

Pengembangan Media Dadada (Dadu Dalam Dadu) Untuk Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini

Qurroti A'yunin¹, Rosa Imani Khan², Anik Lestaringrum³

FKIP, PG-PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri ^{1,2,3}

qurrotiayunin08@gmail.com¹, rossa_rose@unpkediri.ac.id²,

aniklestariningrum@gmail.com³

ABSTRACT

This research was conducted to develop an APE (Educational Game Tool) called Media Dadada (Dice in Dice) as a means to improve early childhood reading skills. The research is a type of development research by adopting the Borg and Gall method but only 4 stages are adopted, namely potential and problems, data collection, product design and design validation. The analysis of the validation results is carried out using the Aiken formula where the selected 4th stage will be used as a media feasibility guide. The results obtained are an assessment conducted by material and media experts describing the feasibility of the developed media, especially in improving early reading skills. Although there are some suggestions that must be revised, the final conclusions of the media can be used for the next stage of research. The follow-up that will be carried out by the researcher will later fix the media according to the input given and then make a media guide book so that it is useful for others, especially early childhood educators and their parents in helping children with special language skills in early reading.

Keywords: media dadada (dice in dice), early reading skills, children aged 4-5 years

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan APE (Alat Permainan Edukatif) bernama Media Dadada (Dadu dalam Dadu) sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan permulaan membaca terhadap anak usia dini. Penelitian termasuk jenis penelitian pengembangan dengan mengadopsi metode Borg dan Gall tetapi hanya 4 tahap diadopsi yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk dan validasi desain. Analisis hasil validasi dilakukan dengan menggunakan Rumus Aiken dimana tahap ke-4 yang dipilih akan dijadikan pedoman kelayakan media. Hasil diperoleh penilaian yang dilakukan ahli materi dan media memaparkan kelayakan pada media yang dikembangkan khususnya dalam peningkatan kemampuan membaca awal. Meskipun ada beberapa saran yang harus direvisi tetapi kesimpulan akhir media dapat digunakan untuk tahapan penelitian selanjutnya. Tindak lanjut yang akan dilakukan peneliti nantinya akan membenahi media sesuai masukan yang diberikan kemudian membuat buku panduan media supaya bermanfaat untuk orang lain terutama pendidik anak usia dini dan orang tuanya dalam membantu anak kemampuan bahasa khusus membaca permulaan.

Kata kunci: media dadada (dadu dalam dadu), kemampuan membaca permulaan, anak usia 4-5 tahun.

PENDAHULUAN

Tahapan stimulasi pada sejak dini akan tepat untuk memberikan pendidikan Oleh anak sedang dalam mengalami proses untuk bertujuan perkembangan dan pertumbuhan yang penting di beraneka macam aspek. Individu usia dini memiliki banyak potensi dalam dirinya yang dapat dikembangkan dengan baik Sampai berguna bagi masa depannya (Fadillah

(Sulistiyawati & Sujarwo, 2016). Untuk menepatkan dasar utama pada anak untuk Mengembangkan pada kemampuan kognitif, seni, motorik, nilai agama dan moral, bahasa, emosi, konsep diri, kemandirian, sosial dan disiplin (Depdiknas (Sumaliwati dkk., 2015). Oleh sebab itu, diselenggarakan program pendidikan untuk anak usia dini yang bertujuan dengan cara menstimulasinya membimbing agar anak bisa menumbuhkan pribadian cerdas, mandiri, disiplin dan memberikan kegiatan belajar guna dapat menghasilkan keterampilan dan kemampuan pada anak (Wijaya (Sumaliwati dkk., 2015). Yang sangat penting untuk distimulasi dalam diri anak yaitu bahasa. Bahasa adalah sebagai komunikasi utama oleh pikiran dan perasaan pada anak buat mengungkapkan keinginannya.

