

MENGENALKAN HURUF MELALUI *LONCAT ABJAD* PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

SITI LATIFATU NAILI RISLINA; ROSA IMANI KHAN

Program Studi PG PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pembelajaran kemampuan mengenal huruf melalui permainan Loncat Abjad pada anak usia 4-5 tahun di TK Kusuma Mulia II Banyakan. Dalam pendidikan anak usia dini atau TK anak mulai diperkenalkan bentuk huruf. Untuk bisa membaca, anak harus terlebih dahulu menghafalkan semua bentuk huruf. Sebelum mengenal kalimat, agar dapat lancar membaca, langkah awal yang diharuskan adalah memahami dan menghafalkan huruf-huruf yang ada. Jika pemahaman tentang huruf kurang maka kemampuan menguasai kalimat atau membaca juga kurang.

Penelitian ini dilakukan pada Kelompok A TK Kusuma Mulia II Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014-2015, yang berusia antara 4-5 tahun dengan jumlah subjek sebanyak 24 anak, terdiri dari 12 anak laki-laki dan 12 anak perempuan.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan bentuk penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 3 siklus. Teknik memperoleh data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan dokumentasi dengan alat pengumpul data berupa panduan observasi guru dan panduan observasi anak serta dokumentasi yaitu Rencana Kegiatan Harian. Analisis data yang digunakan adalah secara kuantitatif dengan rumus persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui Loncat Abjad dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak di kelompok A TK Kusuma Mulia 2 Banyakan dengan persentase pada siklus I sebesar 53,12%, siklus II menjadi sebesar 68,75% dan meningkat lagi pada siklus III menjadi sebesar 79,17%.

Kata kunci : permainan loncat abjad, kemampuan mengenal huruf

Pendahuluan

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia lahir sampai dengan enam tahun, yang merupakan generasi penerus bangsa yang memiliki potensi untuk tumbuh dan berkembang secara optimal (Sujiono & Sujiono, 2010). Anak usia dini adalah anak yang baru lahir sampai usia enam tahun yang perlu diberi stimulus atau rangsangan berupa pendidikan dalam keluarga dan sekolah. Anak usia dini adalah seorang anak yang usianya belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal seperti sekolah dasar (SD) dan biasanya mereka tetap tinggal di rumah atau mengikuti kegiatan dalam bentuk berbagai lembaga pendidikan pra-sekolah, seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak, atau taman penitipan anak. Pada masa ini anak harus diberi stimulus yang baik karena pada masa ini seluruh potensi anak akan berkembang secara maksimal untuk itu dibutuhkan pendidikan untuk anak usia dini.

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual (Lestari, 2014).

Perkembangan berpikir anak-anak usia Taman Kanak-kanak atau prasekolah sangat pesat. Perkembangan intelektual anak yang sangat pesat terjadi pada kurun usia nol sampai usia prasekolah. Masa usia Taman Kanak-kanak itu dapat disebut sebagai masa peka belajar. Dalam masa-masa ini segala potensi dan kemampuan anak dapat dikembangkan secara optimal, tentunya dengan bantuan dari orang-orang yang ada di lingkungan anak-anak tersebut, misalnya dengan bantuan orang tua dan guru Taman Kanak-kanak.

Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia Taman Kanak-kanak adalah kemampuan berbahasa. Penguasaan bahasa saat erat kaitannya dengan kemampuan kognisi anak. Sistematika berbicara anak menggambarkan sistematikanya dalam berpikir. Yang termasuk dalam pengembangan bahasa selain dari berbicara adalah kemampuan menyimak, membaca dan menulis (Dhieni dkk, 2008).

