

PENGARUH PAPAN PERMAINAN KATA (PAPERTA) TERHADAP KEMAMPUAN KEAKSARAAN ANAK KELOMPOK B USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 25 SURABAYA

Ilafi Barqi Achmad

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, *e-mail*: ilafiachmad@mhs.unesa.ac.id

Rachma Hasibuan

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, *e-mail*: rachmahasibuan@unesa.ac.id

Abstrak

Keterampilan berbahasa merupakan salah satu aspek yang memengaruhi kehidupan anak. Mengembangkan kemampuan berbahasa, salah satunya adalah dengan mengembangkan dan mengasah kemampuan keaksaraan. Kemampuan keaksaraan anak pada penelitian ini dikembangkan dan diasah dengan cara yang menyenangkan, yaitu bermain menggunakan papan permainan kata (*paperta*).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan sebelum dan setelah adanya penerapan papan permainan kata (*paperta*) dalam kegiatan pengembangan kemampuan keaksaraan anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Surabaya tahun ajaran 2018/2019. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian *Pre-Experimental Designs* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum adanya pemberian perlakuan diperoleh rata-rata 7,5 sedangkan sesudah adanya pemberian perlakuan diperoleh rata-rata 11,7. Hasil uji jenjang bertanda *Wilcoxon* diperoleh $T \text{ hitung} = 0$ dengan $T \text{ tabel} = 21$ sehingga $T \text{ hitung} < T \text{ tabel}$, yaitu $0 < 21$. Hal tersebut menjelaskan bahwa adanya pengaruh papan permainan kata (*paperta*) terhadap kemampuan keaksaraan anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Surabaya.

Kata Kunci: papan permainan, *paperta*, keaksaraan.

Abstract

Language skills are one of the aspects that affect a child's life. Develop language skills, one of which is to develop and sharpen literacy skills. The literacy skills of children in this study were developed and honed in a fun way, namely playing using the word board games (paperta).

This study aims to determine the effect that was caused before and after the application of the word board games (paperta) in literacy skills building activities for children in group B aged 5-6 years at Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Kindergarten Surabaya academic year 2018/2019. The method used in this research was quantitative approach and Pre-Experimental Designs research design in the form of One-Group Pretest-Posttest Design.

The results showed that before the treatment given, it was obtained an average of 7.5 while after the treatment given it was obtained an average of 11.7. The results of the level test marked Wilcoxon obtained $T \text{ count} = 0$ with $T \text{ table} = 21$ so that $T \text{ count} < T \text{ table}$, which is $0 < 21$. This explains that there is an effect of the word board games (paperta) on literacy skills of children in group B aged 5-6 years at Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Kindergarten Surabaya.

Keywords: board game, *paperta*, literacy.

PENDAHULUAN

Perkembangan merupakan proses yang dialami oleh suatu individu dari masa pralahir hingga kematian yang menunjukkan suatu perubahan. Perkembangan dalam kehidupan suatu individu meliputi aspek fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial dan moral yang berperan besar sebagai dasar dalam kelangsungan kehidupan yang akan datang.

Anak usia dini dengan rentang usia 3-6 tahun berada pada fase *golden age*. Fase *golden age* atau usia emas hanya terjadi satu kali dalam kehidupan seorang anak, maka untuk menyempurnakan tumbuh kembang anak diperlukan suatu penanganan dan rangsangan yang tepat.

Salah satu perkembangan yang sangat penting kaitannya dalam kehidupan individu adalah perkembangan bahasa. Bahasa menjadi fungsi penting

bagi kehidupan manusia, sehingga pengembangan dan pengoptimalannya sangat penting diterapkan sejak usia dini. Salah satu bentuk pengembangan kemampuan berbahasa adalah dengan memberikan kegiatan yang mengembangkan dan mengasah kemampuan keaksaraan anak.

Whitehurst dan Lonigan (1998), mendefinisikan kemampuan keaksaraan anak merupakan kemampuan yang dalam penerapannya bertujuan untuk mengembangkan keterampilan, memperoleh informasi serta pembiasaan pada keterampilan membaca dan menulis.

