

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DKH (DOMINO KARTU HURUF) UNTUK
STIMULASI KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA
TK A**

Yuli Astuti
Pendidikan Guru PAUD, Universitas Negeri Yogyakarta
email: yuli.astuti@student.uny.c.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran DKH (Domino Kartu Huruf) yang layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf pada anak usia TK A. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan model Borg dan Gall. Langkah yang ditempuh, yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan format produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi produk utama, 6) uji coba lapangan utama, dan 7) revisi produk akhir. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, observasi, dan wawancara. Kelayakan produk didasarkan pada penilaian ahli materi, ahli media dan anak sebagai pengguna. Data hasil angket ahli dan anak dianalisis dengan konversi skala 5. Hasil penilaian akhir dari ahli materi mendapat rerata skor 4,0 berkategori baik dan ahli media 5,0 berkategori sangat baik. Hasil penilaian rerata skor keseluruhan pada uji coba lapangan adalah 3,9 berkategori baik. Sehingga media DKH yang dikembangkan layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf pada anak usia TK A.

Kata kunci: media, media pembelajaran DKH, mengenal huruf, anak usia TK A.

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA DAC (DOMINO ALPHABET CARD) FOR THE
STIMULATION OF THE ABILITY TO RECOGNIZE LETTERS IN CHILDREN OF
KINDERGARTEN GRUP A**

Abstract

This study aims to produce products in the form of learning media DAC (Domino Alphabet Card) which is feasible used to stimulate the ability to recognize the letters in children aged grup A kindergarten. This research is a type of research and development with model Borg and Gall. The steps that the reseacher takes, 1) reseacrh and information collection, 2) planning, 3) develop preliminary form of productt, 4) preliminary field testing, 5) main product revision, 6) main field testing, and 7) operational product revision. Data collection in this study used questionnaires, observations, and interviews. Product eligibility is based on material experts, media experts, and children as user. Expert and children questionnaire data were analyzed by scale convection 5. The final assessment result from the material expert got the average score of 4,0 in good category and the media expert got 5,0 in excellent category. The overall mean of the field trials was 3,9 in good category. So, DAC media developed feasible used to stimulate the ability to recognize the letters in children age grup A kindergarten.

Keyword: media, learning media DAC, knowing letters, children age grup A kindergarten.

PENDAHULUAN

Dewasa ini banyak orang tua yang ingin anaknya dapat segera membaca, menulis, berhitung tetapi mengesampingkan kemampuan anak dalam menyerap informasi yang diperoleh, apakah anak dengan mudah dan cepat menyerap berbagai informasi tersebut atau sebaliknya. Sebelum belajar membaca menulis anak terlebih dahulu harus menguasai huruf abjad, di Indonesia sendiri huruf abjad terdiri dari A sampai Z dimana jumlah huruf terdiri dari 26 buah. Kemampuan mengenal huruf dikembangkan pada aspek bahasa. Aspek bahasa menjadi salah satu aspek yang dikembangkan sejak usia dini. Kemampuan bahasa sangat penting bagi anak, karena dipakai oleh anak untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan, dan lain-lain untuk kepentingan pribadinya (Suhartono, 2005: 8). Bahasa dapat berbentuk lisan, gambar, tulisan, isyarat, dan bilangan.

Pengembangan bahasa pada anak Taman Kanak-kanak yang kemudian disingkat TK usia kelompok A diawali dengan pembelajaran keterampilan membaca, yaitu keterampilan yang ditekankan pada bahasa reseptif, bahasa ekspresifnya dan keaksaraan awal (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 disingkat permendikbud no. 137 tahun 2014). Dalam keaksaraan awal, salah satu kemampuan anak yang dikembangkan adalah membaca permulaan. Pada tahapan awal anak dikenalkan dengan simbol-simbol, mengenal suara hewan/benda di sekitar anak, membuat coretan bermakna, meniru (menulis/mengucapkan huruf A-Z).

