

**PENERAPAN PERMAINAN MEDIA KARTU HURUF BERGAMBAR UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN PADA KELOMPOK  
A TK HARAPAN JEJEL NGIMBANG LAMONGAN**

**Anissa<sup>1</sup>, M. Ridlwan<sup>2</sup>, Ratno Abidin<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Surabaya

E-mail: <sup>1</sup>)[anissa.mhs2019@fkip.um-surabaya.ac.id](mailto:anissa.mhs2019@fkip.um-surabaya.ac.id), <sup>2</sup>)[m.ridlwan@um-surabaya.ac.id](mailto:m.ridlwan@um-surabaya.ac.id),  
<sup>3</sup>)[ratnoabidin@um-surabaya.ac.id](mailto:ratnoabidin@um-surabaya.ac.id)

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah. (1) Mendeskripsikan perbedaan kemampuan menulis permulaan anak yang diajar sebelum menggunakan permainan media kartu huruf bergambar dan setelah menggunakan permainan media kartu huruf bergambar pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan (2) mendeskripsikan interaksi permainan media kartu huruf bergambar terhadap kemampuan menulis permulaan pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis komparatif dan eksperimental. Desain eksperimen kuasi time series one-group Pre-Test-Post-Test dengan obyek penelitian pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan sebanyak 19 anak yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Pengumpulan data menggunakan wawancara dan tes menggunakan media WhatsApp. Analisis data menggunakan teknik Analisis Varians Dua Arah (Two Ways Anava) yaitu pengujian ANOVA yang didasarkan pada pengamatan dua kriteria. Dari hasil analisis disimpulkan: 1) Terdapat Perbedaan kemampuan menulis permulaan anak yang diajar sebelum menggunakan permainan media kartu huruf bergambar dan setelah menggunakan permainan media kartu huruf bergambar pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan; 2) Terdapat Interaksi permainan media kartu huruf bergambar terhadap kemampuan menulis permulaan pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan

**Kata kunci:** kartu huruf bergambar, menulis permulaan

**Abstract:** The aim of this research is. (1) Describe the differences in the pre-writing skills of children who were taught before using the picture letter card media game and after using the picture letter card media game in Group A Kindergarten. Harapan Jejel Ngimbang Lamongan (2) describes the interaction of pictorial letter card media games on pre-writing skills in group A Kindergarten. Hope Jejel Ngimbang Lamongan. This study uses a quantitative approach with comparative and experimental types. A one-group pre-test-post-test quasi time series experimental design with the research object in group A kindergarten. Harapan Jejel Ngimbang Lamongan as many as 19 children consisting of 11 boys and 8 girls. Data collection using interviews and tests using WhatsApp media. The data analysis used the Two Ways Anava analysis technique, namely the ANOVA test which was based on the observation of two criteria. From the results of the analysis, it is concluded that: 1) There are differences in the early writing skills of children who were taught before using the picture letter card media game and after using the picture letter card media game in Group A Kindergarten. Hope Jejel Ngimbang Lamongan; 2) There is an interaction of pictorial letter card media games on the initial writing ability in group A TK Hope Jejel Ngimbang Lamongan

**Keywords:** picture letter cards, writing commencement

## PENDAHULUAN

Konseptualisasi disiplinabilitas dalam bentuk dan fase aktivitas manusia untuk mencari, mengembangkan, memproduksi, dan mengubah pengetahuan. Ini mengambil empat bentuk utama: pengejaran tunggal, ganda, antar-relasional, dan melanggar batas. Namun, itu adalah proses sebanyak bentuknya. Penanya mungkin lebih memilih untuk melihat disiplin sebagai fase dari pencarian pengetahuan yang berkelanjutan dalam domain subjek yang dibatasi, juga dikenal sebagai domain disiplin dan pengetahuan. Disiplin digunakan di sini sebagai sinonim dengan bidang studi dan bidang pengetahuan, keahlian, kompetensi, dan praktik keaktifan manusia (Collen, 2003).

Keaktifan manusia menjadi semangat untuk mencari pengetahuan tentang banyak hal di alam semesta ini, karena manusia telah memiliki potensi daya-daya yang harus dioptimalkan untuk memenuhi kebutuhannya sebagai makhluk individu dan social (Farida, 2012). Manusia adalah makhluk dua dimensi, fisik dan non fisik. Sebagai makhluk fisik ia memiliki kebutuhan-kebutuhan biologis dan sebagai makhluk non fisik, ia memiliki kebutuhan psikologis, dan spiritual. Kebutuhan psikologisnya terdiri dari kebutuhan intelektual dan emosional. Kebutuhan spritualnya membuat dia berhubungan secara intuitif dengan Sang Pencipta Yang Mengatur semua urusannya (Dalimunthe, 2018). Ketika semuanya sudah mapan dan aman, selanjutnya manusia akan merasakan perlunya hubungan yang penuh arti dan penuh kasih dengan orang lain, seperti: persahabatan, kekasih, kekerabatan, keharmonisan pernikahan, keluarga, dst. Pada tingkat kebutuhan ini manusia menginginkan hubungan yang didasari oleh rasa memiliki dan dimiliki, kasih sayang, penerimaan, dan persahabatan. Kebutuhan bersosial dengan kelompok atau lingkungan manusia, akan menjadi prioritas yang Anda perjuangkan dan pertahankan (Wirawan, 2013).