Menurut Jamaris (2006), pada kemampuan Bahasa anak untuk karakteristik di usia (empat) tahun ialah: (1) berkembang dengan cepat pada kemampuan Bahasa, (2) memahami sintaksis dan 90% awal fenom bahasa yang digunakannya pada diri anak, (3) dalam kemampuan pada suatu percakapan, pada berpatisipasi anak mampu ditandai dengan kemampuan mendengarkan orang lain setelah itu berbicara dan merespon pada pembicaraan pada orang lain. Kemampuan bahasa perlu untuk dikembangkan karena digunakan untuk berkomunikasi saat sosialisasi dan aktualisasi. Bromley (Indria dkk., 2017) menjelaskan tentang macam-macam bentuk kemampuan bahasa yang terdiri dari 4 (empat), yaitu kemampuan pada menyimak, kemampuan pada berbicara, kemampuan pada membaca, dan kemampuan pada menulis. Dari keempat kemampuan tersebut, kemampuan membaca dapat dikatakan sebagai landasan untuk mengenal dan mempelajari berbagai cabang ilmu pengetahuan. (Mustikawati, 2015) menjelaskan bahwa dengan membaca, pada seorang anak mampu memahami bermacam-macam informasi yang terdapat disekililingnya. Berusaha memahami apa yang dibaca, akan memungkinkan seorang anak mempertinggi pola daya ingat pikirnya, mempertajam dan memperluas dengan wawasannya.

Membaca adalah suatu aktifitas kegiatan dapat diperlukan pada oleh siapapun yang meningkatkan kualitas diri dan ingin maju. Kemampuan membaca juga yaitu suatu kunci keberhasilan anak untuk meraih keberhasilan dalam belajar oleh karena dalam kemampuan pada membaca yang memadai, anak menggali informasi ini menjadi lebih mudah, dari bermacam sumber secara lisan dan tertulis. Kemampuan membaca penting untuk dikembangkan sejak dini. Menurut (Dhieni, 2008), kemampuan dalam membaca dari tahap awal membaca permulaan. Suhartono (Sulistiyawati & Sujarwo, 2016) menjelaskan bahwa untuk membaca permulaan ini dapat sebagai ditahap awal untuk dilakukan oleh anak pakai memperoleh kecakapan sebagai membaca, yakni untuk mengenal tulisan untuk sebagai simbol-simbol untuk bahasa dan mengenalkan huruf atau simbol bunyi sehingga anak mampu menyuarkan pada tulisannya.

Kegiatan bermain sangatlah diminati oleh tiap anak di usia dini. Sebagian waktu yang digunakan untuk anak di usia dini adalah untuk bermain. Docket & Fleeer (Pratiwi, 2017) menjelaskan bahwa bermain adalah yang dibutuhkan untuk anak. Bermain ini menjadi sarana yang efektif bagi anak usia dini guna mengenal lingkungan untuk belajar dan adalah kebutuhan berguna untuk anak usia dini (Montalalu dkk, 2007). Oleh karena melalui bermain dengan aktivitasnya bisa memperoleh dapat pengetahuan pada anak untuk mendapatkan mengembangkan dalam kemampuan pada dirinya.

Media pembelajaran yaitu suatu alat bahan ajar dalam pendidik untuk berfungsi dan dipakai untuk menyalurkan materi untuk diperlukan dalam proses pembelajaran. Pada umum dijelaskan bahwa dari media pembelajaran yaitu bentuk saluran. Saluran tersebut pergunakan sebagai menyalurkan informasi. Dapat dikatakan media pembelajaran adalah beberapa macam-macam komponen disekitar lingkungan pembelajaran untuk mestimulasi belajar pada anak (Aqib, Sumaliwati dkk., 2015).

Berdasar hasil pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran pada membaca permulaan di TK Pertiwi 2 Lambangkuning, Kecamatan Kertosono, Kabupaten Nganjuk, khususnya Kelompok A untuk (berusia 4-5 tahun) didapati kenyataan bahwa hasil pengamatan rata-rata dalam kemampuan membaca permulaan anak-anak tersebut tergolong masih rendah. Ini terbukti dari jumlah keseluruhan anak di Kelompok A tersebut yakni 19 anak, hanya terdapat 3 anak yang mampu membaca permulaan sesuai dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) sedangkan kemampuan membaca permulaan 16 anak lainnya tergolong masih Belum Berkembang (BB).