Pembelajaran untuk anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai metode, salah satunya adalah dengan bermain. Pada usia emas ini dunia anak adalah dunia bermain, mereka akan lebih cepat menyerap informasi apabila dilakukan sesuai dengan tahap perkembangan belajarnya. Melalui bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukai, bereksperimen dengan berbagai macam alat dan bahan, berimajinasi, memecahkan masalah, dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bergerak bebas dan berkreativitas (Moeslihatoen, 2004). Sehingga melalui bermain ini anak tanpa sadar akan memperoleh pengetahuan dan pengalamannya dengan lebih alami dan mudah.

Berdasarkan obserasi di beberapa TK Kelurahan Panjangrejo, Pundong, Bantul, serta wawancara guru ditemukan bahwa kemampuan mengenal konsep huruf pada anak TK A belum optimal, anak mampu menyanyikan lagu A, B, C sampai Z tetapi belum mampu mengenali konsep huruf itu sendiri. Dari hasil observasi pengenalan huruf pada TK A di salah satu TK kelurahan Panjangrejo, anak-anak baru dikenalkan huruf A sampai L, ketika anak diminta menyebutkan atau mengucapkan huruf secara bersama-sama mereka dapat melakukannya akan tetapi ketika anak-anak diminta mengucapkan secara mandiri banyak huruf yang ketika dibaca terbalik-balik. Di sekolah metode yang digunakan untuk mengenalkan huruf-huruf tersebut mayoritas dengan cara guru menulis di papan tulis kemudian anak-anak diminta menyebutkan nama-nama huruf dengan bimbingan guru, metode tersebut dirasa masih kurang efektif untuk menanamkan konsep huruf pada anak. Namun ada beberapa guru yang menggunakan kertas yang ditulisi sebuah huruf kemudian anak diminta menyebutkannya, mereka menyebutnya sebagai kartu huruf.

Media pembelajaran sendiri merupakan segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Media pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi proses belajar mengajar serta bagaimana anak dapat memahami informasi yang disampaikan. Untuk itu salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengenalkan konsep huruf pada anak TK A adalah melalui media pembelajaran, sehingga perlu adanya media pembelajaran yang efektif dan efisien. Beberapa metode yang saat ini diterapkan oleh guru dianggap kurang menarik bagi anak maka metode pembelajaran dapat divariasikan melalui kegiatan bermain.

Bermain menjadi metode menyenangkan untuk digunakan dalam sebuah pembelajaran selain itu dapat melibatkan anak secara langsung atau *student center*. Dalam pembelajaran menggunakan metode bermain ini maka membutuhkan sebuah media yang mampu menjelaskan mengenai konsep huruf pada anak.

Pada latar belakang di atas ditemukan permasalahan sebagai berikut: Pembelajaran untuk mengenalkan huruf umumnya masih

menggunakan metode konvensional (guru menulis di papan tulis, kemudian ditirukan anak), sehingga kurang menarik bagi anak. Pembelajaran mengenal huruf masih jarang dilakukan melalui kegiatan bermain, sehingga kurang sesuai dengan tingkat perkembangan belajarnya. Media pembelajaran untuk mengenalkan huruf yang dimiliki sekolah terbatas, sehingga pengenalan huruf masih menggunakan metode konvensional. DKH merupakan media pembelajaran baru yang belum pernah digunakan sebelumnya, sehingga perlu dilakukan uji kelayakan media.

Berdasarkan data di atas peneliti berusaha mencari solusi dengan mengembangkan media DKH untuk stimulasi kemampuan mengenal huruf pada anak usia TK A, serta melakukan uji kelayakan media DKH tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran anak TK A.

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran DKH (Domino Kartu Huruf) Untuk Stimulasi Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak TK A” ini adalah metode penelitian dan pengembangan *Research & Development* yang kemudian disingkat R&D. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menggunakan prosedur dari Borg dan Gall dengan mengambil 7 langkah prosedur dari 10 prosedur penelitian dan pengembangan yang ada.