Membuat orang mengerti itu sulit apalagi merubah orang menjadi baik termasuk merubah tingkahlaku siswa menjadi lebih baik bukanlah pekerjaan yang mudah. Manusia memiliki kemampuan untuk berubah dengan cara belajar. Maka kualitas hasil proses perkembangan manusia itu banyak terpulang pada apa dan bagaimana ia belajar. Sedangkan tinggi rendahnya kualitas perkembangan manusia dengan cara belajar tersebut akan menentukan masa depan mereka sendiri. Oleh karena siswa yang ingin belajar lebih giat, perlu mendapat dorongan atau motivasi agar mereka mampu menemukan jati dirinya untuk belajar dan memiliki pemahaman terhadap tujuan tertentu yang dipelajarinya (Sinar, 2018).

Perubahan sosial akan menimbulkan berbagai dampak, baik yang bersifat positif maupun negatif. Salah satu dampak positifnya, yaitu banyaknya penemuan baru di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (Tim Edu Penguin, 2017). Kesadaran ini didasari atas sebuah fakta, bahwa kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang bersifat positif ternyata dinilai telah membawa implikasi yang sangat serius baik di lingkungan alam maupun sosial. Dalam batasan pemahaman demikian, maka pendidikan dengan sendirinya telah menempati posisi yang sangat sentral dan strategis, termasuk pada wilayah Pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan program pendidikan yang dilakukan bagi anak sejak berusia 0 hingga memasuki usia sekolah dasar. Di Indonesia, rentang usia PAUD 0-6 tahun. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. PAUD memiliki arti penting, di dalamnya terkandung unsur pendidikan, pengasuhan, dan pengembangan potensi anak yang secara langsung terkait dengan orangtua, keluarga, dan masyarakat (Indrijati, 2017).

Penggiatan pendidikan anak usia dini memberikan manfaat dalam pelaksanaannya dari penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang telah di rencanakan dan diorganisasikan kedalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini dengan memperhatikan marka-marka peraturan yang sudah ditetapkan dalam perencanaan dan pengorganisasian bertujuan dicapainya hasil pendidikan anak usia dini yang sesuai dan optimal. Dan terakhir adalah pengendalian dan pengawasan terhadap pendidikan anak usia dini, proses ini bertujuan untuk menjaga agar setiap penyelenggaraan pendidikan anak usia dini ketika dilaksanakan sesuai dengan yang direncanakan di awal, diorganisasikan serta di giatkan kedalam komponen pendidikan anak usia dini secara sinergi dalam proses mengarah kepada pencapaian tujuan pendidikan nasional yang telah dijabarkan dalam sasaran dalam menghasilkan output dan outcome secara optimal seperti yang telah dirancang dalam perencanaan awal pendidikan anak usia dini (Sumengkar, 2020).

Kemampuan menulis merupakan salah satu jenis kemampuan yang bersifat produktif. Artinya, kemampuan menulis merupakan kemampuan yang menghasilkan tulisan. Menulis memerlukan kemampuan lain misalnya menggunakan bahasa yang komunikatif, berpikir logis, dan menerapkan kaidah yang benar. Oleh karena itu, untuk dapat menguasainya perlu proses yang panjang. Pada awal belajar, anak mulai dikenalkan dengan lambang-lambang bunyi. Permulaan pada pembelajaran menulis ini akan menjadi dasar bagi kemampuan selanjutnya. Apabila dasarnya baik maka diharapkan hasil pengembangan kemampuan menulisnya juga baik. Mengingat hal itu, kiranya pembelajaran menulis permulaan perlu diperhatikan secara sungguh-sungguh oleh guru secara memadai (Widharyanto et al., 2018).

Proses pembelajaran membaca dan menulis tersebut tentu saja harus tetap memegang prinsip pembelajaran. Prinsip pembelajaran menurut Depdiknas dalam Yunus Abidin memuat beberapa hal:

1. Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang konkret untuk memahami yang abstrak
2. Pengulangan akan memperkuat pemahaman
3. Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman murid
4. Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar
5. Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu
6. Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong murid untuk terus mencapai tujuan (Pitarto, 2018).

Pembelajaran membaca menulis permulaan tentu saja memerlukan media yang dapat membantu kelancaran proses belajar mengajar. Untuk mempermudah pemahaman siswa dalam bermain kata-kata, perlu adanya media. Media yang dianggap paling cocok untuk siswa dalam menyusun kalimat/ kata menggunakan kartu huruf/ kartu kata. Selain itu, juga diperlukan gambar-gambar benda yang dapat membantu daya pikir anak dalam membaca dengan melihat pada gambar (Widharyanto et al., 2018).

Seperti yang dikatakan oleh Rahim bahwa menurut teori skema, suatu teks hanya membantu mengarahkan pembaca untuk dapat memahami isi teks. Hal ini merupakan suatu proses interaktif antara latar belakang pengetahuan pembaca dengan teks. (Rahim, 2007 dalam (Jahrir, 2020) "Teori skema menjelaskan cara pembaca memahami teks bacaan dengan menghubungkan bacaan tersebut berdasarkan pengalaman dan pengetahuan dasar yang dimiliki. Hal tersebut merupakan strategi awal yang penting karena setiap anak memiliki emosi, opini dan pengalaman pribadi yang berbeda dan membuat kegiatan membaca menjadi lebih bermanfaat." (Stone, 2009 dalam (Jahrir, 2020).

