

Permainan Keaksaraan dengan Media *Slime* pada Anak Usia 4-5 Tahun

Stella Nathanie¹, Anik Lestaringrum²
nathaniestella2@gmail.com¹, aniklestariningrum@gmail.com²
PGPAUD-FKIP-Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2}

ABSTRACT

Problems in learning literacy in TK A Lab School are still experiencing problems because the media used are not varied or varied. The importance of literacy learning as a basis for reading preparation by recognizing letters, syllables, and sentences with the concept of playing. The games are carried out according to the child's developmental stage, therefore the teacher can develop the literacy media to create these. So far, slime media has been obtained by buying, as a consideration in this study the teacher made it himself with the children in a series of joint project activities. The research design is a literature study where researchers will examine the theoretical concepts that underlie literacy, media, pre-reading game models for early childhood sourced from journals, books, or other relevant evidence. Data analysis used descriptive qualitative in describing the results of conceptual theory analysis. The expected results *can support the process of continuing the research at the next stage.*

Keywords: *games, literacy, slime media, children 4-5 years old*

ABSTRAK

Permasalahan dalam pembelajaran keaksaraan di TK A Lab School masih mengalami kendala karena media yang digunakan belum bervariasi atau beragam. Pentingnya pembelajaran keaksaraan sebagai dasar untuk persiapan membaca dengan mengenal huruf, suku kata, dan kalimat dengan konsep bermain. Permainan yang dilakukan sesuai tahap perkembangan anak, oleh karena itu bisa dikembangkan guru menciptakan media keaksaraan tersebut. Media *slime* selama ini diperoleh dengan membeli, sebagai pertimbangan dalam penelitian ini guru membuat sendiri bersama anak-anak dalam rangkaian kegiatan proyek bersama. Desain penelitian yang dirancang studi literatur dimana peneliti akan mengkaji konsep teori yang mendasari keaksaraan, media, model permainan pra membaca anak usia dini bersumber dari jurnal, buku, atau bukti lain yang relevan. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dalam mendeskripsikan hasil analisa teori konseptual. Hasil yang diharapkan dapat mendukung proses melanjutkan penelitian tahap berikutnya.

Kata Kunci: *permainan, keaksaraan, media slime, anak 4-5 tahun*

PENDAHULUAN

Anak usia dini disebut dengan masa emas (golden age). Masa emas merupakan masa untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak karena pada masa itu fisik dan otak sedang berproses untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak yang meliputi aspek NAM (Nilai, Agama, dan Moral), SE

(Sosial-Emosional), kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni. Aspek perkembangan tersebut merupakan perkembangan anak usia dini menurut (Kementrian Pendidikan Nasional RI, 2014). Dalam proses pengembangan aspek-aspek tersebut harus ada bimbingan dari orang dewasa seperti, pendidik/guru dan orang tua. Untuk mengembangkan aspek-aspek tersebut dapat dilakukan melalui bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan cara-cara tersendiri yang membuat diri sendiri menjadi senang tanpa memikirkan hal apapun, fleksibel, aktif, dan memberikan dampak positif bagi diri sendiri. Maksudnya, bermain dilakukan bukan hanya untuk menyenangkan orang lain melainkan karna kehendak diri sendiri. Dalam bermain, proses lebih diutamakan daripada hasil akhir. Bermain juga bersifat fleksibel, anak bebas melakukan cara-cara baru dalam bertindak dan memodifikasi permainan sesuai dengan keinginan anak. Dalam bermain juga anak harus aktif agar tidak monoton dan anak tidak mudah bosan. Bermain juga bersifat positif karena membuat anak tersenyum dan tertawa sehingga anak menikmati apa yang mereka lakukan (Dr. Musfiroh Tadkiroatun, 2018). (Luis & Moncayo, n.d.) menyatakan bahwa bermain dilakukan karena keinginan dari dalam diri sendiri tanpa ada paksaan dari orang lain. Bermain merupakan suatu hal yang dilakukan demi kesenangan diri sendiri tanpa memikirkan tujuan akhir. (Engel, 2014) menyatakan bahwa dengan permainan akan memudahkan anak belajar hal-hal baru dan mendapat pengalaman baru. Aspek bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang sangat perlu diperhatikan sebab, bahasa merupakan sebuah kemampuan dalam berkomunikasi dengan sesama manusia baik melalui kata maupun perbuatan untuk memenuhi kebutuhan dalam lingkungannya. Aspek bahasa harus dikembangkan di Taman Kanak-Kanak, hal ini dilakukan agar penggunaan bahasa yang tepat dapat merangsang keterampilan bahasa anak. Untuk melatih kemampuan membaca permulaan dan keterampilan bahasa maka dibutuhkan permainan bahasa untuk memperoleh kesenangan. Aspek bahasa mempunyai sebuah kompetensi dasar, salah satunya adalah keaksaraan awal (Sekaran et al., 2018).