Penelitian dilakukan pada bulan Februari – Maret di 6 TK Gugus 3 PAUD Pundong Bantul D.I. Yogyakarta. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada: 26 Februari di TK Perwada, 7 Maret 2018 di TK PKK 78 Watu, 8 Maret 2018 di TK Pertiwi XVII, 12 Maret 2018 di TK Pertiwi XIX, 14 Maret 2018 di TK PKK 79 Nglorong dan 15 Maret 2018 di TK An-Nur Colo.

Penelitian dan pengembangan ini menggolongkan subjek uji coba menjadi 2, yaitu: Subjek uji coba ahli dan subjek uji coba lapangan. Tahapan penelitian dan pengembangan yang dipilih peneliti, yaitu: 1) penelitian awal dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan format produk awal, 4) pengujian lapangan awal, 5) revisi produk utama, 6) uji coba lapangan utama, 7) revisi produk akhir (Sugiyono, 2015: 35-36).

Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk pengumpulan berupa validasi ahli, baik materi maupun media dan observasi dengan menggunakan kisi-kisi instrumen untuk anak-anak sebagai subjek uji coba lapangan awal dan wawancara pada guru. Sedangkan penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa analisis kuantitatif ke kualitatif untuk memperoleh gambaran tentang kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran di TK Gugus 3 PAUD Pundong. Sedangkan instrumen berupa angket untuk uji coba ahli dan angket untuk observasi uji coba lapangan dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil data kuantitatif akan diubah kedalam data kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran DKH (Domino Kartu Huruf) ini dilakukan menggunakan metode Borg dan Gall. Dalam model pengembangan Borg dan Gall terdapat 10 langkah prosedur penelitian dan pengembangan, akan tetapi pengembang hanya menggunakan 7 langkah dari 10 langkah yang ada. Tahapan penelitian dan pengembangan tersebut adalah penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk utama, uji coba lapangan utama, dan revisi produk akhir.

Pada tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, dilakukan pada saat pembelajaran sedang berlangsung di sejumlah TK serta wawancara guru, salah satunya di TK Perwada Panjangrejo Pundong Bantul. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut menunjukkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk menstimulasi pengenalan huruf pada anak usia TK A. Selanjutnya untuk menambah referensi terkait media pembelajaran untuk stimulasi pengenalan huruf pada anak dilakukan studi pustaka dengan membaca jurnal atau buku terkait pengenalan huruf pada anak TK A.

Tahap kedua adalah perencanaan, pada tahap ini berdasarkan data yang ada, peneliti akan mengembangkan media yang

dapat menstimulasi kemampuan mengenal huruf melalui sebuah media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat melibatkan anak secara langsung. Media tersebut adalah DKH (Domino Kartu Huruf) hasil dari modifikasi permainan domino. Pemilihan media DKH mempertimbangkan berbagai hal beberapa diantaranya adalah yang dapat menarik minat anak dengan pemilihan warna yang digunakan, dan melibatkan anak secara langsung atau berpusat pada anak.

Setelah perencanaan, tahap ketiga adalah pengembangan format produk awal. Dalam pembuatan produk banyak hal yang harus dipertimbangkan, diantaranya materi disesuaikan dengan tahapan usia anak dan karakteristik media yang baik bagi anak usia dini mulai dari bahan yang digunakan, ukuran, pemilihan bentuk dan warna. Setelah media selesai di rancang dan di produksi kemudian dilakukan penilaian menggunakan angket dengan skala 5 oleh ahli materi dan media guna menentukan layak atau tidaknya media yang telah dibuat untuk diterapkan di lapangan. Materi dalam media DKH divalidasi oleh ahli bahasa anak usia dini yaitu, Ibu Martha Christianti, M.Pd. selaku dosen Jurusan PAUD FIP UNY. Hasil validasi materi tahap pertama mendapat rata-rata skor **2,7** dengan kategori **kurang baik** dengan evaluasi penilaian "**layak uji coba dengan revisi**", maka setelah dilakukan revisi yang mengacu pada kritik dan saran yang diberikan selanjutnya dilakukan validasi materi tahap kedua dengan rata-rata skor yang diperoleh **4,0** dengan kategori **baik** yang kemudian dinyatakan "**layak uji coba tanpa revisi**" ke lapangan.