Kurang berkembangnya kemampuan dalam membaca permulaan pada anak-anak di Kelompok A tersebut disebabkan oleh kegiatan pembelajaran membaca permulaan yang kurang variatif. Media belajar yang digunakan guru juga belum dapat menarik minat anak untuk belajar membaca permulaan. Untuk kegiatan membaca permulaan, guru seringkali menggunakan metode ceramah sembari menunjuk media gambar yang digambar sendiri oleh guru di papan tulis tanpa diberi warna-warni yang menarik. Hal ini membuat anak sering bosan dan kurang tertarik mengikuti kegiatan belajar membaca permulaan.

Untuk upaya dapat ditempuh untuk menguatkan kemampuan capaian membaca permulaan untuk anak ialah melalui aktivitas bermain sambil belajar dengan mempergunakan media dan metode yang menarik. Untuk penelitian ini, peneliti untuk mengembangkan Media Dadada yang merupakan kependekan dari Dadu dalam Dadu. Media Dadada ini diprogramkan pembuatannya untuk meningkatkan hasil kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun. Media Dadada merupakan media dengan warna-warni yang menarik yang dapat dimainkan untuk membantu anak dalam mengenal dan menghafal simbol-simbol huruf. Media Dadada merupakan modifikasi dari Media Kotak

Huruf yang sebelumnya diperkenalkan oleh Sumiati & Komala (2020) dalam penelitiannya.

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba untuk memodifikasi media kotak huruf menjadi Media Dadada (Dadu dalam Dadu). Bentuk kotak pada media kotak huruf dimodifikasi oleh peneliti menjadi sebuah dadu besar. Kartu-kartu huruf dan kartu-kartu bergambar dalam media kotak huruf juga dimodifikasi oleh peneliti menjadi bentuk dadu-dadu berhuruf dan dadu-dadu bergambar. Dadu-dadu dalam Media Dadada juga dibalut dengan kertas warna-warni yang menarik yang dapat dimainkan untuk membantu anak dalam mengenal dan menghafal simbol-simbol huruf. Penggunaan Media Dadada diharapkan akan mampu menarik perhatian anak dan memotivasi agar anak dapat aktif mengikuti kegiatan pembelajaran membaca permulaan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian untuk menunjukkan penelitian pengembangan (*development*). Menurut Borg & Gall (Hanafi, 2017), penelitian dan pengembangan yaitu dengan teknik memiliki tujuan dalam mengembangkan, memvalidasi dari sebuah produk yang dapat dimanfaatkan dalam metode pembelajaran. Adapun beberapa macam-macam pada sebuah produk pembelajaran yang dapat dikembangkan bisa berupa multimedia, alat permainan edukatif, video dan audio dan lain-lain. agar bisa berfungsi di masyarakat, utamakan dibidang pendidikan. Mengatasi dalam pemasalahan-permasalahan dalam pembelajaran adalah suatu produk media yang akan dikembangkan bisa digunakan didalam maupun di luar kelas.

Prosedur

Prosedur yang dimanfaatkan terkait mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak yang dimanfaatkan menunjukkan pada tahapan penelitian dan pengembangan milik Borg and Gall (Hanafi, 2017) mencakup 10 (sepuluh) tahapan. Namun penelitian ini, peneliti melakukan penyederhanaan menjadi 4 (empat) tahapan saja. Penyederhanaan ini dilakukan karena faktor keterbatasan waktu, dana dan kondisi pandemi covid-19.

Berikut penjelasan tahapan yang akan dilakukan penelitian ini:

1. Potensi Dan Masalah

Di tahap utama, peneliti untuk melakukan observasi kelas dan mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran untuk mengumpulkan informasi, pembelajaran kemampuan membaca permulaan di Kelompok A untuk (usia 4-5 tahun) TK Pertiwi 2 Lambangkuning Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk, kemudian merangkumnya. Pengembangan produk berupa media pembelajaran dalam penelitian ini memfokuskan pada identifikasi masalah dan kebutuhan untuk pembelajaran kemampuan

membaca permulaan pada anak. Disamping itu, peneliti juga mengkaji secara teoritis tentang karakteristik pada anak usia dini khususnya anak-anak pada usia 4-5 tahun, media dan strategi belajar membaca permulaan yang efektif untuk anak usia tersebut. Hasil kajian ini bertujuan sebagai utama untuk mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. Pengumpulan Data

Awal pertama penentuan produk berupa media untuk pembelajaran apa yang akan dikembangkan, peneliti mengumpulkan data-data terkait beberapa media pembelajaran sebelumnya yang sekiranya akan dapat dikembangkan dengan berpijak pada hasil dari kajian teoritis yang sudah dilakukan sebelumnya.