Kemampuan menulis permulaan pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan selama ini sudah berkembang dengan baik. Hal ini terlihat pada rutinitas keseharian saat antri untuk mencuci tangan dan saat makan bekal bersama. Namun yang menjadi persoalan pada aspek kemampuan menulis permulaan yaitu membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru masih kurang sempurna. Sehubungan dengan hal tersebut kemampuan menulis permulaan pada 19 anak melalui kegiatan pembelajaran tradisional dan menggunakan media yang monoton pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan masih kurang, hal ini terlihat pada observasi pra penelitian ketika guru memberikan pertanyaan bagaimana membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan bagaimana menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru, sebagainya anak masih malu-malu, bingung dan kurang antusias untuk menanggapi perintah dari guru. Terkait dengan permasalahan yang terjadi pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan tersebut, peneliti ingin menerapkan permainan media kartu huruf kemampuan menulis permulaan anak meningkat.

Membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru anak sebagai bagian dari upaya kemampuan menulis permulaan yang masih kurang sempurna menandakan bahwa adanya masalah kegiatan pembelajaran atau pengasuhan. Penerapan permainan media kartu huruf bergambar sebagai diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak. Terkait dengan uraian latar belakang di atas serta permasalahan yang dihadapi maka diadakannya penelitian dengan judul “Penerapan permainan media kartu huruf bergambar untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan”.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis komparatif (Sudaryo et al., 2019) dan eksperimental. (Hermawan & Yusran, 2018). penelitian ini menggunakan eksperimen kuasi dengan *time series design* dengan desain *nonequivalent control group design, static group design atau time series design* (Pratisti & Yuwono, 2018). Dalam penelitian ini penulis memilih *time series design*.

Penelitian dengan desain ini ditandai oleh pengukuran yang dilakukan berulang terhadap variable dependen. Pengukuran berulang dapat dilakukan pada *pre-test* maupun *post-test*. (Pratisti & Yuwono, 2018). Bentuk *pre-eksperimen design* yang digunakan oleh peneliti adalah bentuk *one-group Pre-Test-Post-Test design* dalam hal ini peneliti melakukan pretest, kemudian perlakuan, dan akhirnya posttest dalam desain pretest-posttest satu kelompok (Mertens, 2005).

Desain ini direpresentasikan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain eksperimen kuasi *time series one-group Pre-Test-Post-Test* (Julia et al., 2018) Keterangan

- O<sup>1</sup> : Skor *Pre-Test* (Sebelum penerapan permainan tradisional sunda manda)
- X : Perlakuan
- O<sup>2</sup> : Skor *Post-Test* (setelah penerapan permainan tradisional sunda manda)

Penelitian ini dilakukan di TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan dengan alamat Dsn. Jejel Ds. Jejel Kecamatan Ngimbang Kabupaten Lamongan. Ruang lingkup penelitian ini adalah TK

Harapan Jejel Ngimbang Lamongan. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021, lama penelitian 3 bulan. Pada penelitian ini obyeknya adalah pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan sebanyak 19 anak yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui data sekunder. (Pitalis Mawardi B, 2019). Adapun pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: a. Tes, yang dilakukan dengan memberikan serentetan soal atau tugas serta alat lainnya kepada subjek yang diperlukan datanya (Nasrudin, 2019). Tes wawancara adalah sebuah tes yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang peserta tes yang tidak diperoleh dari tahapan pengumpulan data sebelumnya, atau digunakan untuk menguji kembali data tentang peserta tes yang telah diperoleh (Umbara et al., 2018). Tes yang digunakan untuk pengukuran awal (*pretest*) maupun pengukuran akhir (*posttest*) menggunakan tes keterampilan dikombinasi dengan tes wawancara melalui media WhatsApp.

Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan statistik (Anshori, 2019). Data yang diperoleh dari penelitian ini dilanjutkan dengan menganalisis data kemudian ditarik kesimpulan dengan menggunakan statistik parametrik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Analisis Varians Dua Arah (*Two Ways Anava*) yaitu pengujian ANOVA yang didasarkan pada pengamatan dua kriteria. Setiap kriteria dalam pengujian ANOVA mempunyai level. Tujuan dan pengujian ANOVA dua arah ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh dan berbagai kriteria yang diuji terhadap hasil yang diinginkan (Himawanto, 2017).

Analysis of variance (ANOVA) memiliki uji prasyarat yang harus dipenuhi terlebih dahulu agar uji Analysis of variance (ANOVA) dapat dilakukan, yaitu uji homogenitas dan uji normalitas (Riyanto & Hatmawan, 2020) dengan menggunakan SPSS Versi 26 dapat dilihat pada *test Levene's test of Equality of Error variance* yang ditentukan dengan nilai sig. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik parametrik, yaitu Independent Sample t-test. Uji ini digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Deskripsi Data

Data Hasil Kegiatan Awal Hasil kegiatan pembelajaran awal yaitu tentang Penerapan permainan media kartu huruf bergambar untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan. Pembelajaran ini dilaksanakan hari Jum'at, Senin dan Selasa tanggal 10, 13 dan 14 Juli 2020. Setelah kegiatan pembelajaran, guru melakukan tes berupa kegiatan 1) membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan 2) menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru. Adapun hasil tes disajikan penulis pada tabel dibawah ini:

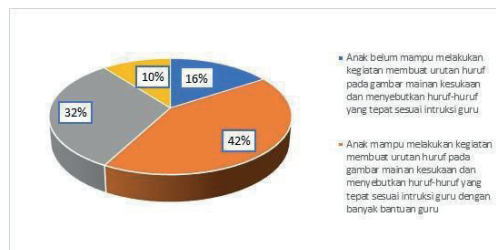
**Tabel 1.** Hasil tes awal (pre-test) membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru dalam kegiatan permainan media kartu huruf bergambar