Keaksaraan erat kaitannya dengan bahasa, keaksaraan sendiri berasal dari kata aksara yang artinya huruf. Dapat disebut keaksaraan jika berupa membaca atau menulis hal ini dijelaskan menurut (Nisa et al., 1999). Keaksaraan awal ialah proses keterampilan yang dikuasai anak saat menggunakan aksara untuk membaca dan menulis. Keterampilan keaksaraan awal anak dimulai dengan anak mengenal warna, bentuk, membedakan gambar, menyebut simbol, menjiplak huruf, menulis nama, menyusun kata dan menuliskan pikiran. Meskipun hurufnya masih tidak lengkap maupun terbalik, mengulang kata yang sering ditulis pada cerita, membaca sendiri, mengeja huruf, hubungan huruf dengan bunyi, menyebutkan nama bilangan dapat diperlihatkan melalui angka (BPPAUD dan DIKMAS NTB, 2017).

Keaksaraan adalah salah satu tahapan untuk membiasakan anak dalam membaca. Ketika anak sudah siap untuk membaca dan memahami satu persatu huruf, lalu dapat mengucapkan huruf, mengenal suku kata, maka selanjutnya anak mengenal kata dan akhirnya menjadi sebuah kalimat (Sudjarwo, 2002).

(Syukri, 2008) menyatakan bahwa pendidikan keaksaraan adalah tempat untuk mengembangkan keterampilan seseorang dalam hal membaca dan menulis yang berkaitan dengan lingkungannya. Keaksaraan anak usia dini usia 4-5 tahun mempunyai 4 tingkat pencapaian perkembangan yang meliputi : 1) mengenal simbol-simbol, 2) mengenal suara dari benda/hewan yang ada disekitarnya, 3)

membuat coretan yang memiliki arti/makna, 4) meniru ketika pendidikan menuliskan atau mengucapkan huruf-huruf (Kementrian Pendidikan Nasional RI, 2014).

Ada juga perbedaan aksara dan membaca, keaksaraan ialah keterampilan awal untuk anak usia dini dalam metode awal mengikuti pembelajaran pendidikan anak usia dini. Keaksaraan bisa memberikan perbedaan awal untuk anak mengenal huruf, membedakan huruf, menulis, dan membaca.

Observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Lab School UN PGRI Kediri pada kenyataannya terdapat 20 murid diantaranya ada Arsaka, Azka, Bimbi, Kevin, Arcen, Andro yang masih sulit dalam aspek bahasa terlebih dalam hal membaca dan menyusun huruf menjadi sebuah kata. Ada berbagai penyebab rendahnya kemampuan membaca mereka adalah karena orang tua yang sibuk bekerja sehingga anak jarang diajak berkomunikasi dan di rumah hanya ada ibunya saja tetapi jarang mengajak anak berbicara. Hal tersebut yang menyebabkan anak mengalami hambatan dalam membaca dan menyusun kata. Saat pembelajaran di sekolah anak sering kali merasa kesulitan membaca dan menyusun kata sederhana dari guru. Permasalahan terjadi karena disebabkan oleh beberapa faktor antara lain permainan atau media pembelajaran yang kurang beragam dan kurangnya fasilitas permainan atau media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan membaca dan menyusun kata bagi anak. Tidak hanya itu saja, permasalahan ini terjadi karena anak sering bermain HP, bermain sendiri kadang juga bermain bersama kakaknya, asyik dengan dunianya sendiri dan juga karena orang tua yang sibuk bekerja.