Dalam pendidikan usia dini atau TK, anak sudah mulai diperkenalkan bentuk huruf tetapi tidak dituntut untuk menghafalkannya. Untuk bisa membaca anak harus terlebih dahulu menghafalkan semua bentuk huruf kecil maupun besar. Sebelum mengenal kalimat agar dapat lancar membaca langkah awal yang diharuskan adalah memahami dan menghafalkan huruf-huruf yang ada. Jika pemahaman tentang huruf kurang maka kemampuan menguasai kalimat atau membaca kurang.

Mengenal huruf merupakan kegiatan yang melibatkan unsur kognitif yang dirangsang melalui pendengaran dan penglihatan. Kemampuan mengenal huruf dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku yaitu pada dunia pendidikan anak atau sering disebut TK.

Namun demikian, dalam proses pembelajaran tidak semua standar tingkat pencapaian perkembangan dapat dicapai secara maksimal, misalnya dalam meniru tulisan huruf anak merasa bahwa kegiatan menulis huruf adalah kegiatan yang membosankan dan anak merasa jenuh dengan kegiatan tersebut. Padahal untuk bisa membaca anak harus mengetahui dan menghafal semua huruf. Terkadang pendidik mengalami kesulitan dalam memberikan pembelajaran mengenal huruf. Jumlah huruf yang lumayan banyak sulit dihafalkan oleh anak-anak.

Seperti keadaan di kelompok A TK Kusuma Mulia 2 Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015, dalam kegiatan menunjukkan atau mengenalkan huruf yang ada di lingkungan anak seperti mencari kata yang diawali dengan huruf yang telah disebutkan, didapatkan bahwa dari 24 anak didik, hanya lima anak mendapat bintang tiga, sepuluh anak mendapat bintang dua dan sembilan anak mendapat bintang satu.

Sebenarnya anak tidak boleh dituntut untuk bisa membaca ataupun menghafal semua bentuk huruf. Tetapi ketika anak akan memasuki pendidikan SD anak dituntut harus bisa membaca. Disinilah tugas guru TK untuk mengenalkan semua bentuk huruf agar anak siap memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Untuk mengenalkan semua bentuk huruf, para guru seringkali kesulitan sehingga kemampuan mengenal huruf anak menjadi rendah.

Kegiatan pengenalan huruf kepada anak usia dini dapat dilakukan melalui permainan yang tentunya akan lebih efektif karena dunia anak adalah dunia bermain. Aspek perkembangan anak dapat ditumbuhkan secara optimal melalui kegiatan bermain. Mengajak bermain anak-anak pada usia prasekolah terbukti mampu meningkatkan perkembangan mental dan kecerdasan anak, bahkan jika anak tersebut mengalami malnutrisi (Adriana, 2013).

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan sering dilakukan oleh anak. Salah satu permainan yang menyenangkan dan dapat dijadikan sebagai sarana belajar untuk anak adalah *Loncat Abjad*. Sebelum melakukan permainan ini, anak-anak diperkenalkan huruf terlebih dahulu oleh guru. Guru menyiapkan tikar abjad untuk

media loncat dan kartu huruf. Setiap anak akan diberi kartu huruf yang berbeda, lalu anak diminta untuk meloncat sesuai huruf dalam kartu huruf sambil menyebutkan huruf tersebut. Setelah itu anak mengambil huruf yang ada pada tikar abjad dan menulisnya pada buku kotak.

Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti kelompok A TK Kusuma Mulia 2 Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015 menemukan bahwa saat pembelajaran mengenal huruf, anak cenderung mengalami kejenuhan, disebabkan strategi pembelajaran yang digunakan guru monoton, yakni dengan menggunakan metode tanya jawab, media gambar yang seadanya, buku kegiatan, buku kotak dan menyanyi. Untuk itu diperlukan strategi baru dalam pembelajaran mengenal huruf yaitu dengan bermain *Loncat Abjad*.

Bagaimanakah hasil pembelajaran kemampuan mengenal huruf melalui permainan Loncat Abjad pada anak usia 4-5 tahun di TK Kusuma Mulia II Banyakan? Permasalahan inilah yang akan menjadi fokus peneliti dan akan dikaji dalam penelitian ini.