No	Nama Anak	Penilaian Kemampuan anak				Ket
		1	2	3	4	
1	Ahmad Aril Saputra			★★ ★		
2	Ajun Galih P				★★ ★★	
3	Alingga Amada		★★			
4	Aurel Berliana		★★			
5	Cahyo Abdi Utomo				★★ ★★	
6	Delisa Suji H.			★★ ★		
7	Deva Aditiy a H.		★★			
8	Dini Andriani Y.		★★			
9	Fedricko Mahardika			★★ ★		
10	Latifa Qotrunnada		★★			
11	M. Ghofur		★★			
12	M. Irfan N.			★★ ★		
13	M. Irfan Akmal A.		★★			
14	Nia Oktavia P.			★★ ★		
15	Putri Ayu N.	★				
16	Sakti Nasrullah	★				
17	Septi Imanda P.		★★			
18	Shafira Anindya E. P.			★★ ★		
19	Chiko Al Mustaghi	★				
	Jumlah	3 anak	8 anak	6 anak	2 anak	100 %
	Prosentase	15,79 %	42,11 %	31,58 %	10,53 %	

Keterangan:

- 1) Anak belum mampu melakukan kegiatan membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru (Anak belum berkembang [BB])
- 2) Anak mampu melakukan kegiatan membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru dengan banyak bantuan guru (Anak mulai berkembang [MB])
- 3) Anak mampu melakukan kegiatan membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru dengan sedikit bantuan guru (Anak berkembang sesuai harapan [BSH])
- 4) Anak mampu melakukan kegiatan membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru tanpa bantuan guru (Anak berkembang sangat baik [BSB])

Dari tabel diatas diketahui bahwa Anak belum mampu melakukan kegiatan membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru sebanyak 3 anak atau (15,7%), Anak mampu melakukan kegiatan membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru dengan banyak bantuan guru sebanyak 8 anak atau (42,1%), Anak mampu melakukan kegiatan membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru dengan sedikit bantuan guru sebanyak 6 anak atau (31,5%), Anak mampu melakukan kegiatan membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru tanpa bantuan guru sebanyak 2 anak atau (10,5%).



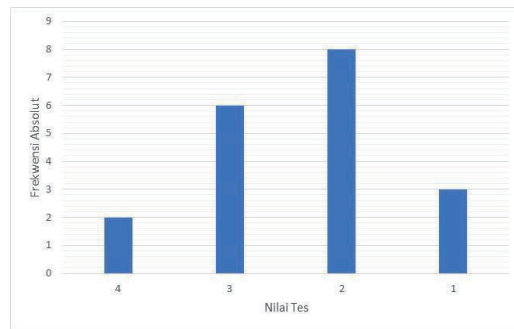
**Gambar 2.** Hasil tes awal (pre-test) membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru dalam kegiatan permainan media kartu huruf bergambar

Berdasarkan hasil tes awal (Pre- test) tersebut diketahui distribusi frekwensinya sebagai berikut:

**Tabel 2.** Distribusi Frekwensi Hasil tes awal (pre-test) membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru dalam kegiatan permainan media kartu huruf bergambar

No.	Interval Nilai Tes	Frekwensi Absolut	Frekwensi Relatif (%)
1	4	2	10,53
2	3	6	31,58
3	2	8	42,11
4	1	3	15,79
Jumlah		19	100

Rata-rata (X)		2,4	
Standar Deviasi		6,804	



**Gambar 3.** Histogram Hasil tes awal (pre-test) membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru dalam kegiatan permainan media kartu huruf bergambar

Data Hasil Kegiatan Akhir

Hasil kegiatan pembelajaran akhir yaitu tentang Penerapan permainan media kartu huruf bergambar untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan. Pembelajaran ini dilaksanakan hari Jum'at, Senin dan Selasa tanggal 24, 27 dan 28 Juli 2020. Setelah kegiatan pembelajaran, guru melakukan tes berupa kegiatan 1) membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan 2) menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru. Adapun hasil tes disajikan penulis pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.** Hasil tes akhir (post-test) membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru dalam kegiatan permainan media kartu huruf bergambar.

No	Nama Anak	Penilaian Kemampuan anak				Ket
		1	2	3	4	
1	Ahmad Aril Saputra			★★ ★		
2	Ajun Galih P				★★ ★★	
3	Alingga Amada			★★ ★		
4	Aurel Berliana		★★			
5	Cahyo Abdi Utomo				★★ ★★	
6	Delisa Suji H.			★★ ★		
7	Deva Aditiya H.		★★			
8	Dini		★★			

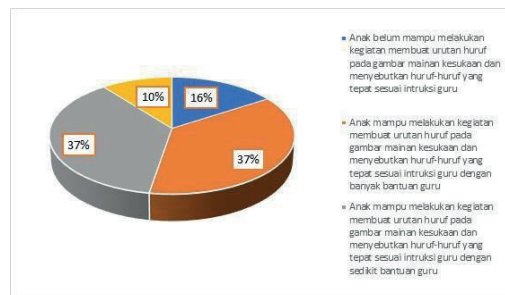


	Andriani Y.					
9	Fedricko Mahardika			★ ★		
10	Latifa Qotrunnada		★ ★			
11	M. Ghofur		★ ★			
12	M. Irfan N.			★ ★		
13	M. Irfan Akmal A.		★ ★			
14	Nia Oktavia P.			★ ★		
15	Putri Ayu N.	★				
16	Sakti Nasrullah	★				
17	Septi Imanda P.		★ ★			
18	Shafira Anindya E. P.			★ ★		
19	Chiko Al Mustaghi	★				
	Jumlah	3 anak	7 anak	7 anak	2 anak	100 %
	Prosentase	15,79 %	36,84 %	36,84 %	10,53 %	