Berdasarkan hasil observasi awal, kegiatan pembelajaran di sekolah ada 6 dari 20 murid usia 4-5 tahun di TK A Lab School UN PGRI Kediri yang masih kesulitan membaca dan menyusun kata akibat dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik bagi anak. Media pembelajaran yang kurang beragam membuat anak menjadi cepat bosan dan tidak tertarik untuk membaca maupun menyusun kata.

Untuk meningkatkan membaca dan menyusun kata pada anak usia 4-5 tahun, maka guru harus menggunakan media yang kreatif dan inovatif untuk memberikan pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, dan memberikan daya pikir yang kreatif dalam aspek bahasa terutama dalam kompetensi keaksaraan awal. Dalam proses belajar dan mengajar dibutuhkan media pembelajaran yang baik agar dapat meningkatkan belajar anak serta mengoptimalkan perkembangan anak. Jika dihubungkan dengan pendidikan anak usia dini, media adalah suatu alat yang digunakan guru untuk membantu proses belajar-mengajar supaya anak dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan menentukan sikap. APE (Alat Permainan Eduktif) merupakan media yang biasa digunakan PAUD.

Pembelajaran yang hanya melaksanakan perintah dari guru dan media yang kurang menarik dapat membuat anak menjadi mudah jenuh. Pengembangan keterampilan bahasa pada anak usia dini adalah keaksaraan awal. Keaksaraan awal merupakan tahap awal untuk anak sebagai dasar pembelajaran selanjutnya. Keaksaraan awal diajarkan supaya anak bisa membaca dan menyusun kata sederhana.

Salah satu model pembelajaran di TK yang dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal atau membaca permulaan anak, yaitu melalui Permainan Keaksaraan Dengan Media Slime. Alasan peneliti menggunakan slime untuk dijadikan media permainan karena pembuatannya terbilang mudah dan slime sangat digemari oleh anak-anak zaman sekarang. Media slime adalah mainan yang bentuknya cair dengan tekstur kenyal dan kental yang diolah dengan pewarna

makanan sehingga terlihat lebih menarik (Aprilia & Samawi, 2017). Slime dapat meningkatkan kreativitas karena permainan ini sangat disenangi anak-anak dan bahan-bahan untuk membuat slime mudah ditemukan. Permainan Keaksaraan Dengan Media Slime merupakan jenis permainan dimana anak diminta untuk mencari huruf dalam slime, lalu menyusunnya menjadi sebuah kata sederhana kemudian anak diminta membaca kata sederhana tersebut. Tidak hanya itu, anak juga bebas memberi warna pada slime agar sesuai dengan keinginan anak. Hal ini dilakukan agar anak tidak mudah bosan saat belajar dan anak bebas bereksplorasi dengan media yang ada.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berjudul Permainan Keaksaraan Dengan Media Slime. Media ini dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan keaksaraan awal anak agar anak mengetahui simbol-simbol huruf, membaca, mengenal, dan menyusun huruf menjadi sebuah kata sederhana untuk anak usia 4-5 tahun. Hal ini dilakukan untuk membantu mempersiapkan anak dapat membaca dengan mudah.

