

**PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN FLASH CARD
BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN
PENGENALAN HURUF ANAK USIA
DINI DI TAMAN KANAK-KANAK
NEGERI IDHATA BANTAENG**

SUMIATI

161051402029

Pendidikan Anak Usia Dini
Program Pasca Sarjana Universitas
Negeri Makassar
sumiatihellokitti@gmail.com

SUMIATI, 2019. Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Negeri Idhata Bantaeng (Dibimbing oleh Prof. Dr. rer,nat. H. Muharram, dan Dr. Usman Bafadal, M.Si)

Telah dilakukan penelitian dan pengembangan, yang bertujuan untuk 1) mengetahui gambaran analisis kebutuhan dalam pengembangan Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal untuk meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Anak Usia Dini, 2) menghasilkan model pembelajaran Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Anak Usia Dini yang valid, 3) menghasilkan Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Anak Usia Dini yang praktis dan efektif untuk anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian adalah guru dan 10 orang anak di TK Negeri Idhata

Bantaeng. Pengelolaan data dengan Observasi, Wawancara, kuesioner/ angket, dokumentasi dan instrument penilaian yang terdiri dari lembar validasi, dan angket respon guru. Data hasil penelitian pengembangan diuraikan menjadi 1) gambaran analisis kebutuhan yang dalam media pembelajaran *flash card* terlihat dari karakteristik anak dan studi literature yang didalamnya dilihat kondisi guru, keadaan anak, kondisi ruangan, fasilitas sekolah dan media pembelajaran masih dianggap perlu diberikan pembaharuan pembelajaran, 2) rancangan pengembangan media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Anak Usia Dini terdiri atas rancangan media permainan, rancangan perangkat pembelajaran, merancang format penilaian, dan buku panduan, (3) tingkat keefektifan pengembangan media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Anak Usia Dini menunjukkan kriteria keefektifan.

Kata Kunci : Media *flash card* berbasis budaya lokal, Kemampuan Membaca.

PENDAHULUAN

Salah satu model pembelajaran di taman kanak-kanak yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak, yaitu melalui bermain *Flash Card* (kartu kata). Permainan kartu kata merupakan satu jenis permainan dimana kartu tersebut berulang kali ditunjukkan pada anak disertai bunyi bacaannya. Bila anak sudah dapat membaca satu set kartu kata, maka dilanjutkan dengan satu set yang lain dengan ukuran agak lebih kecil,

demikian seterusnya hingga anak dapat membaca huruf normal. Kartu kata sendiri menurut Doman (dalam Musta'in, 2008: 14) merupakan "kartu yang dibuat dari kertas putih yang ditemplei huruf-huruf berukuran besar (10x10 cm perhuruf) dengan kertas emas berwarna merah, sehingga membentuk kata yang dekat dengan anak". Kartu ini juga bisa divariasikan dengan kartu.

Peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini diperlukan berbagai cara dalam proses pembelajaran dalam mengenal huruf. salah satunya adalah dengan menggunakan berbagai media pembelajaran *Flash Card* agar anak tertarik dengan hal-hal baru, sehingga mereka mudah dalam menerima informasi. Arsyad, A. (2005: 119) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Metode pembelajaran menggunakan media *Flash Card* berupa kartu huruf yang terdapat simbol huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambarnya, dengan tujuan meningkatkan kemampuan mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad. Model permainan dengan kartu kata bergambar lebih berpengaruh terhadap kemampuan membaca awal (Lestari, 2014; Sundari, 2013).

Pengembangan media pembelajaran *Flash Card* dalam penelitian ini akan dilakukan dengan memasukan unsur-unsur budaya lokal, yaitu dengan memasukkan kata-kata sederhana dari bahasa daerah Bantaeng yang sering digunakan oleh orang dewasa dalam melakukan interaksi sosial atau bahasa yang digunakan oleh anak

usia dini dalam berkomunikasi dengan teman sebayanya. Dengan mempergunakan huruf yang terdapat dalam susunan bahasa diharapkan dapat membantu guru pada satuan pendidikan anak usia dini dalam meningkatkan minat belajar anak didik dalam mengenal huruf. Lebih lanjut hasil pengembangan ini dapat dijadikan salah satu variasi model mengajar guru untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak didik. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *Flash Card* untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat rumusan masalah dalam penelitian ini ialah

1. Bagaimana tingkat kebutuhan media pembelajaran *Flash Card* berbasis bahasa daerah untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini di TK Negeri Idhata Bantaeng?.
2. Bagaimana *prototype* media pembelajaran *Flash Card* berbasis bahasa daerah untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini TK Negeri Idhata Bantaeng?.
3. Bagaimana tingkat keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran *Flash Card* berbasis bahasa daerah untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini TK Negeri Idhata Bantaeng?.