- 1) Anak belum mampu melakukan kegiatan membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru (Anak belum berkembang [BB])
- 2) Anak mampu melakukan kegiatan membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru dengan banyak bantuan guru (Anak mulai berkembang [MB])
- 3) Anak mampu melakukan kegiatan membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru dengan sedikit bantuan guru (Anak berkembang sesuai harapan [BSH])
- 4) Anak mampu melakukan kegiatan membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru tanpa bantuan guru (Anak berkembang sangat baik [BSB])

Dari tabel diatas diketahui bahwa Anak belum mampu melakukan kegiatan membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru sebanyak 3 anak atau (15,7%), Anak mampu melakukan kegiatan membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan sesuai intruksi guru dengan banyak bantuan guru sebanyak 7 anak atau (36,8%), Anak mampu melakukan kegiatan membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru dengan sedikit bantuan guru sebanyak 7 anak atau (36,8%), Anak mampu melakukan kegiatan membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan

dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru tanpa bantuan guru sebanyak 2 anak atau (10,5%).

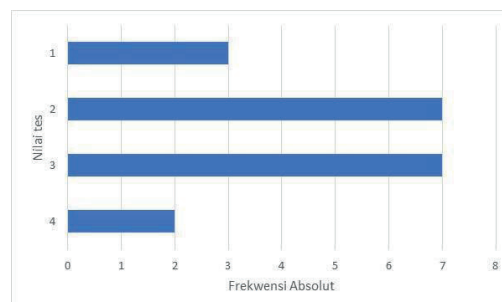


**Gambar 4.** Hasil tes akhir (post-test) membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru dalam kegiatan permainan media kartu huruf bergambar

Berdasarkan hasil tes akhir (Pre- test) tersebut diketahui distribusi frekwensinya sebagai berikut:

**Tabel 4.** Distribusi Frekwensi Hasil tes akhir (post-test) membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru dalam kegiatan permainan media kartu huruf bergambar

No.	Interval Nilai Tes	Frekwensi Absolut	Frekwensi Relatif (%)
1	4	2	10,53
2	3	7	36,84
3	2	7	36,84
4	1	3	15,79
Jumlah		19	100
Rata-rata (X)		2,4	
Standar Deviasi		6,768	



**Gambar 5.** Histogram Hasil tes akhir (post-test) membuat urutan huruf pada gambar mainan kesukaan dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru dalam kegiatan permainan media kartu huruf bergambar

### Analisis Data

#### Data Pre-test dan Post-Test

Data Hasil tes Awal (pre-test) dan Tes setelah perlakuan (post-test) pada kegiatan: Penerapan permainan media kartu huruf bergambar untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan adalah sebagai berikut:

**Tabel 5.** Data Hasil tes Awal (pre-test) dan tes akhir (post-test)

No	Nama	pre-test	post-test
1	Ahmad Aril Saputra	3	3
2	Ajun Galih P	4	4
3	Alingga Amada	2	3
4	Aurel Berliana	2	2
5	Cahyo Abdi Utomo	4	4
6	Delisa Suji H.	3	3
7	Deva Aditya H.	2	2
8	Dini Andriani Y.	2	2
9	Fedricko Mahardika	3	3
10	Latifa Qotrunnada	2	2
11	M. Ghofur	2	2
12	M. Irfan N.	3	3
13	M. Irfan Akmal A.	2	2
14	Nia Oktavia P.	3	3
15	Putri Ayu N.	1	1
16	Sakti Nasrullah	1	1
17	Septi Imanda P.	2	2
18	Shafira Anindya E. P.	3	3
19	Chiko Al Mustaghi	1	1

#### Uji Prasyarat

##### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk menguji apakah dalam sebuah data mempunyai distribusi normal atau tidak, dalam analisis statistic parametrik, data berdistribusi normal adalah suatu keharusan sekaligus merupakan syarat mutlak yang harus dipenuhi. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikansinya lebih besar dari 0,05. Sedangkan taraf signifikansinya kurang dari 0,05 maka distribusi dikatakan tidak normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS 26.0 yaitu uji Shapiro Wilk. Adapun data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6.** Hasil Uji normalitas data pre- test dan post-test.

**Tests of Normality**

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil tes	pre-test	,239	19	,006	,887	19	,028
	post-test	,213	19	,023	,889	19	,031

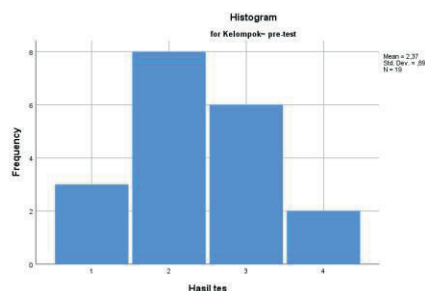
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel output di atas diketahui nilai df (derajat kebebasan) untuk kelompok perlakuan pre-test adalah 19 anak dan untuk kelompok perlakuan post-test adalah 19 anak. Maka itu artinya jumlah sampel data untuk masing-masing kelompok kurang dari 50. Sehingga penggunaan teknik shapiro wilk untuk mendeteksi kenormalan data dalam penelitian ini bisa dikatakan sudah tepat. jika nilai df lebih dari 50, maka pengambilan keputusan normalitas dilakukan berdasarkan hasil yang terdapat pada tabel Kolmogorov-Smirnov.