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan mendeskripsikan hasil analisa teori konseptual. Desain penelitian yang dirancang studi literatur dimana peneliti akan mengkaji konsep teori yang mendasari keaksaraan, media, model permainan, pra membaca, anak usia dini bersumber dari jurnal, buku, atau bukti lain yang relevan. Penelitian dilakukan di KB Lab School UN PGRI Kediri dan dilakukan selama 6 bulan. Teknik analisis data yang digunakan yakni observasi langsung ke lapangan maupun wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Lab School UN PGRI Kediri pada kenyataannya terdapat 20 murid diantaranya ada Arsaka, Azka, Bimbi, Kevin, Arcen, Andro yang masih sulit dalam aspek bahasa terlebih dalam hal membaca dan menyusun huruf menjadi sebuah kata. Ada berbagai penyebab rendahnya kemampuan membaca mereka adalah karena orang tua yang sibuk bekerja sehingga anak jarang diajak berkomunikasi dan di rumah hanya ada bibinya saja tetapi jarang mengajak anak berbicara. Hal tersebut yang menyebabkan anak mengalami hambatan dalam membaca dan menyusun kata. Saat pembelajaran di sekolah anak sering kali merasa kesulitan membaca dan menyusun kata sederhana dari guru. Permasalahan terjadi karena disebabkan oleh beberapa faktor antara lain permainan atau media pembelajaran yang kurang beragam dan kurangnya fasilitas permainan atau media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan membaca dan menyusun kata bagi anak. Tidak hanya itu saja, permasalahan ini terjadi karena anak sering bermain HP, bermain sendiri kadang juga bermain bersama kakaknya, asyik dengan dunianya sendiri dan juga karena orang tua yang sibuk bekerja.

Berdasarkan hasil observasi awal, kegiatan pembelajaran di sekolah ada 6 dari 20 murid usia 4-5 tahun di TK A Lab School UN PGRI Kediri yang masih kesulitan membaca dan menyusun kata akibat dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik bagi anak. Media pembelajaran yang kurang beragam membuat anak menjadi cepat bosan dan tidak tertarik untuk membaca maupun menyusun kata.

Untuk meningkatkan membaca dan menyusun kata pada anak usia 4-5 tahun, maka guru harus menggunakan media yang kreatif dan inovatif untuk memberikan pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, dan memberikan daya pikir yang kreatif dalam aspek bahasa terutama dalam kompetensi keaksaraan awal. Dalam proses belajar dan mengajar dibutuhkan media pembelajaran yang baik agar dapat meningkatkan belajar anak serta mengoptimalkan perkembangan anak. Jika dihubungkan dengan pendidikan anak usia dini, media adalah suatu alat yang digunakan guru untuk membantu proses belajar-mengajar supaya anak dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan menentukan sikap. APE (Alat Permainan Eduktif) merupakan media yang biasa digunakan PAUD.

Pembelajaran yang hanya melaksanakan perintah dari guru dan media yang kurang menarik dapat membuat anak menjadi mudah jenuh. Pengembangan keterampilan bahasa pada anak usia dini adalah keaksaraan awal. Keaksaraan awal merupakan tahap awal untuk anak sebagai dasar pembelajaran selanjutnya. Keaksaraan awal diajarkan supaya anak bisa membaca dan menyusun kata sederhana.

Pada saat meneliti anak-anak terdapat beberapa anak yang masih belum dapat menyusun kata dengan benar. Hal ini membuat peneliti membuat peneliti ingin menciptakan suatu hal yang baru yaitu dengan membuat sebuah permainan keaksaraan dengan media slime. Alasan peneliti menggunakan slime untuk dijadikan media permainan karena pembuatannya terbilang mudah dan slime sangat digemari oleh anak-anak zaman sekarang. Media slime adalah mainan yang bentuknya cair dengan tekstur kenyal dan kental yang diolah dengan pewarna makanan sehingga terlihat lebih menarik (Aprilia & Samawi, 2017). Slime dapat meningkatkan kreativitas karena permainan ini sangat disenangi anak-anak dan bahan-bahan untuk membuat slime mudah ditemukan. Permainan Keaksaraan Dengan Media Slime merupakan jenis permainan dimana anak diminta untuk mencari huruf dalam slime, lalu menyusunnya menjadi sebuah kata sederhana kemudian anak diminta membaca kata sederhana tersebut. Tidak hanya itu, anak juga bebas memberi warna pada slime agar sesuai dengan keinginan anak. Hal ini dilakukan agar anak tidak mudah bosan saat belajar dan anak bebas bereksplorasi dengan media yang ada.