Kemampuan Membaca Permulaan (Mengetahui Huruf)

Membaca merupakan proses dalam memahami tulisan yang bermakna. Kridalaksana (dalam Dhieni dkk, 2008) mengemukakan bahwa membaca adalah keterampilan mengetahui dan memahami tulisan dalam bentuk urutan lambang-lambang grafis dan perubahannya menjadi wicara bermakna dalam bentuk pemahaman diam-diam atau pengujaran keras-keras.

Menurut Ritawati (dalam Masjoe, 2013) membaca permulaan merupakan membaca awal yang diberikan kepada anak sebagai dasar untuk pelajaran selanjutnya. Membaca permulaan adalah proses memahami tulisan atau huruf yang sangat sederhana.

Menurut Soejono (dalam Lestari, 2014) pengajaran membaca permulaan memiliki tujuan yang memuat hal-hal yang harus dikuasai anak secara umum, yaitu:

- 1) Mengkenalkan anak pada huruf-huruf dalam abjad sebagai tanda suara atau tanda bunyi.
- 2) Melatih keterampilan siswa untuk mengubah huruf-huruf dalam kata menjadi suara.
- 3) Pengetahuan huruf-huruf dalam abjad dan keterampilan menyuarakan wajib untuk dapat dipraktikkan dalam waktu singkat ketika anak belajar membaca lanjut.

Pemahaman yang diperoleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut. Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru, sebab jika dasar itu tidak kuat, pada tahap membaca lanjut anak akan mengalami kesulitan untuk dapat memiliki kemampuan membaca yang memadai.

Permainan Loncat Abjad

Permainan adalah salah satu cara pendidik mengajar, dimana pendidik mengajak anak didiknya untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran secara aktif, menyenangkan dan bermakna bagi anak. Pengertian permainan menurut Kimpraswil (dalam As'adi, 2009) adalah olah pikiran dan fisik yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih

baik. Permainan juga merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Loncat adalah melompat dengan dua atau empat kaki secara bersama-sama (Badudu, 1996). Sedangkan abjad diartikan sebagai kumpulan huruf (aksara) berdasarkan urutan yang lazim di bahasa tertentu (Badudu, 1996). Abjad atau sering disebut dengan huruf menurut Arifin (dalam Harun, 2013) merupakan beberapa bunyi dan bentuk yang terdiri dari dua puluh enam macam yang masing-masing bunyi tersebut dapat dibuat menjadi satu kata dan kalimat.

Permainan Loncat Abjad merupakan aktivitas bermain yang bermanfaat bagi anak yang dilakukan dengan cara melompat menggunakan dua kaki untuk membantu anak mengenal bunyi dan bentuk huruf yang melibatkan anak didik sebagai pelaku utama.

Dalam permainan ini, anak-anak diperkenalkan huruf terlebih dahulu oleh guru, kemudian guru menyiapkan tikar abjad untuk media loncat dan kartu huruf. Setiap anak akan diberi kartu huruf yang berbeda, lalu anak diminta untuk melompat sesuai huruf dalam kartu huruf sambil menyebutkan huruf tersebut. Setelah itu anak mengambil huruf yang ada pada tikar abjad dan menulisnya pada buku kotak.

Jadi, permainan "Loncat Abjad" ini merupakan permainan yang membutuhkan media. Media yang digunakan adalah tikar abjad. Tikar abjad merupakan tikar yang memiliki berbagai huruf. Media lain yang digunakan yaitu kartu. Kartu ini terdiri dari tiga macam, yaitu:

- 1) Kartu huruf
- 2) Kartu gambar
- 3) Kartu kata



Gambar 1. Tikar Abjad, Kartu Huruf, Kartu huruf, Kartu gambar

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Zulfadrial (2011) penelitian kualitatif adalah penelitian yang berdasarkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang atau perilaku yang diamati. Pengumpulan datanya sangat tergantung pada proses pengamatan yang dilakukan oleh peneliti itu sendiri dan temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik dan bentuk hitungan lainnya.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan pengembangan kemampuan mengenal huruf melalui permainan *Loncat Abjad*. Setelah data terkumpul lalu diklarifikasikan. Data yang bersifat kualitatif tersebut digambarkan dengan kata-kata atau kalimat dan dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Dalam penelitian ini peneliti menafsirkan atau menginterpretasikan upaya guru Taman Kanak-kanak untuk mengenalkan huruf kepada anak melalui permainan *Loncat Abjad*.

Penelitian ini dilakukan di Kelompok A TK Kusuma Mulia II Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014-2015. Subjek penelitian ini sebanyak 24 anak, terdiri dari 12 anak laki-laki dan 12 anak perempuan, yang berusia antara 4-5 tahun.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan bentuk penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 3 siklus. Setiap siklus terdapat 4 tahap kegiatan, antara lain : perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Teknik memperoleh data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan dokumentasi dengan alat pengumpul data berupa panduan observasi guru dan panduan observasi anak serta dokumentasi yaitu Rencana Kegiatan Harian.

Dalam memperoleh data untuk mengetahui indikator hasil belajar, kriteria yang digunakan adalah :

- Bintang 1 (*) : Anak hanya melihat dan belum mau mengikuti permainan serta belum mampu menyebutkan huruf.
- Bintang 2 (**) : Anak mau mengikuti permainan dan mampu menyebutkan huruf dengan bantuan guru.
- Bintang 3 (***) : Anak mau mengikuti permainan dan mampu menyebutkan huruf tanpa bantuan guru.
- Bintang 4 (****) : Anak mau mengikuti permainan dan mampu menyebutkan huruf dengan cepat dan melebihi program guru tanpa bantuan guru.

Analisis data yang digunakan adalah secara kuantitatif dengan rumus persentase dari Suharsimi Arikunto (2006), yaitu sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = Persentase
f = Frekuensi
N = Jumlah sampel

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus. Siklus pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 21 Januari 2015. Tema yang digunakan adalah Rekreasi dengan Subtema Bagian-bagian Kendaraan. Siklus kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 27 Januari 2015. Tema yang digunakan adalah Rekreasi dengan subtema Lingkungan Pesisir dan Pegunungan. Siklus ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, 5 Februari 2015. Tema yang digunakan adalah Pekerjaan dengan Subtema Macam-macam Pekerjaan. Waktu pelaksanaan masing-masing siklus adalah pukul 07.00-09.30 WIB. Peneliti menyusun skenario pembelajaran dan langkah-langkah dalam masing-masing siklus yaitu (1) kegiatan awal ± 30 menit, (2) kegiatan ini ± 60 menit, (3) kegiatan akhir ± 30 menit.

Pada awal kegiatan, peneliti menarik perhatian anak dengan mengucapkan salam, memimpin do'a sebelum melaksanakan kegiatan. Peneliti menyiapkan segala keperluan pembelajaran sesuai tema. Anak-anak dijelaskan tentang permainan Loncat Abjad dan diperkenalkan dengan semua media pada permainan ini. Peneliti kemudian mengajak untuk bermain Loncat Abjad secara bergantian. Anak mendapatkan kartu huruf, lalu meloncat pada tikar abjad sesuai huruf yang mereka peroleh sembari menyebutkan huruf tersebut. Setelah itu anak mengambil huruf yang ada pada tikar abjad dan menuliskannya pada buku kotak. Di akhir kegiatan, peneliti mengajak anak untuk duduk melingkar dengan tenang dan mengadakan tanya jawab mengenai permainan Loncat Abjad ini.