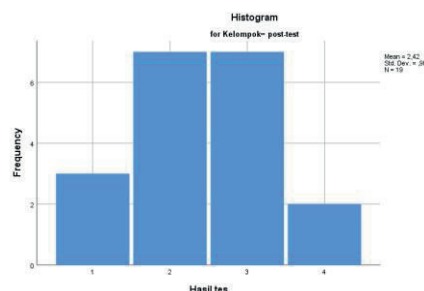
Berdasarkan hasil uji shapiro wilk dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Diketahui nilai Sig. untuk kelompok perlakuan pre-test sebesar 0,028. Karena nilai Sig. untuk kelompok perlakuan pre-test lebih besar dari 0,005, atau ( $0,029 > 0,005$ ), maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas shapiro wilk di atas, dapat disimpulkan bahwa data hasil uji normalitas shapiro-wick berdistribusi normal, maka uji statistik parametrik dapat digunakan.
- 2) Diketahui nilai Sig. untuk kelompok perlakuan post-test sebesar 0,031. Karena nilai Sig. untuk kelompok perlakuan post-test lebih besar dari 0,005, atau ( $0,031 > 0,005$ ), maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro wilk di atas, dapat disimpulkan bahwa data hasil uji normalitas shapiro-wick berdistribusi normal.

Adapun grafik histogram masing-masing dari pre-test dan post- test adalah



**Gambar 6.** Grafik Histogram hasil pre- test



**Gambar 7.** Grafik Histogram hasil post- test

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk menguji apakah data hasil pre-test dan post-test dari kelompok perlakuan homogen atau tidak. Suatu distribusi dikatakan homogen jika taraf signifikansinya lebih besar dari 0,05. Sedangkan taraf signifikansinya kurang dari 0,05 maka distribusi dikatakan tidak homogen.

**Tabel 7** Hasil Uji Homogenitas data pre-test dan post-test

### Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil tes Based on Mean	,012	1	36	,912
Based on Median	,060	1	36	,808
Based on Median and with adjusted df	,060	1	35,974	,808
Based on trimmed mean	,015	1	36	,903

Berdasarkan output di atas, ketahuilah nilai Sig. Based on Mean untuk kegiatan Penerapan permainan media kartu huruf bergambar untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan adalah sebesar 0,913 dan lebih besar dari 0,005, atau ( $0,913 > 0,005$ ), maka dapat disimpulkan bahwa variansi data penelitian tentang Penerapan permainan media kartu huruf bergambar untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan adalah homogen.

## Uji Hipotesis

### 1 Uji Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama yang dirumuskan sebelumnya adalah: Terdapat Perbedaan kemampuan menulis permulaan anak yang diajar sebelum menggunakan permainan media kartu huruf bergambar dan setelah menggunakan permainan media kartu huruf bergambar pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas variansi sehingga mendapatkan hasil data yang berdistribusi normal dan mendapatkan variansi yang homogen. Selanjutnya melakukan uji statistik t (t-test). Di bawah ini akan dipaparkan data-data dari uji statistik t:

**Tabel 8.** Hasil Uji Statistik t (Independent Samples Test)

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
H	Equal variances assumed	,012	,913	-,181	36	,858	-,053	,291	-,644	,538
	Equal variances not assumed			-,181	35,998	,858	-,053	,291	-,644	,538

Berdasarkan output perhitungan Independent sample test diketahui nilai Sig. Levene's Test for Equality of Variances adalah sebesar 0,913 dan ini lebih besar dari 0,005 atau ( $0,913 > 0,005$ ) maka dapat diartikan bahwa varians data antara pre-test dan post-test adalah homogen. Sehingga penafsiran tabel output Independent Samples Test di atas berpedoman pada nilai yang terdapat dalam tabel Equal variances assumed.

Berdasarkan tabel output Independent Samples Test pada bagian Equal variances assumed diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,857 dan ini lebih besar dari 0,005 atau ( $0,857 > 0,005$ ) maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t test dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat Perbedaan kemampuan menulis permulaan anak yang diajar sebelum menggunakan permainan media kartu huruf bergambar dan setelah menggunakan permainan media kartu huruf bergambar pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan.

## 2 Uji Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua yang dirumuskan sebelumnya adalah: Terdapat Interaksi permainan media kartu huruf bergambar terhadap kemampuan menulis permulaan pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan. Adapun hasil uji interaksi menggunakan korelasi parsial dengan nilai Significance (2-tailed) person correlation, dan hasilnya sebagaimana tabel dibawah ini:

**Tabel 9.** Tabel out-put Korelasi Parsial antara pre-test dengan post-test  
**Correlations**

		pre_test	post_test
pre_test	Pearson Correlation	1	,967**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	19	19
post_test	Pearson Correlation	,967**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	19	19

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2- tailed).

Tabel output korelasi antara pre-test dan post-test menunjukkan nilai korelasi atau hubungan yang kuat sekali dan signifikan. Dari output di atas diketahui nilai koefisien korelasi (Correlations) sebesar 0,967 (positif) dan nilai Significance (2-tailed) diatas nilai signifikansi 0,005 yang artinya signifikan atau ( $0,001 < 0,005$ ), maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang kuat sekali (positif) dan signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Terdapat Interaksi permainan media kartu huruf bergambar terhadap kemampuan menulis permulaan pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan.

### Pembahasan

1. Perbedaan kemampuan menulis permulaan anak yang diajar sebelum menggunakan permainan media kartu huruf bergambar dan setelah menggunakan permainan media kartu huruf bergambar pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan.