Selain validasi materi juga dilakukan validasi media oleh ahli media yaitu, Bapak Sungkono, M.Pd. dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY. Hasil validasi media tahap pertama diperoleh rata-rata skor **3,18** dengan kategori **cukup baik** penilaian hasil evaluasi yang diperoleh adalah "**kurang layak**", selanjutnya dilakukan revisi pada media DKH dan buku panduan bermain dengan mengacu pada kritik dan saran yang diberikan. Validasi media tahap kedua memperoleh rata-rata skor **4,54** dengan kategori **sangat baik** penilaian hasil evaluasi yang diperoleh adalah "**layak uji coba dengan revisi**", dikarenakan masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki pada buku panduan bermain DKH maka dilakukan revisi. Setelah

revisi kedua dilakukan validasi media tahap ketiga dengan memperoleh rata-rata skor **5,0** dengan kategori **sangat baik**, sehingga dinyatakan "**layak uji coba tanpa revisi**" ke lapangan.

Setelah media DKH dinyatakan layak uji coba lapangan oleh ahli materi dan media, selanjutnya dilakukan uji coba media ke lapangan. Media DKH diujicobakan di Gugus 3 PAUD Pundong, Bantul yang terdiri dari 6 TK yaitu, TK Perwada, TK PKK 78 Watu, TK Pertiwi XVII, TK Pertiwi XIX, TK PKK 79 Nglorong dan TK An-Nur Colo. Pada tahap keempat yaitu, uji coba lapangan awal di lakukan di TK Perwada kelompok usia TK A dengan jumlah subjek 11 anak. Dari hasil uji coba lapangan awal diperoleh data dengan rata-rata skor **3,9** dengan ketegori **baik**. Pada pelaksanaan uji coba lapangan awal mayoritas anak mengalami kesulitan untuk memahami peraturan pada permainan DKH, hal tersebut ditunjukkan perolehan nilai pada indikator 6 aspek kemudahan media untuk dipahami anak berkategori **kurang baik**. Dalam pelaksanaan uji coba lapangan awal juga terdapat kritik dan saran terkait dengan media DKH, yang kemudian kritik dan saran tersebut dijadikan acuan untuk merevisi produk utama yaitu media DKH. Revisi produk utama dilakukan untuk memperbaiki peraturan pada penyebutan bunyi huruf yang dilakukan bersamaan dengan peletakan kartu huruf untuk dirangkai menjadi domino, menjadi penyebutan bunyi huruf dilakukan setelah merangkai kartu huruf menjadi domino. Hal ini dilakukan agar lebih memudahkan anak dalam permainan DKH, karena pada indikator pemahaman peraturan permainan DKH kurang baik.

Tahap berikutnya setelah dilakukan revisi dilakukan uji coba lapangan utama di 5 TK yang ada di Gugus 3 PAUD Pundong, yaitu TK PKK 78 Watu dengan subjek 9 anak, TK Pertiwi XVII dengan subjek 14 anak, TK Pertiwi XIX dengan subjek 11 anak, TK PKK 79 Nglorong dengan subjek 12 anak dan TK An-Nur Colo dengan subjek 10 anak. Jumlah keseluruhan subjek uji coba lapangan utama adalah 56 anak. Permainan DKH menggunakan kartu set pertama yang terdiri dari huruf A sampai L. Hasil perolehan data berdasarkan angket penilaian yang dilakukan anak pada uji coba lapangan utama yaitu jumlah rata-rata skor **4,41** dengan kategori **sangat baik**. Dari kedua hasil uji coba lapangan kemudian diambil kesimpulan rata-

rata keseluruhan uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama diperoleh rata-rata skor **3,9** dengan kategori **baik**, sehingga dapat disimpulkan bahwa media DKH **layak** digunakan untuk stimulasi pengenalan huruf pada anak, maupun untuk dilakukan uji coba efektivitasnya.