Tabel 1. Perolehan Data Siklus 1

	Kemampuan Mengenal Huruf dalam Permainan Loncat Abjad			
	*	**	***	****
Jumlah	5	11	8	0
Prosen	20,83 %	45,83 %	33,33 %	0 %

Tabel di atas menunjukkan bahwa persentase anak yang mendapatkan bintang 1 (*) sebesar 20,83% atau sebanyak 5 anak, persentase anak yang mendapatkan bintang 2 (**) sebesar 45,83% atau sebanyak 11 anak, persentase anak yang mendapatkan bintang 3 (***) sebesar 33,33% atau sebanyak 8 anak dan samasekali belum terdapat anak yang mendapatkan bintang empat (****). Dari hasil penghitungan didapatkan persentase kemampuan mengenal huruf anak dalam kegiatan permainan Loncat Abjad pada siklus 1 adalah sebesar 53,12%.

Dari hasil pengamatan, didapatkan kelemahan pada siklus 1 ini yakni suara peneliti saat proses pembelajaran kurang keras, sehingga kurang dapat menarik perhatian anak dan belum mampu mengkondisikan kelas. Ditambah lagi dengan kurangnya motivasi yang diberikan oleh peneliti membuat adanya beberapa anak yang bermain sendiri dan kurang berkonsentrasi dalam mengikuti permainan ini. Kekurangan inilah yang akan diperbaiki oleh peneliti pada pelaksanaan siklus kedua nanti.

Tabel 2. Perolehan Data Siklus 2

	Kemampuan Mengenal Huruf dalam Permainan Loncat Abjad			
	*	**	***	****
Jumlah	2	6	12	4
Prosen	8,33 %	25 %	50 %	16,67 %

Tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak pada siklus II menunjukkan peningkatan dari kondisi pada siklus I dimana sudah ada anak yang mendapatkan bintang empat. Persentase anak yang mendapatkan bintang 1 (*) sebesar 8,33% atau sebanyak 2 anak, persentase anak yang mendapatkan bintang dua (**) sebesar 25% atau sebanyak 6 anak, persentase anak yang mendapatkan bintang 3 (***) sebesar 50% atau sebanyak 12 anak, sedangkan persentase anak yang mendapatkan bintang 4 (****) sebesar 16,67% atau sebanyak 4 anak. Dari hasil penghitungan, didapatkan persentase kemampuan mengenal huruf anak dalam kegiatan permainan Loncat Abjad siklus 2 adalah sebesar 68,75%.

Dari hasil pengamatan pada siklus kedua ini, peneliti sudah lebih mengeraskan volume suaranya dan lebih sering menyapa serta memberi pujian kepada anak saat anak berhasil mengikuti permainan ini dengan baik. Rupanya hal ini mampu meningkatkan konsentrasi, keterlibatan dan keaktifan anak dalam permainan, sehingga kemampuan mengenal huruf anak juga dapat meningkat.

Namun masih juga terdapat kelemahan dalam pelaksanaan siklus ini, yakni ekspresi wajah peneliti saat proses pembelajaran terlihat kurang ceria. Ini dapat mengurangi semangat anak dalam mengikuti permainan.

Tabel 3. Perolehan Data Siklus 3

	Kemampuan Mengenal Huruf dalam Permainan Loncat Abjad			
	*	**	***	****
Jumlah	1	2	13	8
Prosen	4,17%	8,33%	54,17%	33,33%

Tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak pada siklus III menunjukkan peningkatan yang signifikan dari kondisi pada siklus I dimana sudah lebih banyak anak yang mendapatkan bintang empat. Persentase anak yang mendapatkan bintang 1 (*) sebesar 4,17% atau sebanyak 1 anak, persentase anak yang mendapatkan bintang 2 (**) sebesar 8,33% atau sebanyak 2 anak, persentase anak yang mendapatkan bintang 3 (***) sebesar 54,17% atau sebanyak 13 anak, sedangkan persentase anak yang mendapatkan bintang 4 (****) sebesar 33,33% atau sebanyak 8 anak. Dari hasil penghitungan, didapatkan persentase kemampuan mengenal huruf anak pada siklus 3 ini sebesar 79,17%.