Terdapat empat wilayah komponen kemampuan keaksaraan. Menurut Sonnenschein dan Munsterman (2002), bahwa terdapat empat *domain* dalam membangun kemampuan keaksaraan anak, yaitu (1) kesadaran fonologi; (2) pengenalan terhadap huruf cetak; (3) pemahaman cerita; dan (4) motivasi.

Penerapan kegiatan yang mengembangkan kemampuan keaksaraan tertera pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 yang dapat digunakan sebagai acuan dalam menerapkan pembelajaran yang tepat. Penerapan keaksaraan pada anak usia dini dapat dimulai dengan mengenalkan simbol-simbol huruf baik vokal maupun konsonan, selanjutnya pengenalan simbol huruf menjadi suku kata, suku kata menjadi kata kemudian kata menjadi kalimat sederhana.

Menurut Skibbe, dkk. (2013), pengembangan kemampuan keaksaraan pada saat ini berfokus pada dua bidang pengembangan yang terkait dengan pengembangan keaksaraan awal selama masa Taman Kanak-kanak, yaitu pengetahuan pengkodean dan huruf (atau alfabet). Fokus tersebut mencuatkan perspektif baru bahwa dengan adanya pengembangan kemampuan keaksaraan sejak usia dini mengalami keberhasilan dalam keterampilan berbahasa. Dikutip dari *NICHD Early Child Care Research Network* (2004), bahwa variabelitas yang signifikan dalam aspek keaksaraan anak muncul selama tahun-tahun Taman Kanak-kanak. Oleh karena itu ada peningkatan pengakuan bahwa pengembangan literasi dimulai jauh sebelum anak-anak memulai pengajaran formal di sekolah dan keberhasilan membaca nanti sangat dipengaruhi oleh keterampilan yang diperoleh anak-anak selama tahun-tahun di Taman Kanak-kanak.

Kondisi di lembaga pendidikan khususnya di TK, penerapan kegiatan yang mengasah kemampuan keaksaraan tidak sepenuhnya sesuai harapan. Penggunaan alat dan sumber belajar yang kurang inovatif bahkan tidak sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh anak dapat memengaruhi kesiapan dan pemahaman anak dalam memperoleh informasi baru. Terlebih lagi pada lembaga

TK yang masih menerapkan model pembelajaran klasikal dan penggunaan lembar kerja anak (LKA) dalam kegiatannya. Terbatasnya penggunaan alat, sumber, dan permainan yang inovatif menjadi salah satu kekurangan dalam pengoptimalan perkembangan anak di sekolah.

Kondisi-kondisi yang terjadi di lembaga pendidikan tersebut adalah kelemahan dalam penerapan kegiatan di sekolah yang harus segera diatasi terlebih dampak yang ditimbulkan dari kemampuan keaksaraan yang rendah pada anak. Whitehurst (dalam Dennis dan Horn, 2011:30), melaporkan bahwa anak-anak dengan kemampuan keaksaraan rendah tidak hanya beresiko pada kegagalan secara akademik melainkan dapat memengaruhi sikap sosial dan emosional yang tidak stabil. Selain itu sering kali terjadi kasus kenakalan bahkan sampai pada penyalahgunaan obat-obatan pada remaja dan dewasa.

Lebih lanjut Hasibuan, Rachma (2004) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa masyarakat dengan tingkat keaksaraan yang rendah dapat mempengaruhi pemahaman dalam pengetahuan serta keterampilan yang berdampak pada kualitas sumber daya manusia. Hal tersebut bahkan dapat menyangkut kondisi dan kesejahteraan dalam lingkup keluarga.

Meninjau dari salah satu karakteristik anak usia dini yaitu bermain, maka pendekatan yang tepat adalah melalui bermain. Docket dan Flear (dalam Sujiono, 2013:87) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuannya.

Terdapat hubungan antara bahasa dan bermain. Menurut Saracho dan Spodek (2005), bahwa ada interaksi antara keaksaraan dan bermain yang menunjukkan pembelajaran keaksaraan anak-anak. Selama bermain, anak-anak berpartisipasi dalam pengalaman membaca dan menulis yang mengembangkan keterampilan keaksaraan yang mereka butuhkan dalam membaca formal.