Tahap terakhir yang dilakukan oleh peneliti adalah revisi produk akhir. Berdasarkan uji coba lapangan utama tidak ada kritik dan saran yang diberikan oleh guru maupun anak, dan tidak ada kendala yang berarti pada saat penerapan media DKH sebagai uji coba lapangan utama.

Pembahasan

Pembuatan media DKH didasarkan atas beberapa hal, diantaranya dengan merujuk pada penelitian yang relevan. Penelitian yang menjadi acuan dari penelitian ini yaitu: penelitian oleh RR. Nunung Sinta Sari (2013) yang berjudul “Analisis Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf Abjad TK Pertiwi II Pontianak”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media kartu huruf dalam pembelajaran pengenalan huruf abjad anak usia 4-5 tahun di TK Pertiwi II Pontianak. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kartu huruf yang digunakan guru belum sepenuhnya memenuhi syarat dalam pemilihan media pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran pengenalan huruf anak terlihat aktif belajar mengenal huruf, media kartu huruf memberikan kemudahan bagi anak untuk mengenal bentuk dan bunyi huruf. Tingkat keberhasilan pembelajaran pengenalan huruf abjad dengan media kartu huruf pada anak kelompok B1 di TK Pertiwi II Pontianak bila dipresentasikan adalah 72.7% anak mengenal huruf abjad dan 27.7% anak belum mengenal huruf abjad.

Selain itu penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Desak Putu Anom Janawati, I Nyoman Sudiana, dan Nyoman Dantes (2013) yang berjudul “Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kartu Kata Dalam Permainan Domino Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi kartu kata dalam permainan domino terhadap peningkatan kemampuan membaca dan menulis permulaan

siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan sampel penelitian berjumlah 60 siswa kelas I Gugus Banyuning, Singaraja yang diambil menggunakan teknik *group random sampling*. Rancangan penelitian menggunakan rancangan *the posttest-only control group design*. Pengumpulan data menggunakan metode observasi. Data dianalisis dengan *MANOVA*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) terdapat perbedaan secara signifikan kemampuan membaca dan menulis permulaan antara siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran kartu kata dalam permainan domino lebih bagus dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional, 2) secara simultan terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan membaca dan menulis permulaan antara siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran kartu kata dalam permainan domino dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan penelitian yang relevan diatas disimpulkan bahwa penggunaan kartu huruf cukup efektif untuk mengenalkan huruf abjad pada anak usia dini, sedangkan penggunaan media pembelajaran melalui kartu dalam permainan domino lebih efektif dibandingkan pembelajaran menggunakan media konvensional. Berangkat dari ini, peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran berupa Domino Kartu Huruf yang disingkat DKH, yaitu modifikasi dari kartu huruf melalui permainan domino. DKH digunakan sebagai media untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf pada anak TK A secara menyenangkan dan melibatkan anak secara langsung.

DKH sendiri merupakan permainan sederhana yang menggunakan kartu huruf dalam permainannya. DKH dapat digunakan oleh 2 sampai 5 orang anak secara berkelompok. Permainan ini juga mampu dilakukan di dalam kelas utamanya dengan model pembelajaran sudut, sehingga permainan ini dapat di letakkan di sudut bahasa atau bisa juga dilakukan pada model pembelajaran lainnya dengan tetap pada pengawasan serta bimbingan guru atau pendamping. Waktu untuk pelaksanaan DKH dapat dilakukan pada saat sebelum pembelajaran inti atau kegiatan penutup, agar tidak mengganggu pada saat proses pembelajaran. DKH mengenalkan konsep huruf melalui mencocokkan sebuah huruf dengan huruf. Selain itu, karena

berbentuk kartu kecil DKH dapat dibawa kemana saja.