Berdasarkan output perhitungan Independent sample test diketahui nilai Sig. Levene's Test for Equality of Variances adalah sebesar 0,913 dan ini lebih besar dari 0,005 atau ( $0,913 > 0,005$ ) maka dapat diartikan bahwa varians data antara pre-test dan post-test adalah homogen. Sehingga penafsiran tabel output Independent Samples Test di atas berpedoman pada nilai yang terdapat dalam tabel Equal variances assumed. Berdasarkan tabel output Independent Samples Test pada bagian Equal variances assumed diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,857 dan ini lebih besar dari 0,005 atau ( $0,857 > 0,005$ ) maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t test dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat Perbedaan kemampuan menulis permulaan anak yang diajar sebelum menggunakan permainan media kartu huruf bergambar dan setelah menggunakan permainan media kartu huruf bergambar pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan.

Kemampuan menulis merupakan salah satu jenis kemampuan yang bersifat produktif. Artinya, kemampuan menulis merupakan kemampuan yang menghasilkan tulisan. Menulis memerlukan kemampuan lain misalnya menggunakan bahasa yang komunikatif, berpikir logis, dan menerapkan kaidah yang benar. Oleh karena itu, untuk dapat menguasainya perlu proses yang panjang. Pada awal belajar, anak mulai dikenalkan dengan lambang-lambang bunyi. Permulaan pada pembelajaran menulis ini akan menjadi dasar bagi kemampuan selanjutnya. Apabila dasarnya baik maka diharapkan hasil pengembangan kemampuan menulisnya juga baik. Mengingat hal itu, kiranya pembelajaran menulis permulaan perlu diperhatikan secara sungguh-sungguh oleh guru secara memadai (Widharyanto et al., 2018).

Proses pembelajaran membaca dan menulis tersebut tentu saja harus tetap memegang prinsip pembelajaran. Prinsip pembelajaran menurut Depdiknas dalam Yunus Abidin memuat beberapa hal:

- 1) Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang konkret untuk memahami yang abstrak
- 2) Pengulangan akan memperkuat pemahaman
- 3) Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman murid
- 4) Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar
- 5) Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu
- 6) Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong murid untuk terus mencapai tujuan (Pitarto, 2018).

Pembelajaran membaca menulis permulaan tentu saja memerlukan media yang dapat membantu kelancaran proses belajar mengajar. Untuk mempermudah pemahaman siswa dalam bermain kata-kata, perlu adanya media. Media yang dianggap paling cocok untuk siswa dalam menyusun kalimat/ kata menggunakan kartu huruf/ kartu kata. Selain itu, juga diperlukan gambar-gambar benda yang dapat membantu daya pikir anak dalam membaca dengan melihat pada gambar (Widharyanto et al., 2018).

Seperti yang dikatakan oleh Rahim bahwa menurut teori skema, suatu teks hanya membantu mengarahkan pembaca untuk dapat memahami isi teks. Hal ini merupakan suatu proses interaktif antara latar belakang pengetahuan pembaca dengan teks. (Rahim, 2007 dalam (Jahrir, 2020) “Teori skema menjelaskan cara pembaca memahami teks bacaan dengan menghubungkan bacaan tersebut berdasarkan pengalaman dan pengetahuan dasar yang dimiliki. Hal tersebut merupakan strategi awal yang penting karena setiap anak memiliki emosi, opini dan pengalaman pribadi yang berbeda dan membuat kegiatan membaca menjadi lebih bermanfaat.” (Stone, 2009 dalam (Jahrir, 2020).

2. Interaksi permainan media kartu huruf bergambar terhadap kemampuan menulis permulaan pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan

Berdasarkan Tabel output korelasi antara pre-test dan post-test menunjukkan nilai korelasi atau hubungan yang kuat sekali dan signifikan. Dari output di atas diketahui nilai koefisien korelasi (Correlations) sebesar 0,967 (positif) dan nilai Significance (2-tailed) diatas nilai signifikansi 0,005 yang artinya signifikan atau ( $0,001 < 0,005$ ), maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang kuat sekali (positif) dan signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Terdapat Interaksi permainan media kartu huruf bergambar terhadap kemampuan menulis permulaan pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan.

Dalam situasi bermain anak akan dapat menunjukkan bakat, fantasi, dan kecenderungan-kecenderungannya. Saat bermain anak akan menghayati berbagai kondisi emosi yang mungkin muncul seperti rasa senang, gembira, tegang, ke-puasan, dan mungkin rasa kecewa. Permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan. Dengan permainan memberikan kesempatan pralatihan untuk mengenal aturan-aturan (sebelum ke masyarakat), mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, berlaku jujur, setia (loyal), dan lain sebagainya. Dalam permainan anak akan menggunakan semua fungsi kejiwaan/psikologis dengan suasana yang bervariasi (Mutiah, 2015).



Sadiman (2012: 6 dalam (Muslim, 2020) mengemukakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima. Dikaitkan dengan pembelajaran, media dimaknai sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran dapat dikatakan bahwa media merupakan wahana penyuluhan informasi belajar atau penyaluran pesan berupa materi ajar oleh guru kepada siswa sehingga siswa menjadi lebih tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan.

Perkembangan keaksaraan merupakan semua aktifitas yang melibatkan berbicara, mendengarkan, membaca, menulis dan memahami bahasa lisan dan bahasa tulis (Goodson et al., 2009). Kegiatan bermain di Pendidikan anak usia dini tentunya tidak terlepas dari media sebagai sarana dalam bermain. Media pembelajaran yang tepat digunakan di pendidikan anak usia dini adalah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengembangkan perkembangan keaksaraan anak adalah media permainan kartu huruf bergambar (Berliyani et al., 2017).