Erat kaitannya antara pengembangan kemampuan keaksaraan melalui bermain sebagai salah satu upaya untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien. Studi yang dilakukan oleh Roskos dan Christie (2001) mengenai keterkaitan antara keaksaraan anak dengan bermain menemukan bahwa 12 dari 20 penelitian mendukung pandangan bahwa permainan dapat mempromosikan keaksaraan dengan: (1) menyediakan pengaturan yang mempromosikan kegiatan literasi, keterampilan, dan strategi; (2) berfungsi sebagai pengalaman bahasa yang dapat membangun koneksi antara lisan dan tulisan mode ekspresi; (3) dan memberikan kesempatan untuk mengajar dan belajar melek huruf.

Bergen dan Mauer (2000) dalam studi penelitiannya selama tiga tahun menemukan hubungan antara permainan simbolik dan pengembangan kesadaran fonologis anak-anak di tahun-tahun awal. Pada tahun pertama, anak-anak Taman Kanak-kanak terlibat dalam permainan bebas di lingkungan yang diperkaya dengan keaksaraan. Pada tahun kedua, anak-anak Taman Kanak-kanak berpartisipasi dalam sesi bermain klinis terstruktur dengan permainan. Selama bermain anak-anak menggunakan bahasa dan mengisolasi suara-suara bahasa dari bahasa tersebut.

Hal tersebut juga dipengaruhi adanya ketersediaan sumber yang menunjang pengembangan kemampuan keaksaraan anak. Menurut Guo, dkk., (2010), dimensi lingkungan yang mendukung keaksaraan memiliki efek utama yang signifikan dan positif pada peningkatan pengetahuan alfabet atau huruf pada anak-anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa *setting* kelas yang tepat dalam penyediaan alat, media, ataupun sumber yang mendukung kemampuan keaksaraan akan berdampak pada keberhasilan tujuan pembelajaran keaksaraan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, sebagai pemecahan masalah yang berkaitan dengan perkembangan bahasa khususnya kemampuan keaksaraan pada anak maka dipilih papan permainan sebagai sarana belajar yang menyenangkan.

Tan, dkk. (2015) dalam penelitiannya mendefinisikan *board game* atau papan permainan adalah suatu permainan yang di dalamnya menggunakan sesuatu yang dapat digerakkan dalam papan berdesain dan permainannya mengikuti aturan yang telah dibuat. Treher (2011) berpendapat bahwa manfaat dari penerapan papan permainan adalah penyajian informasi yang ringkas serta terdapat penguatan sehingga mudah dipahami, efisien dalam waktu yang dibutuhkan untuk belajar, mengingat, dan menerapkan informasi baru. Adapun papan permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *paperta* sebagai alat bantu dalam pembelajaran keaksaraan.

Paperta adalah akronim dari Papan Permainan Kata. papan permainan kata (*paperta*) merupakan suatu permainan yang dapat dimainkan 2-4 anak dengan dadu, bidak dan potongan kartu huruf. Potongan kartu huruf disusun menjadi kata yang sesuai dengan gambar pada blok jalan yang didapatkan dalam papan yang telah disediakan. Melalui permainan tersebut anak menunjukkan kemampuannya dalam menghubungkan gambar dengan kata, serta mengetahui baik bunyi huruf dalam kata dan huruf awal pada suatu benda yang diwakilkan dengan kata pada papan permainan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian yaitu adakah pengaruh papan permainan kata (*paperta*) terhadap kemampuan

keaksaraan anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Surabaya. Terkait dari rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah membuktikan adanya pengaruh papan permainan kata (*paperta*) terhadap kemampuan keaksaraan anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Surabaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena penelitian ini prosesnya bersifat pengaruh antara sebuah variabel terhadap variabel lain yang berlandaskan teori. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre eksperimen, yaitu penelitian uji coba yang bertujuan untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh papan permainan kata (*paperta*) terhadap kemampuan keaksaraan anak kelompok B dengan desain penelitian *Pre-Experimental Designs* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Rumusan rancangan penelitian bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2012:111) dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1. Rancangan Penelitian

Sasaran dalam penelitian ini adalah anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Surabaya tahun ajaran 2018-2019 berjumlah 14 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur dengan menggunakan lembar observasi atau pengamatan berbentuk *check list*. Pelaksanaan observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah menjadi *non participant observation* atau observasi nonpartisipan. Dokumen yang akan dilampirkan dalam penelitian ini sebagai data pendukung dan lembar pengamatan dalam kemampuan keaksaraan anak, dan data anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Surabaya.