Penulis telah mengkaji beberapa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran DKH ini adalah:

Kelebihan: sebagai media untuk stimulasi kemampuan mengenal huruf pada anak, dapat dimainkan saat berlangsungnya pembelajaran di kelas, bentuk kartu yang kecil dapat dibawa kemana saja, dilakukan dengan bermain, selain bahasa dapat menstimulasi perkembangan sosial emosionalnya, yaitu anak dapat menunggu dengan sabar dan belajar berkomunikasi dengan temannya.

Kekurangan: lebih menekankan pada persepsi indra mata dan ukurannya terbatas untuk kelompok besar.

PENUTUP

Pengembangan media DKH (Domino Kartu Huruf) menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg dan Gall. Peneliti memilih 7 dari 10 langkah prosedur yang ada. Langkah-langkah tersebut adalah penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk utama, uji coba lapangan utama, dan revisi produk akhir.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk media DKH, hasil validasi ahli materi tahap pertama memperoleh skor rata-rata 2,7 berkategori kurang baik dengan nilai evaluasi “layak uji coba dengan revisi” sedangkan validasi materi tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4,0 berkategori baik dengan nilai evaluasi “layak uji coba tanpa revisi”. Hasil validasi ahli media tahap pertama di peroleh skor rata-rata 3,18 berkategori cukup baik dengan nilai evaluasi “kurang layak” pada validasi media tahap kedua diperoleh skor rata-rata 4,54 berkategori sangat baik dengan nilai evaluasi “layak uji coba dengan revisi” kemudian dilakukan validasi media tahap ketiga yang memperoleh skor rata-rata 5,0 berkategori sangat baik dengan nilai evaluasi “layak uji coba tanpa revisi”. Dari hasil validasi ahli materi dan ahli media ini dapat disimpulkan bahwa media DKH “layak” digunakan untuk uji coba lapangan. Sedangkan hasil uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama mendapat rata-rata skor keseluruhan 3,9 dengan kategori “baik”. Uji coba tersebut dilakukan pada 67 anak TK A di Gugus 3 PAUD Pundong

Bantul. Berdasarkan hasil uji coba lapangan, maka media DKH dapat dinyatakan layak untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf pada anak usia TK A.

DAFTAR PUSTAKA

- Janawati, D.P.A., Sudiana, I.N. & Dantes, N. (2013). *Pengaruh implementasi pembelajaran kartu kata dalam permainan domino terhadap peningkatan kemampuan membaca menulis permulaan siswa*. Diambil pada tanggal 07 Desember 2017 dari [http://media.neliti.com/media/publications/119981-ID-pengaruh-
implementasi-pembelajaran-kartu.pdf](http://media.neliti.com/media/publications/119981-ID-pengaruh-implementasi-pembelajaran-kartu.pdf)
- Kemendikbud. (2014). *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 137 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode pengejaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sari, RR. N. S. (2013). *Analisis Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf Abjad TK Pertiwi II Pontianak*. Diambil pada tanggal 02 Desember 2017 dari [http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpd/
pb/article/viewFile/1739/pdf](http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpd/pb/article/viewFile/1739/pdf)
- Sudijono, A. (2006). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian & pengembangan research and development*. Bandung: Abjada.
- Suhartono. (2005). *Kemampuan berbahasa anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

BIODATA PENULIS

Penulis Bernama, Yuli Astuti lahir di Bantul, pada tanggal 01 Juli 1996. Penulis merupakan lulusan SMK N 1 Pundong Bantul pada tahun 2014. Penulis kemudian melanjutkan studinya di Universitas Negeri Yogyakarta dengan mengambil jurusan Pendidikan Anak Usia Dini.