3. Desain Produk

Tujuan pembuatan produk media bagi pembelajaran akan dikembangkan melalui berbagai macam bahan yang mudah didapat seperti kardus bekas dan kertas warna-warni. Pada ditahapan ini, peneliti untuk melakukan analisis akan fungsi-fungsi yang dibutuhkan hingga mencari ide untuk mendesain dan mengembangkan Media Dadada (Dadu dalam Dadu) untuk mengembangkan kemampuan hasil membaca permulaan anak usia 4-5 tahun.

4. Validasi Desain

Validasi produk adalah teknik sebagai dalam menilai rancangan dalam sebuah produk tersebut agar lebih efektif dan dimanfaatkan dalam bahan belajar memiliki tingkat kelayakan. Dalam penilaian bersifat logis dan rasional, untuk mengarahkan pada pemikiran yang dapat diterima atau rasional, tidak sampai pada ke fakta di lembaga. Validasi sebuah produk melibatkan beberapa tenaga sesuai keahlian berpengalaman dari sebuah produk harapannya dapat menilai produk baru hasil pengembangan tersebut. Kepakaranan diminta untuk menilai desain Media Dadada (Dadu dalam Dadu) ini, sehingga dapat ditemukan kekurangannya juga materi seseuai tahapan perkembangan anak.

Instrumen

Instrumen ini orientasi menilai/mengukur kelayakan sebuah produk bagian Media Dadada (Dadu dalam Dadu). Menurut Sugiyono (2013), bila instrumen memiliki validitas atau dikatakan valid yaitu menilai hasil sebuah produk dari aspek yang perlu dinilai. Untuk itu dalam mengembangkan Media Dadada (Dadu dalam Dadu) dibutuhkan evaluasi/penilaian agar Media Dadada (Dadu dalam Dadu) nantinya layak untuk digunakan. Evaluasi Media Dadada (Dadu dalam Dadu) dalam penelitian ini dilakukan dengan meminta pertimbangan para ahli atau validasi ahli menggunakan lembar angket penilaian.

Lembar angket para expert/ahli media 2 orang juga ahli materi 2 orang cukup berpengalaman dibidangnya, disini dibuat dengan menunjukkan Peemendikbud 137 Tahun 2014 dimana indikator yang akan dikembangkan mengambil aspek perkembangan bahasa pada tahap awal membaca anak usia 4-5 tahun.

Tabel 1. Indikator Aspek Bahasa Usia 4-5 Tahun

Lingkup Perkembangan	Indikator
Aspek Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> - Mengenal simbol - simbol pada dadu kecil huruf A – Z - Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda dikenal - Meniru dan mengucapkan huruf A – Z

Analisis Data

Skor yang diisikan para ahli ke dalam instrumen penilaian (berupa angket penilaian) adalah antara 1-5 untuk respon sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik yang menggambarkan posisi dari yang sangat negatif sampai ke posisi yang sangat positif. Skor yang didapat tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus Aiken dalam menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dikembangkannya. Adapun produk atau media dikatakan valid ketika nilai lebih dari atau sama dengan 0,5 (Retnawati, 2016).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengujian

Setelah pembuatan produk bernama Media Dadada (Dadu dalam Dadu) sebagai media pembelajaran kemampuan untuk membaca permulaan anak kelompok A pada (usia 4-5 Tahun) selesai, produk ini kemudian divalidasi oleh beberapa para ahli. Dalam Validasi sebuah produk hasil para ahli tersebut digunakan untuk menentukan layak atau tidaknya Media Dadada (Dadu dalam Dadu) untuk dipakai sebagai media pembelajaran untuk kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok A (usia 4-5 Tahun). Adapun data hasil dari validasi produk sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Materi