Instrumen penelitian menggunakan lembar pengamatan. Adapun kemampuan yang diamati dalam instrument penelitian ini meliputi mencari dan menempelkan huruf awal pada kata benda sesuai dengan gambar yang ada, menyusun huruf-huruf menjadi kata benda tertentu, menghubungkan kata benda dengan gambar yang ada.

Data yang terkumpul dari hasil *pre-test*, *treatment* atau perlakuan, dan *post-test*, masing-masing dihitung rata-ratanya menggunakan rumus di bawah ini:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah anak}}$$

Bagan 2. Rumus Perhitungan Rata-rata

Data yang terkumpul dari penelitian ini dianalisis menggunakan statistik non parametris karena sasaran penelitian berjumlah kecil, yaitu <30 anak. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Wilcoxon Match Pairs Test* karena penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berhubungan. Menentukan kesimpulan dari hipotesis menggunakan taraf 5%. Adapun table penolong yang digunakan dalam analisis data *Wilcoxon* adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Penolong *Wilcoxon*

Nama Anak	X _{A1}	X _{B1}	Beda		Tanda Jenjang		
			X _{B1} - X _{A1}	Jenjang	+	-	
Jumlah					T=	T=	
					

Keterangan :

- X_{A1} : Nilai sebelum diberi perlakuan
- X_{B1} : Nilai sesudah diberi perlakuan
- X_{A1} - X_{B1} : Beda antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan
- Jenjang : $\frac{\text{Jumlah ranking}}{\text{Jumlah anak}}$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Surabaya selama 3 minggu lamanya. Kurun waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 16 April 2019 sampai pada tanggal 30 April 2019.

Pengambilan data sebelum perlakuan atau *pre-test* dilakukan dengan mengamati kemampuan keaksaraan yang meliputi mencari dan menempelkan huruf awal pada kata benda sesuai dengan gambar yang ada, menyusun huruf-huruf menjadi kata benda tertentu, dan menghubungkan kata benda dengan gambar yang ada. Pengamatan tersebut dilakukan dengan pemberian lembar kerja anak (LKA) yang memuat materi tersebut untuk mengukur kemampuan keaksaraan anak. Berdasarkan pengamatan sebelum perlakuan atau *pre-test* didapatkan hasil rata-rata 7,5.

Hasil selama *treatment I - treatment III* menunjukkan peningkatan pada kemampuan keaksaraan anak. Kemampuan keaksaraan anak berdasarkan hasil selama *treatment* diterapkan menunjukkan rata-rata sebesar 10,7. Hal tersebut memengaruhi pada hasil akhir yaitu setelah perlakuan atau *post-test*. Hasil yang didapatkan berdasarkan pengamatan yang meliputi mencari dan menempelkan huruf awal pada kata benda sesuai dengan

gambar yang ada, menyusun huruf-huruf menjadi kata benda tertentu, dan menghubungkan kata benda dengan gambar yang ada melalui lembar kerja anak (LKA), kemampuan keaksaraan anak menunjukkan rata-rata skor 11,7. Perbandingan hasil sebelum adanya perlakuan dengan setelah adanya perlakuan dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Sebelum dan Setelah Perlakuan Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Surabaya

No.	Nama Anak	Sebelum Perlakuan	Setelah Perlakuan
1.	KAI	8	11
2.	KEI	7	11
3.	UHF	9	12
4.	LHZ	7	11
5.	SDN	9	12
6.	NSA	9	12
7.	FR	6	10
8.	AJNA	7	10
9.	ODS	9	12
10.	MNI	6	10
11.	MRR	5	10
12.	SFA	9	12
13.	LNDP	9	12
14.	NAP	5	10

Berdasarkan judul penelitian, maka hipotesis statistik yang digunakan untuk menganalisis data adalah sebagai berikut.

Hipotesis Alternatif (H_a) : Ada pengaruh papan permainan kata (*paperta*) terhadap kemampuan keaksaraan anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Surabaya.

Hipotesis Nihil (H₀) : Tidak ada pengaruh papan permainan kata (*paperta*) terhadap kemampuan keaksaraan anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Surabaya.