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini, adalah untuk :

1. Mengetahui tingkat kebutuhan media pembelajaran *Flash Card* berbasis bahasa daerah untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini di TK Negeri Idhata Bantaeng
2. Menghasilkan media pembelajaran *Flash Card* berbasis bahasa daerah yang valid untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini TK Negeri Idhata Bantaeng
3. Mengetahui keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran *Flash Card* berbasis bahasa daerah untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini TK Negeri Idhata Bantaeng

C. Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian dapat dilihat dari dua aspek yaitu:

1. Manfaat Secara Teoritis
 - a. Bagi akademisi, dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dalam pengembangan bidang ilmu Pendidikan Anak Usia Dini.
 - b. Bagi peneliti selanjutnya, dapat memberikan referensi baru guna melakukan penelitian pengembangan pada bidang-bidang pendidikan lainnya.
2. Manfaat Secara Praktis
 - a. Bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini, dapat menjadi varian metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini maupun keterampilan lainnya dengan melakukan modifikasi produk
 - b. Bagi orang tua, diharapkan dapat menjadi rujukan dalam memfasilitasi perkembangan anak guna meningkatkan keterampilan anak dalam berbahasa.

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEP

1. Kemampuan Mengenal Huruf

a. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf

Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak, yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak usia dini.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Kemampuan anak dalam mengetahui huruf dapat dilihat saat anak mampu menyebutkan suatu simbol huruf dan kemampuan anak dalam memahami huruf dapat dilihat dari kemampuan anak saat memaknai huruf, sehingga anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata.

b. Pentingnya Mengenal Huruf

Menurut Glenn Doman (Hasan M, 2009: 311), anak balita perlu diajari membaca karena; a) anak usia balita mudah menyerap informasi dalam jumlah yang banyak, b) anak usia balita dapat menangkap informasi dengan kecepatan luar biasa, c) semakin banyak yang diserap semakin banyak yang diingat, d) anak usia balita mempunyai energi yang luar biasa, e) anak usia balita dapat mempelajari bahasa secara utuh dan belajar hampir sebanyak yang diajarkan.

Jadi berdasarkan hal-hal tersebut dapat ditegaskan bahwa, anak-anak yang belajar mengenal huruf sejak usia dini dapat memberikan manfaat bagi anak-

anak untuk mempersiapkan diri dalam belajar membaca dan menulis.

c. Tahapan Membaca Anak Usia Dini

Belajar membaca mencakup pemerolehan kecakapan yang dibangun pada keterampilan sebelumnya. Jeanne Chall (dalam Fatoni, 2009:1) mengemukakan ada empat tahapan dalam perkembangan kemampuan membaca, dimulai dari keterampilan pre-reading hingga ke kemampuan membaca yang sangat tinggi pada orang dewasa.

Huruf dan kata-kata merupakan suatu yang abstrak bagi anak-anak, sehingga untuk mengenalkannya guru harus membuatnya menjadi nyata dengan mengasosiasikan pada hal-hal yang mudah diingat oleh anak. Pertama kali mengenalkan huruf biasanya guru memusatkan hanya pada huruf awal suatu kata yang sudah dikenal anak dan agar tidak ada kesan pemaksaan belajar membaca pada anak proses pembelajaran tersebut dilakukan dengan menyenangkan.

d. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Mengungkapkan bahasa anak diharap dapat: 1) mengulang kalimat sederhana, 2) menjawab pertanyaan sederhana, 3) mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, 4) menyebutkan kata-kata yang dikenal, 5) mengutarakan pendapat kepada orang lain, 5) menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan, 6) menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar. Keaksaraan anak diharap dapat: 1) mengenal simbol-simbol, b) mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya, 3)

membuat coretan yang bermakna, dan meniru huruf (Permendiknas, 2010).

Perkembangan kemampuan berbahasa pada anak usia dini dengan cara mulai mengenalkan nama dirinya atau nama benda yang ada di sekitarnya, akan membantu anak secara cepat dalam mengenal huruf-huruf, kata-kata, dan suara (Rasyid, H dkk, 2009: 129). Melatih mengenal huruf menjadi bagian penting dalam membangun kemampuan bahasa anak usia dini.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media instruksional atau media pembelajaran selalu terdiri dari dua unsur pokok, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (hardware) dan unsur pesan yang dibawanya (message/software). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan anak didik agar tujuan pengajaran tercapai. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu media juga harus merangsang anak didik mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik dengan benar.

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan

siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Akan tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari media pembelajaran tersebut adalah sebagai daya tarik sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lebih menarik, siswa lebih bergairah dan termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran, serta materi yang disampaikan pun dapat diserap oleh siswa dengan baik.

c. Macam-Macam Media Pembelajaran

Keragaman dan jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sangat banyak dan variatif oleh karena itu dalam perkembangannya timbul usaha-usaha untuk mengelompokkan dan mengklasifikasi media-media tersebut menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya. Menurut Zaman B dkk (2010: 4.17), media pembelajaran dibagi menjadi tiga kelompok besar yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual. Di bawah ini secara singkat diuraikan keterangan dari masing-masing jenis dan karakteristik media pendidikan tersebut adalah sebagai berikut:

- (1) Media Visual
- (2) Media Audio
- (3) Media Audio Visual
Media

3. *Flash Card*

a. Pengertian media *Flash Card*

Flash Card merupakan salah satu bentuk alat permainan edukatif (APE), yang menggunakan media kartu. Menurut Suharso dan Retnoningsih A (2009: 226), Kartu adalah kertas tebal

yang berbentuk persegi panjang, untuk keperluan seperti: tanda anggota, karcis, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Flash Card* (kartu kata) adalah suatu bentuk permainan yang menggunakan kartu kata yang mengkoordinasikan antara mata dan mulut yang berguna untuk menambah perbendaharaan kata yang dapat meningkatkan persiapan pengenalan huruf pada anak.