(Hasan, 2009) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu. (Arsyad, 2005) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol- simbol tersebut. Namun demikian kata huruf yang dimaksud disini adalah kartu huruf yang dibuat sendiri dengan bentuk persegi panjang terbuat dari kertas putih. Satu sisi terdapat tempelan potongan huruf dan satu sisinya lagi terdapat tempelan gambar benda yang disertai tulisan dari makna gambar tersebut.

Anak-anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, diantaranya kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf dan mengetahui huruf depan dari sebuah benda. Jadi dari pendapat tersebut dapat ditegaskan 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.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

1. Terdapat Perbedaan kemampuan menulis permulaan anak yang diajar sebelum menggunakan permainan media kartu huruf bergambar dan setelah menggunakan permainan media kartu huruf bergambar pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan
2. Terdapat Interaksi permainan media kartu huruf bergambar terhadap kemampuan menulis permulaan pada kelompok A TK Harapan Jejel Ngimbang Lamongan

### Saran

1. Pelajaran menulis mula-mula harus dimulai dengan membuat garis sederhana untuk mencari jalan keluar. Selama anak mengulang permainan itu, kekuatan dan fungsi tangan serta jari akan berkembang. Selain itu, permainan ini juga menumbuhkan pengertian seberapa besar tekanan yang diperlukan.
2. Menulis memerlukan kemampuan lain misalnya menggunakan bahasa yang komunikatif, berpikir logis, dan menerapkan kaidah yang benar. Oleh karena itu, untuk dapat menguasainya perlu proses yang panjang. Pada awal belajar, anak mulai dikenalkan dengan lambang- lambang bunyi. Permulaan pada pembelajaran menulis ini akan menjadi dasar bagi kemampuan selanjutnya.

### DAFTAR RUJUKAN

- Anshori, M. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi 1*. Airlangga University Press.
- Arsyad, A. (2005). *Metode Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Berliyani, M., Jaya, M. T. B. S., & Surahman, M. (2017). Aktivitas Permainan Kartu Huruf Bergambar Meningkatkan Perkembangan Keaksaraan Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1).
- Collen, A. (2003). *Systemic Change Through Praxis and Inquiry*. Transaction Publishers.
- Dalimunthe, S. S. (2018). *Filsafat Pendidikan Islam Sebuah Bangunan Ilmu Islamic Studies*. Deepublish.
- Farida, N. U. R. (2012). Korelasi Kemampuan Membaca dengan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Pada Siswa Kelas IV SD Kecamatan Tanjunganom Nganjuk. *SKRIPSI Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar & Prasekolah-Fakultas Ilmu Pendidikan UM*.
- Goodson, B., Layzer, C., Simon, P., & Dwyer, C. (2009). Early beginnings: Early literacy knowledge and instruction. *Washington, DC: National Institute for Literacy*.
- Hasan, M. (2009). *Pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Diva.
- Hermawan, A., & Yusran, H. L. (2018). *Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif*. Kencana.
- Himawanto, Y. N. H. W. (2017). *Statistik Pendidikan*. Deepublish.
- Indrijati, H. (2017). *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini: Sebuah Bunga Rampai (Edisi Pertama)*. Prenada Media.
- Jahrir, A. S. (2020). *MEMBACA*. Penerbit Qiara Media.
- Julia, J., Isrok'atun, I., & Safari, I. (2018). *PROSIDING SEMINAR NASIONAL "Membangun Generasi Emas 2045 yang Berkarakter dan Melek IT" dan Pelatihan "Berpikir Suprarasional."* UPI Sumedang Press.

- Mertens, D. M. (2005). *Research and Evaluation in Education and Psychology: Integrating Diversity with Quantitative, Qualitative, and Mixed Methods*. SAGE Publications.
- Muslim, A. H. (2020). *Media Pembelajaran PKn di SD*. Pena Persada.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana.
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: buku ajar praktis cara membuat penelitian*. Pantera Publishing.
- Pitalis Mawardi B, S. P. M. P. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas, Penelitian Tindakan Sekolah, dan Best Practice: Suatu Panduan Praktis Bagi Guru dan Kepala Sekolah*. Ayra Luna.
- Pitarto, E. (2018). *Mengenal Aksara Jawa dengan Metode AMBAR*. Komunitas Wedangjae.
- Pratisti, W. D., & Yuwono, S. (2018). *Psikologi Eksperimen: Konsep, Teori, dan Aplikasi*. Muhammadiyah University Press.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Deepublish.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning - Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish.
- Sudaryo, Y., Sofiati, N. A., Medidjati, R. A., & Hadiana, A. (2019). *Metode Penelitian Survei Online dengan Google Forms*. Penerbit Andi.
- Sumengkar, A. E. (2020). *GOOD GREAT BEYOND: Menjadi pribadi penuh kesadaran diri menuju akreditasi mandiri*. YKH.
- Tim Edu Penguin, T. I. M. E. D. U. (2017). *KISI-KISI TERBARU UN+USBN SMP/MTS 2018*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Umbara, R. P., Wahyu, T. R. B., & Estrada, O. (2018). *Panduan Resmi Tes BUMN CAT/PBT*. BintangWahyu.
- Widharyanto, B., Dewi, R. P., Diman, T., & Maxima, M. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD: Pendekatan dan Teknis*. Media Maxima.
- Wirawan, O. (2013). *Awas Berubah*. Gramedia Pustaka Utama.