanak-Kanak*: skripsi PGPAUD UPI.
- [16] Arif Darnies (2014) *Pengaruh Penggunaan Media Kartu terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN 10 Lubuk Buaya Padang*. Jurnal Al-Ta'lim (Jilid 21 Nomor 1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang
- [17] Astuti, Sri (2015) *Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Ditkintan Komara Kelompok B*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Jilid 7 Nomor 1). Universitas Pendidikan Indonesia
- [18] Daroah. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bercerita dengan Media Audio Visual Di Kelompok B1 RA Perwanida 02 Slawi*. Skripsi. Pendidikan Guru Paud. Universitas Negeri Semarang
- [19] Endah, Tri B (2014). *Penggunaan Permainan Kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B RA Muslimat NU*. Yogyakarta
- [20] Isnaini, Prina (2015) *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Filling Word Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Anak Kelompok B Tk Aba Ngabean I Tempel*. Artikel Jurnal Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- [21] Kharizmi, Muhammad (2015) Kesulitan Siswa Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi. Jurnal Pendidikan Dasar (Jilid 2 Nomor 2) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Almuslim.
- [22] Mulia, Revi (2018) *Pengaruh Aktivitas Permainan Memancing Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Simbol Huruf Anak Usia 4-5 Tahun*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.
- [23] Nur Inten, dksk (2016), "*Literasi Dini Melalui Teknik Bernyanyi*".
- [24] Pentiernitesari, Eka. tt. *Pengaruh Metode Bercerita dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Di RA Raudhatul Islamiyah Kecamatan Bram Itam Kabupaten Tanjung Jabung Barat*. Pendidikan Guru PAUD. Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan. Universitas Jambi.
- [25] Safitri, Dwi Irma (2018) *Pengaruh Bermain Flashcard Dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak Kanak Surya Bahari Lampung Timur*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- [26] Saomah, Aas. *Implikasi Teori Belajar Terhadap Pendidikan Literasi*.
- [27] Sarlik, Arizqa Yasirli (2019) *Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Awal Di kelas A Taman Kanak-Kanak (TK) Wijaya Kusuma Taman Sidoarjo*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
- [28] Tutik, Nurhidayah dan Nurul Khotimah.(2014). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Demonstrasi Dengan Media Kartu Huruf Pada Anak Kelompok A Ra Bustanul Ulum Sumberkarang DlangguMojokerto*. Jurnal (Jilid 3 Nomor 3). Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Surabaya.
- [29] Utami, Delfi Citra (2017) *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.
- [30] Wahyuni, Dian Sri.(2018). *Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Perilaku Prososial Anak Kelas B Di Ra Halimah Assa'diyah Buntaran Tulungagung*.Skripsi . Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islaim Negeri Tulungagung