b. Jenis *Flash Card*

Jenis-jenis *Flash Card* berdasarkan ukuran menurut Hasan (2009: 327) adalah:

- (1) Kartu dengan ukuran 5x50cm/12,5x50cm untuk 25 kartu
- (2) Kartu dengan ukuran 10x50cm/10x30cm untuk 100-150 kartu
- (3) Kartu dengan ukuran 7,5 x 7,5 cm dan
- (4) Kartu dengan ukuran 10 x 10 cm

Selain jenis kartu berdasarkan ukuran yang telah disebutkan diatas, *Flash Card*

menurut dan Hasan, M (2009: 326-327) dibedakan menjadi a) kartu bertuliskan nama benda tanpa gambar dan b) Kartu bertuliskan nama benda dengan gambar. Penggunaan *Flash Card* ini beranjak pada pemahaman bahwa anak pada usia 4-5 tahun masih berpijak pada “Belajar Melalui Bermain” atau “Bermain Sambil Belajar”.

c. Fungsi media *Flash Card*

Dengan bantuan *Flash Card*, anak diharapkan dapat mengenal kata dengan cepat dengan cara yang menyenangkan. Dalam pembelajaran membaca permulaan guru dapat

menggunakan strategi bermain dengan memanfaatkan kartu-kartu huruf. Kartu-kartu huruf tersebut digunakan sebagai media dalam permainan menemukan kata. Anak didik diajak bermain dengan menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata berdasarkan teka-teki atau soal-soal yang dibuat oleh guru. Titik berat latihan menyusun huruf ini adalah keterampilan mengeja suatu kata (Hasan 2011:4).

d. Pembelajaran dengan media *Flash Card*

Menurut Muflikha (2013: 144), metode pembelajaran anak usia dini hendaknya menantang dan menyenangkan, melibatkan unsur bermain, bergerak, bernyanyi dan belajar. Adapun metode pembelajaran yang sering digunakan antara lain adalah lingkari kalender, presentasi dan cerita, proyek sederhana, kerja kelompok besar dan kunjungan. Cara penggunaannya dilakukan dengan mengkocok *Flash Card*, kemudian kartu disebar sebar dengan posisi kartu tertelungkup. Setelah semua kartu tertutup, anak mulai membuka kartu setelah guru memberikan instruksi huruf apa yang dicari/dibuka. Pemenang/anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan siswa diminta menyebutkan huruf yang ada pada *Flash Card*. Anak didik diminta mencocokkan dengan kartu yang ada pada anak dengan kartu yang ada pada guru. Permainan diulang sampai setiap anak mendapat giliran.

B. Kerangka Konsep

Anak Usia Dini di Indonesia berusia 0-6 tahun. Anak usia dini perlu mendapat perhatian guna mengembangkan keterampilan sesuai dengan tugas-tugas perkembangannya.

Perkembangan bahasa anak usia dini mencakup menerima bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Anak usia dini seyogyanya memiliki keterampilan mengenal huruf, sehingga saat memasuki sekolah dasar anak tidak mengalami kesulitan untuk menguasai keterampilan membaca.

Metode permainan dengan kartu kata bergambar lebih berpengaruh terhadap kemampuan membaca awal. Media pembelajaran *Flash Card* memiliki keunggulan untuk menstimulasi siswa khususnya anak usia dini untuk belajar secara interaktif, mengingat, mengucapkan dan menirukan sesuai dengan huruf yang ada pada kartu.

METODE PENELITIAN PENDEKATAN DAN JENIS PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau *R & D*). Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut yang didasarkan pada analisis kebutuhan agar dapat digunakan secara efektif di masyarakat (Sugiyono : 2014). Penelitian ini dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan yang membutuhkan pengembangan perangkat pembelajaran untuk mengembangkan potensi anak didik yang valid, praktis dan menarik..

B. Subjek Penelitian

Subyek penelitian terdiri atas 15 anak didik yang terdiri dari 6 laki-laki dan 9 perempuan. Subyek penelitian berasal dari keluarga yang memiliki latar belakang pendidikan dan pekerjaan serta status sosial yang bervariasi. Guru

sebanyak 1 orang yang berlatar belakang pendidikan S1 PGPAUD.

C. Fokus dan Deskripsi Fokus

Fokus dalam penelitian ini adalah model pengembangan anak berperilaku sehat bagi anak usia dini. Konsep tersebut dijabarkan dalam bentuk definisi konsep untuk memberikan kejelasan dalam penelitian ini berperilaku hidup sehat adalah suatu tindakan sehari-hari yang dilakukan oleh anak usia dini meliputi kebersihan lingkungan, kebersihan diri, perilaku amkan dan minum, perilaku sakit penyakit dan perilaku keseimbangan

D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian ini akan dikembangkan produk tentang pengembangan perangkat pembelajaran model perilaku hidup sehat anak. Prosedur penelitian ini dilakukan dengan metode R & D model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda untuk merancang sebuah sistem pembelajaran yang valid, praktis dan menarik. Prosedur pengembangan model perilaku hidup sehat bagi anak usia dini dapat gambar alurnya sebagai berikut :