Dari hasil pengamatan, ada banyak anak yang mengalami peningkatan dalam kemampuan mengenal hurufnya. Lebih dari separuh kelas, yakni sebanyak 21 dari 24 anak, mampu mengenali huruf yang didapat dan menyebutkan huruf tersebut dengan lancar tanpa bantuan guru. Peneliti menyudahi pemberian tindakan.

Tabel 4. Perbandingan Data Siklus 1, 2 dan 3

Siklus	Hasil Penilaian				Kriteria Penilaian Minimal Bintang Tiga		Prosentase Ketuntasan Belajar
	*	**	***	****	Tuntas	Belum Tuntas	
I	5	11	8	0	8	16	53,12%
II	2	6	12	4	16	8	68,75%
III	1	2	13	8	21	3	79,17%

Tabel di atas menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal huruf mulai dari siklus 1 sampai dengan siklus III, pada siklus I sebesar 53,12% naik sebesar 15,63% menjadi 68,75% pada siklus 2, naik lagi sebesar 10,42% menjadi 79,17% pada siklus 3.

Simpulan dan Saran

Secara umum, dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan Loncat Abjad dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di Kelompok A TK Kusuma Mulia II Banyakan, mulai dari sebesar 53,12% pada siklus 1, menjadi 68,75% pada siklus 2, hingga sebesar 79,17% pada siklus terakhir.

Permainan "Loncat Abjad" ini terbukti dapat mempermudah anak dalam mengenal semua huruf abjad yang berjumlah 26. Anak diajak untuk melompat sambil mengenal dan menghafal huruf dengan suasana bermain yang menyenangkan. Suasana ini yang membuat anak merasa bersemangat dan tanpa terasa ia sedang belajar mengenal huruf.

Sesuai dengan hasil penelitian ini, dapat diberikan saran sebagai berikut : (1) Dalam pembelajaran mengenal huruf, hendaknya guru menggunakan permainan Loncat Abjad karena permainan ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun; (2) Hendaknya guru senantiasa kreatif dalam mengelola pembelajaran, agar pembelajaran tidak monoton dan semangat belajar anak terus terjaga, sehingga perkembangan anak juga dapat optimal, seperti menggunakan permainan Loncat Abjad untuk mengenalkan huruf kepada anak; (3) Bagi peneliti lain, penelitian ini menunjukkan hasil yang cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun, sehingga disarankan untuk peneliti lain agar mengembangkan lagi penelitian ini dengan memodifikasi permainan Loncat Abjad untuk mengembangkan aspek lain dalam diri anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Adriana, Dian. (2013). *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- As'adi, Muhammad. (2009). *Panduan Praktis Menggambar dan Mewarnai untuk Anak*. Jogjakarta: Power Book
- Badudu, J. S. (1996). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pustaka Sinar
- Dhieni, Nurbiana dkk. (2008). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Harun, Fahria. (2013). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Huruf Abjad pada Anak Usia Dini*. Skripsi. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Lestari, Endah Puji. *Pentingnya Pendidikan Usia Dini bagi Tumbuh Kembang Anak*. Diakses pada tanggal 25 Oktober 2014 dari <http://endahpujilestari1110029.wordpress.com/artikel-paud-2/aud/artikel-pentingnya-pendidikan-anak-usia-dini-bagi-tumbuh-kembang-anak>
- Masjoe. (2013). *Hakekat Membaca Permulaan*. Diakses pada tanggal 16 Desember 2014 dari <http://infomasjoe.blogspot.com/2013/03/hakekat-membaca-permulaan.html>
- Sujiono, Yuliani Nurani & Bambang Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : Indeks.
- Zuldafrial. (2011). *Penelitian Kualitatif*. Pontianak: STAIN Pontianak Press.