Gambar 1.1 Media *slime* dan mainan huruf abjad

Di atas merupakan gambar Permainan Keaksaraan dengan Media *Slime*. Pada saat observasi awal menggunakan media ada beberapa anak yang sudah mengerti langsung ketika dijelaskan dan ada juga sebagian anak yang masih belum paham cara memainkan medianya, anak tersebut antara lain Arsaka, Azka, Bimbi, Kevin, Arcen. Ketika anak di minta untuk menyusun kata “rumah” ada yang kebingungan mencari huruf yang ada dalam *slime*, ada yang hanya memainkan *slime* nya saja, dan juga anak bingung menyusun kata sederhana tersebut. Tetapi, setelah delapan kali pertemuan ada 4 anak yang menunjukkan peningkatan dalam menyusun kata sederhana menggunakan media yang disediakan oleh peneliti. Nama anak tersebut yakni Arsaka, Bimbi, Kevin, dan Arcen, sedangkan Azka masih harus dibantu oleh guru maupun peneliti.

Berdasarkan deskripsi hasil pelaksanaan penelitian ditemukan hasil bahwa Permainan Keaksaraan Dengan Media *Slime* dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak berjalan sesuai dengan yang diinginkan.

2. Pembahasan

Bahasa adalah alat untuk berinteraksi dengan sesama individu. Untuk menyampaikan sebuah informasi dibutuhkan bahasa yang urut dan mudah dimengerti baik dalam hal waktu dan tempat yang berbeda (Wahyudin. n, Fatkhul Ulum, 2019). (Agustini & Masudah, 2020) menyatakan bahwa bahasa digunakan sebagai tanda untuk berbagi inspirasi maupun informasi yang mempunyai simbol-simbol visual maupun verbal. Jadi dengan bahasa, anak dapat berkomunikasi dengan individu lain menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan sederhana.

Kemampuan keaksaraan merupakan fondasi awal yang sangat penting untuk dikenalkan anak usia dini dan merupakan salah satu bentuk perkembangan kemampuan bahasa. Kemampuan ini juga mendasari anak dalam menguasai kemampuan membaca dan menulis. Pembelajaran kemampuan keaksaraan pada anak usia dini tetap harus memperhatikan tahapan usia dan prinsipnya. (Agustini & Masudah, 2020) keaksaraan adalah kegiatan yang berhubungan dengan berbicara, mendengarkan, membaca, menulis dan memahami bahasa verbal dan non verbal.

Salah satu kemampuan yang harus dikenalkan anak usia dini adalah kemampuan keaksaraan. Dalam kurikulum 2013 kemampuan ini diistilahkan menjadi kemampuan keaksaraan dimana anak mampu mengenal huruf, simbol, angka, serta dapat menuliskan namanya sendiri. Mengajarkan keaksaraan menjadi pro dan kontra karena pada tahap ini anak belum mampu berpikir terstruktur. Menurut (Rahayu, 2018) bukan tidak boleh mengajarkan anak usia dini membaca dan menulis, tetapi yang paling penting adalah cara menyampaikannya yang wajib disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak dan prinsip belajar anak usia dini, karena anak usia dini memegang prinsip belajar sambil bermain. (Kementerian Pendidikan Nasional, 2014) menyatakan bahwa indikator kemampuan keaksaraan awal anak usia dini 4-5 tahun yakni anak sudah mampu mengenal dan menyebutkan simbol huruf yang dikenal, mengenal huruf pada gambar maupun benda, mengelompokan gambar yang mempunyai huruf awal yang sama dan dapat menulis dan membaca namanya sendiri.