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran
2. Lembar Observasi Aktivitas Guru
3. Lembar Observasi Aktivitas Anak Didik
4. Lembar Observasi Kemampuan Peserta Didik
5. Angket Respon Guru

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, antara lain:

1. Observasi
2. Wawancara
3. Angket

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengembangan rancangan produk (prototipe) model pembelajaran berperilaku sehat anak usia dinibagi anak usia dini dilakukan dengan cara analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran tingkat kebutuhan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf

Tahap analisis dilakukan untuk mendapatkan gambaran umum mengenai pengembangan media pembelajaran *Flash Card* berbasis budaya lokal pada anak yang selama ini dilakukan pada Taman Kanak-Kanak Negeri Idhata Kabupaten Bantaeng khususnya kelompok B usia 5-6 tahun. Pada tahap analisis ini untuk pengembangan media pembelajaran *Flash Card* berbasis budaya lokal dilakukan beberapa kajian sebagai berikut:

Pengembangan media pembelajaran *Flash Card* dalam penelitian ini akan dilakukan dengan memasukan unsur-unsur budaya lokal, yaitu dengan memasukkan kata-kata sederhana dari bahasa daerah Bantaeng

yang sering digunakan oleh orang dewasa dalam melakukan interaksi sosial atau bahasa yang digunakan oleh anak usia dini dalam berkomunikasi dengan teman sebayanya. Dengan mempergunakan huruf yang terdapat dalam susunan bahasa diharapkan dapat membantu guru pada satuan pendidikan anak usia dini dalam meningkatkan minat belajar anak didik dalam mengenal huruf. Lebih lanjut hasil pengembangan ini dapat dijadikan salah satu variasi model mengajar guru untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak didik. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *Flash Card* untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini.

Hasil analisis kebutuhan dan perumusan tujuan pembelajaran tersebut, maka dipandang penting untuk melaksanakan pengembangan media pembelajaran *Flash Card* berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini di TK Negeri Idahata Kab. Bantaeng. Penunjang keterlaksanaan pengembangan media ini perlu diformulasikan dengan beberapa perangkat pembelajaran.

2. Rancangan *Prototype* Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf

Langkah yang ditempuh dalam merancang perangkat pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal untuk meningkatkan pengenalan huruf, sebagai upaya untuk memperoleh hasil

rancangan (*desain*) pengembangan media pembelajaran *Flash Card* berbasis budaya lokal, penyusunan instrumen tentang perangkat pembelajaran *Flash Card* berbasis budaya lokal dikelompok B.

- a. Buku Pedoman media pembelajaran *Flash Card* berbasis budaya lokal
- b. Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- c. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH),
- d. Lembar Penilaian Anak sebagai pegangan guru dalam melaksanakan pengembangan media pembelajaran *Flash Card* berbasis budaya lokal.

3. Gambaran tingkat keefektifan dan kepraktisan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf

Tabel 4.1 Daftar Nama Validator Media Permainan *Flash Card* berbasis budaya lokal Pada Anak Usia Dini

No	Nama Lengkap	Jabatan	Validator
1.	Dr. Muhammad Akil Musi, M.Si	Dosen PAUD FIP UNM	V1
2.	Dr. Muhammad Ysri Bachtiar, M.Pd	Dosen PAUD FIB UNM	V2

- 1) Lembar validasi Buku panduan pengembangan media permainan *Flash Card* buruf pada anak usia dini
- 2) Lembar validasi program semester

- 3) Lembar validasi rencana program pembelajaran mingguan
- 4) Lembar validasi rencana program pembelajaran harian
- 5) 5).Lembar validasi pengamatan aktivitas anak
- 6). Lembar validasi angket repon guru

Berdasarkan hasil analisis yang ditunjukkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata total kevalidan Lembar Pengamatan Kegiatan Guru Pengembangan Media Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf, diperoleh hasil perolehan $\bar{x} = 3,5$ berdasarkan kriteria kevalidan yang disebutkan pada Bab III nilai ini termasuk dalam kategori Sangat Valid yaitu berada pada rentang $4 > RTV \geq 3,5$. Selain itu aspek penilaian Lembar Pengamatan Kegiatan Guru yang memiliki kriteria kevalidan tertinggi yaitu 4.

Hasil penilaian validator terhadap perangkat pembelajaran ini yang meliputi:

Buku Pengembangan Media Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf, Program semester (PROSEM), Rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM), Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), Lembar pengamatan aktivitas anak (LPAA), Angket respon guru (ARG), dan lembar pengamatan kegiatan guru (LPKG).