<u>Butir</u>	<u>Nilai</u>	<u>Keterangan</u>
1	0,75	Valid
2	0,875	Valid
3	0,75	Valid
4	0,75	Valid
5	0,75	Valid
6	0,75	Valid
7	0,625	Valid
8	0,75	Valid
9	0,625	Valid
10	0,75	Valid
11	0,625	Valid
12	0,75	Valid
13	0,75	Valid
14	0,75	Valid
15	0,625	Valid

Berdasarkan tabel 2, nilai hasil dari validasi ahli materi dari Media Dadada (Dadu dalam Dadu) yang diperoleh semuanya lebih dari 0,5 yang artinya memenuhi nilai untuk syarat valid dan kelayakan produk.

Tabel 3. Data Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Media

Butir	Nilai	Keterangan
1	0,875	Valid
2	0,5	Valid
3	0,875	Valid
4	0,75	Valid
5	0,75	Valid
6	0,875	Valid
7	0,75	Valid
8	0,75	Valid
9	0,875	Valid
10	0,75	Valid
11	0,875	Valid
12	0,625	Valid
13	0,625	Valid
14	0,75	Valid

Berdasarkan tabel 3 di atas, rata-rata nilai hasil dari validasi ahli media dari Media Dadada (Dadu dalam Dadu) lebih dari 0,05 yang artinya mendapatkan nilai untuk syarat valid dan kelayakan produk.

Pembahasan

Langkah penelitian diadopsi tersebut disederhanakan menjadi empat Langkah yang digunakan. Media Dadada (Dadu dalam Dadu) merupakan modifikasi dari Media Kotak Huruf yang sebelumnya diperkenalkan oleh (Sumiati & Komala, 2020) dalam penelitiannya. Media kotak huruf merupakan suatu kotak kecil yang di dalamnya terdapat alat yang digunakan untuk belajar. Media kotak huruf tersebut merupakan media yang terbuat dari kotak bekas yang di dalamnya berisikan kartu-kartu huruf dan kartu-kartu bergambar sebagai media belajar. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba untuk memodifikasi media kotak huruf tersebut menjadi Media Dadada (Dadu dalam Dadu). Bentuk kotak pada media kotak huruf dimodifikasi oleh peneliti menjadi sebuah dadu besar. Kartu-kartu huruf dan kartu-kartu bergambar dalam media kotak huruf juga dimodifikasi oleh peneliti menjadi bentuk dadu-dadu berhuruf dan dadu-dadu bergambar.

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk berupa alat permainan edukatif bernama Media Dadada (Dadu dalam Dadu) sebagai media pembelajaran kemampuan pada membaca permulaan untuk anak kelompok A di TK. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ditemukan, dipandang perlu untuk mengembangkan pada sebuah media pembelajaran yang dapat mempermudah anak dalam belajar membaca permulaan. Media Dadada (Dadu dalam Dadu) ini diharapkan akan mampu menarik perhatian anak dan memotivasi agar anak dapat aktif mengikuti kegiatan pembelajaran membaca permulaan dalam suasana bermain yang menyenangkan.

Semua pendidik pada anak usia dini tentu sangat membutuhkan media ketika proses pembelajaran agar supaya dapat menumbuhkan minat belajar anak untuk aktif

belajar. Untuk Bagi anak, pada sebuah media pembelajaran akan lebih bermakna jika media ini dapat disentuh dan digunakan langsung oleh anak. Media pembelajaran yang sesuai untuk anak tentu merupakan media yang sesuai pula untuk dunia anak, yakni dunia bermain, karena untuk belajar yang paling efektif bagi anak adalah melalui untuk kegiatan bermain sambil belajar. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan Media Dadada (Dadu dalam Dadu) ini. Pentingnya media merupakan hal mendasar penyampai pesan ketika berinteraksi seperti dikemukakan oleh (Saurina, 2016) ketika itu digunakan akan membuat anak semakin berkembang dan memiliki potensi yang kuat dalam minat belajarnya dimungkinkan anak menyukai sesuai yang nyata dan kongkrit dalam proses mengeksplorasi pengalaman yang akan diperolehnya dalam belajar dengan bermain.