Media *slime* merupakan jenis mainan yang rupanya mirip dengan lumpur, kenyal dan lengket. Biasanya yang memainkan media *slime* adalah anak kecil maupun remaja. Dengan adanya Permainan Keaksaraan dengan Media *Slime* di TK

Lab School UN PGRI Kediri membuat pembelajaran menjadi menarik dan yang utama adalah dapat meningkatkan keaksaraan awal anak usia dini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Permainan keaksaraan dengan media *slime* merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal pada anak usia dini, karena permainan ini terbilang menarik bagi anak zaman sekarang.

Saran dari peneliti semoga permainan keaksaraan dengan media *slime* ini dapat diterapkan pada anak usia dini baik di KB Lab School UN PGRI Kediri maupun disekolah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, D. R., & Masudah, D. (2020). Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai>
- Aprilia, R. D., & Samawi, A. (2017). Pengaruh Media Slime terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa Tunagrahita Ringan Kelas II SDLB. *Jurnal ORTOPELAGOGIA*, 3(2), 114–117. <https://doi.org/10.17977/um031v3i22017p114>
- BPPAUD dan DIKMAS NTB. (2017). Pengembangan Keaksaraan Awal Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun Melalui Buku Cerita Budaya Lokal. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini Dan Masyarakat Nusa Tenggara Barat*. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id>
- Dr.Musfiroh Tadkiroatun, M. H. (2018). Teori dan Konsep Bermain. *Modul PAUD: Bermain Dan Permainan Anak UT*, 1–44. <http://repository.ut.ac.id/4699/1/PAUD4201-M1.pdf>
- Engel. (2014). 済無No Title No Title No Title. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2014). Permendikbud No 146 Tahun 2014. □□□, 8(33), 37. <http://paud.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2016/04/Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf>
- Kementerian Pendidikan Nasional RI. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 1–76. <https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN KEMENDIKBUD Nomor 137 Tahun 2014 STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.pdf>
- Luis, F., & Moncayo, G. (n.d.). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title.
- Nisa, Z., Amal, A., Nilawati, A., Pgpaud, P. P. G., & Makassar, U. N. (1999). *Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Kegiatan Bermain Kartu Huruf Bergambar*. 225–234.
- Rahayu, N. (2018). Pembelajaran Calistung bagi Anak Usia Dini. *Aḥfālunā: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(2), 53–58. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v1i2.922>
- Sekaran, Holliday, C. O. J., Schmidheiny, S., Watts, P., Schmidheiny, S., Watts, P., Montgomery, H., Pmi, University of Pretoria, Gentry, R. R., Lester, S. E., Kappel, C. V., White, C., Bell, T. W., Stevens, J., Gaines, S. D., Zavadskas, E. K., Cavallaro, F., Podvezko, V., ... Branch, B. (2018). No 主観的健康感を中心と

- した在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Pakistan Research Journal of Management Sciences*, 7(5), 1–2.
<http://content.ebscohost.com/ContentServer.asp?EbscoContent=dGJyMNLe80Sep7Q4y9f3OLCmr1Gep7JSsKy4Sa6WxWXS&ContentCustomer=dGJyMPGptk%2B3rLJNuePfgex43zx1%2B6B&T=P&P=AN&S=R&D=buh&K=134748798%0Ahttp://amg.um.dk/~media/amg/Documents/Policies and Strategies/S>
- Sudjarwo. (2002). Metode Pembelajaran Untuk Mengenalkan Huruf, Cara, Membaca, Menulis dan Bilangan Bagi Anak Usia Dini. *Permata Edisi Khusus Hasil Riset Pendidika Guru Anak Usia Dini*, 3(1), 59–74.
- Syukri, M. (2008). Pendidikan Keaksaraan Fungsional: Konsep Dan Strategi Pengembangan Program. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 6(2), 112–207.
- Wahyudin. n, Fatkhul Ulum, M. (2019). *Analisis Kesalahan Penerjemahan Kalimat Sederhana Bahasa Indonesia ke dalam bahasa Arab siswa kelas XI SMA IT wahdah Islamiyah Makassar*. 1–8.