Tabel 4.9 Deskripsi Hasil Penilaian Validator Terhadap Pengembangan Media Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf

No	Perangkat yang Divalidasi	\bar{x}	Keterangan
1	Buku Panduan pengembangan media pembelajaran bahan bekas untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini	3,5	Sangat Valid
2	Program Semester Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)	3,7	Sangat Valid
3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	3,7	Sangat Valid
4	Lembar Pengamatan Aktivitas Anak (LPAA)	3,5	Sangat Valid
5	Angket Respon Guru (ARG)	3,7	Sangat Valid
6	Lembar pengamatan kegiatan Guru (LPKG)	3,4	Valid
7		3,5	sangat Valid

Sumber: Hasil Analisis Data, Desember 2018

b. Analisis keefektifan

Analisis terhadap keefektifan media Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf dengan pendekatan realistik didukung oleh hasil analisis data dari 3 syarat kriteria harus dipenuhi terdiri atas:

1) Analisis perkembangan belajar anak didik

Perkembangan belajar anak didik dikatakan memenuhi kriteria apabila ketercapaian tingkat perkembangan hasil belajar anak yaitu minimal 70% anak didik mencapai tingkat perkembangan hasil belajarnya berkembang sesuai harapan (BSH). Observasi ini dilakukan selama 5 pekan untuk mencari presentasi rata-rata pada seluruh pertemuan untuk setiap aspek perkembangan. Hasil perkembangan pembelajaran media Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf selama 5 kali pertemuan menunjukkan presentase akumulatif 75% anak didik yang mencapai tingkat perkembangannya dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), pengembangan media Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf dinilai sangat efektif dan telah memenuhi kriteria perkembangan belajar anak dari 70%.

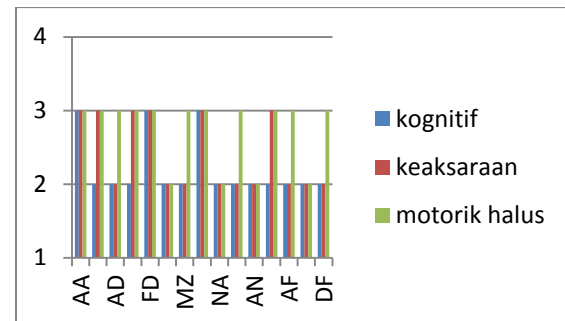
2) Analisis data angket respon Guru

Penilaian oleh guru dilakukan untuk memperoleh masukan langsung dari guru terhadap media permainan dan perangkatnya yang dibuat setelah dievaluasi oleh para ahli. Presentase angket respon guru menunjukkan bahwa responnya sangat positif pada pengembangan media permainan *Flash*

Card dengan presentasi 95%, dapat dilihat pada lampiran. Angket respon guru diberikan kepada 1 orang guru pada TK Negeri Idhata Bantaeng

3) Hasil analisis data aktivitas anak didik

Pengamatan aktivitas anak didik dilakukan dengan menggunakan Instrumen Lembar Pengamatan Aktivitas Anak (LPAA) dalam kegiatan belajar berdasarkan pengembangan media Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf. Jenis kegiatan yang dilakukan anak yaitu mengenal huruf abjad, mengelompokkan *Flash Card* sesuai gambar dengan tulisan, menyusun huruf dalam bahasa local, menyusun gambar, tulisan bahasa Indonesia dan bahasal local. Berikut ini hasil validasi lembar pengamatan anak dalam permainan *Flash Card* huruf:

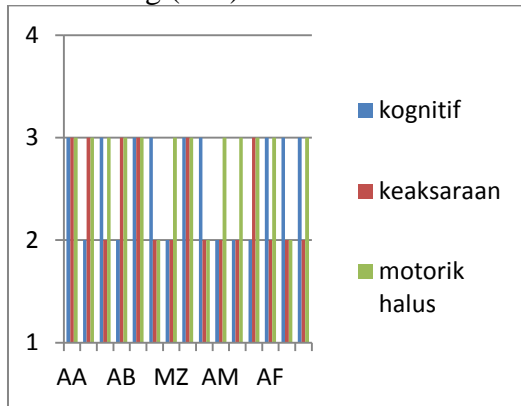


Gambar 4.1 Hasil Analisis LPPA Pertemuan Pertama

Sumber: Hasil Analisis Data, Desember 2018

Pada pertemuan pertama kegiatan mengenal huruf abjad menggambarkan kemampuan anak yang sangat baik. Terlihat dari beberapa anak mendapatkan nilai 3 dari keseluruhan aspek yaitu AA, FD, DAN MI dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH), sedangkan anak lainnya masih

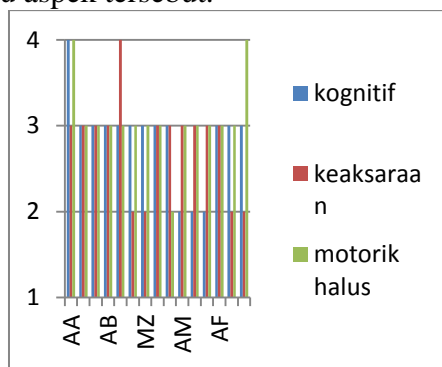
berada pada kategori 2 atau mulai berkembang (MB).



Gambar 4.2 Hasil Analisis LPAA Pertemuan Kedua

Sumber: Hasil Analisis Data, Desember 2018

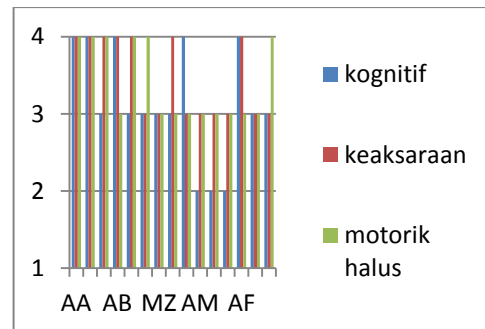
Pada pertemuan kedua kegiatan mengumpulkan *Flash Card* sesuai warnanya menggambarkan terjadi perkembangan pada aspek kognitif, keaksaraan, dan motorik halus. Terdapat tiga anak yang mendapatkan nilai rata-rata 3 yaitu AA, FD, DAN MI dengan kategori berkembang sesuai harapan, sedangkan yang lainnya sudah mulai menunjukkan perkembangan pada salah satu aspek tersebut.