Lingkungan yang mendukung terkait kegiatan bermain diciptakan guru termasuk media akan dapat menstimulasi adanya pemahaman anak berimajinasi, berkreasi terkait membaca permulaan terkhusus pada produk yang dihasilkan. Media yang memuat substansi edukatif tidak harus mahal menurut hasil penelitian dilakukan (Windayana, 2014) menggunakan media proses capaian belajar murah dan mudah didapat tetapi ada nilai value yang diangkat tepat sesuai yang dikembangkan.

Dalam proses pengembangan produk bernama Media Dadada (Dadu dalam Dadu) ini, peneliti membuatnya sendiri dengan menggunakan bahan utama berupa kardus bekas, kertas karton, kertas kado dan kertas origami warna-warni. Setelah jadi, produk ini dinilai kelayakan oleh 2 ahli/ekspert materi dan bidang media menggunakan lembar instrumen validasi untuk menentukan layak atau tidaknya produk tersebut. Fokus yang akan ditingkatkan membaca awal sebagai dasar permulaan kemampuan bahasa supaya tidak memiliki orientasi capaian seperti akademik anak di SD tetapi disampaikan Tarigan, (Herlina, 2019) aka nada proses membaca jika ada pesan yang diberikan menggunakan media bias berupa kata, bahasa tertulis maupun sandi dimaksudkan disini pentingnya media dalam penyampai pesan dalam melibatkan tulisan bermakna untuk belajar membaca anak.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian ini, yang dapat disimpulkan bahwa telah dikembangkan pada sebuah produk berupa alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran yang bernama Media Dadada (Dadu dalam Dadu) untuk meningkatkan kemampuan dalam membaca permulaan pada anak usia dini. Media Dadada (Dadu dalam Dadu) akan mampu menarik perhatian dan memotivasi anak agar aktif untuk mengikuti dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan sehingga dapat kemampuan membaca permulaan anak dapat meningkat. Media Dadada (Dadu dalam Dadu) ini dibuat dengan bahan utama berupa kardus bekas, kertas karton, kertas kado dan kertas origami warna-warni. Media Dadada ini dapat disentuh dan dimainkan langsung oleh anak untuk membantunya mengenal dan menghafal simbol-simbol huruf. Hasil penilaian Rata-rata pada validator ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa produk ini layak (valid).

DAFTAR PUSTAKA

- Dhieni, N. (2008). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204>

- Herlina, Emmi. S. (2019). Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan* Vol5. No.4 November-Desember 2019.
- Indria, V. P., Sumarsih, & Agustriana, N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Membaca Glenn Doman Pada Anak Kelompok A PAUD Sambela Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 95–100. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/2786>
- Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Gramedia.
- Montalalu dkk. (2007). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mustikawati, R. (2015). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Pada Siswa Kelas I Sd Negeri Nayu Barat Iii Banjarsari Surakarta Tahun 2014/2015. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 2(1), 41–56. <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JMSG/article/view/457>
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106–117. <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/395>
- Retnawati, H. (2016). *Validitas, Reliabilitas dan karakteristik butir*. Yogyakarta.
- Sulistiyawati, E. E., & Sujarwo, S. (2016). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Video Compact Disc Pada Anak Usia 5– 6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 28–37. <https://doi.org/10.21831/jppm.v3i1.8064>
- Sumaliwati, N. P. H. S., Jampel, I. N., & Asril, N. M. (2015). Penerapan Metode Bermain Dengan Media Kotak Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak. *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/5886>
- Sumiati, A. Y., & Komala. (2020). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Media Permainan Kotak Huruf pada Kelompok B. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(6), 591–601.
- Saurina. N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan AUGMEND REALITY. *Jurnal IPTEK* Vo.2 No.1, Mei 2016. <https://ejournal.itats.ac.id/ipitek/article/view/27/22>
- Windayana. H. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Kreatif, dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Cakrawala Dini*, Vol5. No.1, Mei 2014. <https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10492>