Analisis yang digunakan adalah uji jenjang bertanda *Wilcoxon*. Adapun perhitungan statistik analisis data menggunakan uji jenjang bertanda *Wilcoxon* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Analisis Uji *Wilcoxon* Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir

Nama Anak	X _{A1}	X _{B1}	Beda		Tanda Jenjang		
			X _{B1} - X _{A1}	Jenjang	+	-	
KAI	8	11	3	4,5	+4,5	-	
KEI	7	11	4	10,5	+10,5	-	
UHF	9	12	3	4,5	+4,5	-	
LHZ	7	11	4	10,5	+10,5	-	
SDN	9	12	3	4,5	+4,5	-	
NSA	9	12	3	4,5	+4,5	-	
FR	6	10	4	10,5	+10,5	-	
AJNA	7	10	3	4,5	+4,5	-	
ODS	9	12	3	4,5	+4,5	-	
MNI	6	10	4	10,5	+10,5	-	
MRR	5	10	5	13,5	+13,5	-	
SFA	9	12	3	4,5	+4,5	-	

Nama Anak	X _{A1}	X _{B1}	Beda	Tanda Jenjang		
			X _{B1} - X _{A1}	Jenjang	+	-
LNDP	9	12	3	4,5	+4,5	-
NAP	5	10	5	13,5	+13,5	-
Jumlah					T=...	T=...

Berdasarkan jumlah angka yang diperoleh oleh Ttabel adalah 21, maka T hitung < T tabel ($0 < 21$). Hal tersebut menjelaskan bahwa hipotesis alternative (H_a) diterima yaitu terdapat pengaruh papan permainan kata (*paperta*) terhadap kemampuan keaksaraan anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Surabaya.

Papan permainan kata (*paperta*) terbukti menunjukkan perubahan positif terhadap kemampuan keaksaraan anak. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Hinebaugh (2009:10-11) bahwa penggunaan papan permainan sebagai bagian dari kurikulum juga merupakan cara terbaik untuk mengembangkan keterampilan seni dan bahasa, berpikir kreatif, ekonomi serta strategi dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Perbedaan hasil *pre-test* dengan *post-test* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan keaksaraan anak. Penggunaan papan permainan kata (*paperta*) merupakan sarana yang mudah dalam penyajian informasi. Anak mencoba secara mandiri dan aktif dari setiap alur permainan menjadikan penguatan pemahaman bagi anak. Bermain dan mencoba secara berulang dalam satu putaran permainan menjadikan anak belajar dengan cepat. Hal tersebut selaras dengan pendapat Treher (2011:9) bahwa manfaat dari penerapan papan permainan adalah penyajian informasi yang ringkas serta terdapat penguatan sehingga mudah dipahami, efisien dalam waktu yang dibutuhkan untuk belajar, mengingat, dan menerapkan informasi baru.

Motivasi terhadap papan permainan kata (*paperta*) menjadikan salah satu faktor yang meningkatkan kemampuan keaksaraan anak lebih cepat dan bermakna. Hal tersebut selaras dengan pendapat Rakhmawati (2017:38), salah satu faktor yang memengaruhi adalah motivasi dimana hal tersebut penting untuk menjadikan anak memiliki kemampuan dan hasil belajar yang lebih baik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh pada saat pengamatan awal sebelum adanya perlakuan dan pengamatan akhir sesudah adanya perlakuan, hasil penelitian menunjukkan bahwa “Ada pengaruh papan permainan kata (*paperta*) terhadap kemampuan keaksaraan anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK

Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Surabaya”. Hal tersebut dibuktikan dari hasil pengamatan awal sebelum adanya pemberian perlakuan diperoleh rata-rata 7,5 sedangkan hasil pengamatan akhir sesudah adanya pemberian perlakuan diperoleh rata-rata 11,7. Data hasil penelitian diketahui $n=14$ dengan $\alpha=5\%$ yang diuji menggunakan uji jenjang bertanda *Wilcoxon*. Hasil yang diperoleh T hitung = 0 dengan T tabel = 21 sehingga T hitung < T tabel, yaitu $0 < 21$. Hal tersebut menjelaskan bahwa adanya pengaruh papan permainan kata (*paperta*) terhadap kemampuan keaksaraan anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Surabaya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa papan permainan kata (*paperta*) terdapat pengaruh pada kemampuan keaksaraan anak kelompok B usia 5-6 tahun. Adapun beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Papan permainan kata (*paperta*) ini dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan di kelas. Disadari bahwa dalam pembuatan papan permainan kata (*paperta*) baik bentuk fisik maupun isi materi masih terdapat kekuranga, sehingga guru dapat mengembangkan papan permainan kata (*paperta*) untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

2. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lanjutan dapat mengembangkan serta berinovasi menggunakan papan permainan kata (*paperta*) sehingga jenis kegiatan dalam mengembangkan kemampuan keaksaraan anak bertambah.

DAFTAR PUSTAKA

- Bergen, D., & Mauer, D. 2000. “Symbolic Play, Phonological Awareness, and Literacy Skills at Three Age Levels”. Dalam K. A. Roskos & J. F. Christie (Eds.). 2000. *Play and Literacy in Early Childhood: Research from Multiple Perspectives* (hal. 45-62). Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Dennis, Lindsay R., dan Horn Eva. 2011. “Strategies for Supporting Early Literacy Development”. *Young Exceptional Children*. Vol 14 (3): hal. 29-40.
- Guo, Y., Justice, L. M., Kaderavek, J. N., & McGinty, A. 2010. “The Literacy Environment of Preschool Classrooms: Contributions to Children’s Emergent Literacy Growth”. *Journal of Research in Reading*. Vol. 35 (3): hal 308–327.
- Hasibuan, Rachma. 2004. *Pembelajaran Keaksaraan Fungsional dalam Upaya Meningkatkan*

Pengetahuan, Ketrampilan, Sikap Ibu di Bidang Gaki dan Stimulasi Perkembangan Gerakan Motorik Anak Prasekolah: Penelitian Lapangan di Daerah Endemik Gaki di Kecamatan Kuripan Kabupaten Probolinggo Jawa Timur. Disertasi Thesis, Universitas Airlangga, (Online), (<http://repository.unair.ac.id/31881/>), diakses 13 Februari 2019).

Hinebaugh, Jeffry P. 2009. *A Board Game Education*. United States of America: Rowman & Littlefield Education.

NICHHD Early Child Care Research Network. 2005. "Pathways to Reading: The Role of Oral Language in the Transition to Reading". *Developmental Psychology*. Vol. 41 (2): hal 428–442.

Rakhmawati, Nur Ika Sari. 2017. *Metode Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak*. Surabaya: Unesa University Press.

Roskos, K., & Christie, J. 2001. "Examining The Play–Literacy Interface: A Critical Review and Future Directions". *Journal of Early Childhood Literacy*. Vol. 1 (1): hal 59–89.

Saracho, O. N., & Spodek, B. 2006. "Young Children's Literacy-Related Play". *Early Child Development and Care*. Vol. 176 (7): hal 707–721.

Skibbe, L. E., Connor, C. M., Morrison, F. J., & Jewkes, A. M. 2011. "Schooling Effects on Preschoolers' Self-Regulation, Early Literacy, and Language Growth". *Early Childhood Research Quarterly*. Vol. 26 (1): hal. 42–49.

Sonnenschein, Susan dan Munsterman Kimberly. 2002. "The Influence of Home-Based Reading Interactions on 5-Year-Olds' Reading Motivations and Early Literacy Development". *Early Childhood Research Quarterly*. Vol. 17 (3): hal. 318–337.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Tan, Steven, dkk. 2015. *Perancangan Board Game Pengenalan Dinosaur Untuk Anak Usia 8-12 Tahun*. *Jurnal DKV Adiwarna Universitas Kristen Petra*, (Online), Vol 1, Nomor 6, (<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/3323>), diunduh 10 Desember 2018)

Treher, Elizabeth N. 2011. *Learning with Board Games: Tools for Learning and Retention*, (Online), (https://www.thelearningkey.com/pdf/Board_Games_TLKWhitePaper_May16_2011.pdf), diunduh tanggal 25 Januari 2019).

Whitehurst, Grover J., dan Lonigan Christoper J. 1998. "Child Development and Emergent Literacy". *Child Development*. Vol. 69 (3): hal. 848-872.