Gambar 4.2 Hasil Analisis LPAA Pertemuan ketiga

Sumber: Hasil Analisis Data, Desember 2018

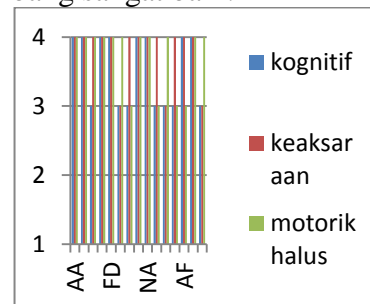
Pada pertemuan ketiga sangat jelas terlihat beberapa anak yang memperoleh nilai 4 pada salah satu aspek, dan rata-rata anak pada pertemuan ketiga telah memperoleh nilai 3 (telah berkembang sesuai harapan), dan hanya terlihat beberapa anak saja yang masih mendapatkan nilai 2 (Mulai Berkembang).



Gambar 4.2 Hasil Analisis LPAA Pertemuan keempat

Sumber: Hasil Analisis Data, Desember 2018

Pada pertemuan keempat kemampuan kognitif, keaksaraan, dan motorik anak menunjukkan peningkatan yang signifikan. Terlihat hanya tiga orang saja yang masih mendapatkan nilai 2, dan yang lainnya sudah berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.



Gambar 4.2 Hasil Analisis LPAA Pertemuan kelima

Sumber: Hasil Analisis Data, Desember 2018

Pertemuan terakhir atau kelima menunjukkan peningkatan yang signifikan pada salah satu aspek terlihat pada AA, TA, AB, FD, MI, NA, dan KH mereka telah memperoleh skor 4 dengan kategori berkembang sangat baik. Dan yang lainnya sudah berada pada kategori berkembang sesuai harapan.

Hasil analisis lembar pengamatan aktivitas anak dalam 5 minggu efektif dan 5 kali pertemuan, serta dari lima kegiatan yang berbeda menunjukkan kategori tinggi dengan rentang nilai berada pada 2,6-3,5. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf dinilai berhasil dengan pencapaian kategori tinggi, dengan presentase akumulatif yaitu 75%. Pengembangan *Flash Card* berbasis budaya local pada anak usia dini dinilai sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

b. Analisis kepraktisan

Kepraktisan media Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf yang dikembangkan, dapat dilihat dari hasil observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang diukur melalui instrumen lembar pengamatan kegiatan guru (LPKG) yang telah divalidasi oleh ahli. Prosedur yang ditempuh dalam analisis ini adalah pengamat mengamati guru dalam mengelola pembelajaran yang menggunakan media dan perangkat pembelajaran pengembangan media Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan

Huruf, dengan menggunakan tanda “√” pada kolom yang sesuai dengan skor penilaian yang diberikan. Pengamatan dilakukan setiap penelitian berlangsung, setiap pengamatan yang dilakukan dipilih satu hari dalam satu pekan.

Tabel 4.12 Hasil Analisis Instrumen Lembar Pengamatan Kegiatan Guru

Pengembangan Media permainan *Flash Card* berbasis budaya lokal

No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
1	Kegiatan Awal	3,8	Sangat Tinggi
2	kegiatan Inti	3,6	Sangat Tinggi
3	Kegiatan Transisi	3,9	Sangat Tinggi
4	Kegiatan Penutup	3,9	Sangat Tinggi

Sumber: Hasil Analisis Data, Desember 2018

B. Pembahasan Penelitian

Kemampuan membaca permulaan anak memiliki efek yang bervariasi. Beberapa anak berhasil menguasai keterampilan tersebut, tetapi banyak pula di antaranya yang masih mengalami kesulitan. Ini dapat dilihat dari ketidakmampuan anak mengenal huruf secara tepat, kurang mampu membaca dan mengeja suku kata ataupun membaca kata dengan benar dan dengan lafal serta intonasi yang tepat. Fenomena tersebut terjadi karena kemampuan mengenal huruf dianggap bukan keterampilan yang harus dikuasai oleh anak usia taman kanak-kanak melainkan anak kemampuan membaca yang harus mereka miliki, sehingga perhatian guru dalam masalah tidak

adanya media yang menarik minat anak dalam belajar mengenal huruf dan tidak terfokus pada hal tersebut tetapi pada aspek membaca anak bukan pada aspek mengenal huruf sebagai langkah awal dalam membaca. Selain itu metode yang diterapkan guru juga cenderung monoton, sehingga anak kurang termotivasi untuk mengenal huruf.

Dengan mempergunakan huruf yang terdapat dalam susunan bahasa diharapkan dapat membantu guru pada satuan pendidikan anak usia dini dalam meningkatkan minat belajar anak didik dalam mengenal huruf. Lebih lanjut hasil pengembangan ini dapat dijadikan salah satu variasi model mengajar guru untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak didik. Sesuai hasil penelitian yang diperoleh pada saat uji coba model pembelajaran *Flash Card* berbasis budaya lokal yang telah dilaksanakan pada Anak Usia 5-6 Tahun pada bagian ini dikemukakan pembahasan dari hasil penelitian yang meliputi tiga hal yaitu (1) Ketercapaian tujuan penelitian, (2) temuan khusus, dan (3) kendala-kendala yang ditemui.

1. Ketercapaian Tujuan Penelitian

Ketercapaian tujuan penelitian yang diuraikan adalah seberapa jauh penelitian yang rencanakan tercapai. Ketercapaian ini dikaitkan dengan bagaimana gambaran analisis masalah dan analisis kebutuhan model, bagaimana hasil uji coba model pembelajaran *Flash Card* berbasis budaya lokal dan gambaran keefektifan model pembelajaran *Flash Card* berbasis budaya lokal. Adapun penjabarannya dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Gambaran Analisis Kebutuhan Model

Peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini

diperlukan berbagai cara dalam proses pembelajaran dalam mengenal huruf. salah satunya adalah dengan menggunakan berbagai media pembelajaran *Flash Card* agar anak tertarik dengan hal-hal baru, sehingga mereka mudah dalam menerima informasi. Metode pembelajaran menggunakan media *Flash Card* berupa kartu huruf yang terdapat simbol huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambarnya, dengan tujuan meningkatkan kemampuan mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad. Model permainan dengan kartu kata bergambar lebih berpengaruh terhadap kemampuan membaca awal.

b. Gambaran Analisis Prototype Model

Langkah yang ditempuh dalam merancang perangkat pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal untuk meningkatkan pengenalan huruf, sebagai upaya untuk memperoleh hasil rancangan (*desain*) pengembangan media pembelajaran *Flash Card* berbasis budaya lokal, penyusunan instrumen tentang perangkat pembelajaran *Flash Card* berbasis budaya lokal dikelompok B. Adapun gambaran *prototype* model pembelajaran Buku Pedoman media pembelajaran *Flash Card* berbasis budaya lokal, Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dan Lembar Penilaian Anak sebagai pegangan guru dalam melaksanakan pengembangan media pembelajaran *Flash Card* berbasis budaya lokal. Instrumen penilaian merupakan pedoman untuk menilai perkembangan anak dalam proses pembelajaran menggunakan *Flash Card* huruf. Penilaian ini digunakan selama 5

kali pertemuan. Adapun aspek penilaian yang digunakan adalah kognitif, dan keaksaraan

c. **Gambaran Analisis Kepraktisan dan keefektifan**

Berdasarkan hasil pengamatan kemampuan pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru, oleh pengamat dinyatakan bahwa pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal untuk meningkatkan pengenalan huruf terlaksana dengan baik, sebab oleh pengamat dinyatakan bahwa pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal untuk meningkatkan pengenalan huruf telah memenuhi kriteria keterlaksanaan yaitu sudah terlaksana seluruhnya ($1,5 \leq M < 2,0$) pada saat uji coba pengembangan pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal untuk meningkatkan pengenalan huruf berlangsung. Berdasarkan penilaian pengamat dan validator maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal untuk meningkatkan pengenalan huruf anak telah memenuhi kriteria kepraktisan.

2. **Temuan Khusus**

Selama penelitian ini berlangsung, peneliti memiliki temuan khusus yang dianggap dapat menjadi masukan dan saran dalam perbaikan pembelajaran anak usia dini. Temuan-temuan tersebut antara lain:

- a) Pembelajaran yang didukung dengan buku pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal untuk meningkatkan pengenalan huruf, dapat membantu

guru memperbaiki pemahaman dan memperbaiki model pendidikannya terutama dalam mengenalkan huruf kepada anak didiknya.

- b) Pada pelaksanaan model pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal untuk meningkatkan pengenalan huruf, kemampuan mengenal huruf dapat diatasi jika pembelajaran tersebut secara teru-menerus. Pembiasaan mengenal huruf dan membaca akan melekat dengan kuat jika disertai penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini memasuki pendidikan formal.
- c) Penerapan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak didik karena media tersebut sesuai dengan modalitas atau pengalaman berbahasa/berkomunikasi anak yang diperoleh dalam interaksi keluarga, yaitu, bahasa daerah sebagai bahasa ibu sehingga anak didik lebih mudah mengenal huruf dan lebih tertarik karena disertai gambar-gambar yang relevan.

3. **Hambatan dalam Penelitian**

Hambatan penelitian yang dikemukakan yaitu hambatan selama proses pengembangan perangkat pembelajaran menyangkut tentang implementasi perangkat dikelas. Adapun kendala-kendala tersebut yaitu:

- a) Kemampuan guru dalam menerapkan model pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal untuk meningkatkan pengenalan huruf belum maksimal hal itu dikarenakan kegiatan ini baru pertama kali

- diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Masih perlu melibatkan sekelompok anak agar terjadi proses interaksi terkhusus dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf untuk mendapatkan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal yang lebih sempurna..
 - c) Pelaksanaan skenario tidak berjalan maksimal semuanya karena kurang dipahaminya semua skenario yang akan dilaksanakan.
 - d) Peningkatan kemampuan mengenal huruf anak didik tidak hanya melalui penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Budaya Lokal untuk meningkatkan pengenalan huruf saja, namun dapat juga melalui kegiatan lainnya, seperti melalui bermain tebak huruf, bercerita dan lain-lain.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan serta dihubungkan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sesuai hasil penelitian bentuk pelaksanaan media *Flash Card* berbasis budaya local pada anak usia dini diperoleh gambaran media *Flash Card* berbasis budaya local ini dilaksanakan selama 5 dalam 5x pertemuan yang berarti bahwa dalam satu pekan 1x pertemuan, setiap pertemuan memiliki kegiatan yang berbeda-beda disesuaikan dengan Tema dan Sub Tema.
2. Gambaran rancangan pengembangan media permainan *Flash Card* berbasis budaya lokal

pada anak usia dini dilakukan dengan urutan sebagai berikut: Pengembangan media, pengembangan perangkat pembelajaran seperti pengembangan program semester, rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan, rencana pelaksanaan pembelajaran harian, serta format penilaian sehingga dihasilkan buku panduan pengembangan media permainan *Flash Card* berbasis budaya lokal pada anak usia dini.

3. Keefektifan media *Flash Card* berbasis budaya local menunjukkan kriteria efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis lembar pengamatan aktifitas anak diperoleh 76 berkembang sesuai harapan 76 serta hasil analisis angket resp guru menunjukkan kriteria sangat positif. Sehingga dalam hal pengembangan media *Flash Card* berbasis budaya local sangat efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Karena permainan *Flash Card* berbasis budaya lokal merupakan permainan yang menarik dan dapat menciptakan kesenangan bagi Anak Usia Dini.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi para guru Penggunaan media permainan permainan *Flash Card* berbasis budaya lokal dapat dipilih sebagai salah satu media permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran khususnya pada anak usia dini.
2. Bagi Sekolah atau Lembaga Pendidikan

Agar dapat memberikan mediasi perkembangan kompetensi guru melalui kegiatan, penelitian dan pendidikan/pelatihan, khususnya dalam hal pengembangan media permainan permainan *Flash Card* berbasis budaya lokal.

3. Bagi peneliti

Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya dapat mengembangkan media *Flash Card* berbasis budaya local ini dengan mencoba menggunakan jenis media yang mirip, sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan anak dalam membaca dan diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk kajian yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo persada.
- Ahmad R. (2003). *Faktor Kreativitas Dalam Kemampuan Membaca dan menulis siswa kelas 5 Sekolah Dasar Islam Sabilillah*. Malang: Lemlit Universitas Negeri Malang
- Andang I. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983). *Educational research. an introduction*. New York: Longman.
- Dardjowidjojo S. (2003). *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Berbahasadi Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdikubud. 1998. *Pedoman Guru Bidang Pengembangan Kemampuan Berbahasa di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Depdikbud
- Fatoni. 2009. Pengembangan Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini melalui Metode Glenn Doman. [www.Google.com](http://fatoni.wordpress.com/) (Online). <http://fatoni.wordpress.com/> /2009/12/30. Diakses tanggal 1 Juli 2011
- Hariyanto Agus. (2009). *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hasan. (2009). *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Diva Press.
- Imas K. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Edukasia.
- Kuswandi W. (2011). *Upaya untuk meningkatkan kemampuan membacapermulaan anak melalui penggunaan media kartu huruf bergambarpenelitian tindakan kelas dikelompok A Raffathuridhlo CihiddeungKota Tasikmalaya*. Diakses dari <http://eljibirin.wordpress.com>. Pada tanggal 12 Juni 2018, jam 13.30 WITA
- Lestari, D. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A di TK ABA Jir' Kalikotes, Kl: 80 ilmiah 156.

- Maryatun Ika Budi. (2011). *PAUD dan Pemanfaatan Bahan Bekas untuk APE*. Dakses dari http://staff.uny.ac.id/sites/tmp/PEMANFAATAN_BAHANBEKAS.pdf. pada tanggal 22 Juni 2018, Jam 15.01 WITA
- Masitoh dkk. (2005). *Pendekatan Belajar Aktif Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Menteri Pendidikan Nasional. (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Menteri Pendidikan Nasional. (2009). *Salinan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Moeslichatoen. (2002). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak (Pengembangan kognitif, Bahasa, Kreativitas, Motorik, dan Emosional)*. Malang: Depdikbud, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Musfiroh. (2009). *Menumbuhkan Kembangkan Baca Tulis Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Mudjito. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Berbahasa di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Muflikha, E. S. (2013). Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Tutup Botol Hias Di Paud Kenanga I Kabupaten Pesisir Selatan. *SPEKTRUM PLS*, 1(1), 18-32.
- Permendiknas. (2010). *Standart Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Seels, Barbara. B. & Richet, Rita C. (1994). *Instructional Technology: the Definition of the Field*. Washington DC: Association for Educational Technology.
- Suyanto S. (2003). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Suharso dan Ana Retnoningsih. (2009). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Lux. Semarang: Widya Karya.
- Sundari, E. S. E. (2013). Pengaruh Metode Permainan Pola Suku Kata dan Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Awal Siswa Kelompok B6 TK Negeri 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2013-2014. *Jurnal Psikologi Terapan dan Pendidikan*, 1(1).
- Trianto. (2010). *Design Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Dini Kelas Awal*. Jakarta: Preindo Media Group.
- Zaman B dkk. (2008). *Media dan Sumber belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka