

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF SEDERHANA MELALUI BERMAIN INJAK KARTU HURUF BERGAMBAR PADA KELOMPOK USIA 3-4 TAHUN PAUD PLUS AL-FATTAH

Muzdalifah(e-mail :fahrista@yahoo.co.id)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Dewi Komalasari (e-mail :dewikomalasari.satmoko@gmail.com)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh peningkatan kemampuan mengenal huruf sederhana melalui bermain injak kartu huruf bergambar anak kelompok 3-4 tahun PAUD Plus Al-Fattah yang masih rendah. Hal ini terlihat sebagian besar anak belum berkembang dalam bermain dengan teman dan bekerjasama dalam menyelesaikan tugas. Realitas ini disebabkan karena anak hanya bermain menggunakan APE yang ada dan bermain secara individu. Pengamatan peneliti dalam kegiatan peningkatan kemampuan mengenal huruf sederhana di PAUD Plus Al-Fattah dari 16 anak, hanya sekitar 50% (6 anak) yang mencapai kemampuan mengenal huruf sederhana dengan baik sedangkan harapan yang ingin dicapai adalah 75%. Dengan demikian maka perlu dilakukan tindakan dengan penerapan permainan injak kartu huruf bergambar. Tujuan dari penelitian ini adalah aktifitas anak dan peningkatan hasil kemampuan mengenal huruf sederhana melalui penerapan permainan injak kartu pada kelompok 3-4 tahun PAUD Plus Al-Fattah Jombang.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas yang dirancang dalam bentuk siklus berulang. Didalam satu siklus terdiri dari 4 tahap yaitu rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek dari penelitian ini adalah kelompok usia 3-4 tahun PAUD Plus Al-Fattah yang berjumlah 16 anak, yang terdiri 7 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis datanya menggunakan statistik deskriptif.

Dalam menganalisa data, peneliti menggunakan lembar observasi kemampuan mengenal huruf sederhana. Pada siklus satu menunjukkan belum ada yang mencapai kriteria karena belum mencapai target yang ditentukan yaitu sebesar 75%. Dari 16 anak masih mencapai 50%. Setelah dilakukan tindakan perbaikan pada siklus kedua menunjukkan ada peningkatan mengenal huruf sederhana, perolehan skor pada aktivitas anak sebesar 75%. Setelah menerapkan pembelajaran injak kartu huruf bergambar diketahui bahwa hasil akhir dari pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf sederhana sebesar 87% pada kelompok usia 3-4 tahun PAUD Plus Al-Fattah Jarak Kulon Jogoroto Jombang.

Kata Kunci: Mengenal Huruf, Bermain Injak Kartu Huruf Bergambar.

Abstract

This study was motivated by an increase in the ability to know the simple letters through playing cards stomp letters illustrated children 3-4 years of early childhood group Al - Fattah Plus is still low . It is seen largely undeveloped child in playing with friends and work together to complete the task . The reality is because children just play using existing APE and play individually . Observations in activities to increase the ability of researchers to know the simple letters in early childhood Plus Al - Fattah of 16 children , only about 50 % (6 children) who achieved the ability to know the simple huruf well while expectations achieved is 75 % . Thus it is necessary to act with the implementation of pictorial letter card game stampede . The purpose of this study is the result of an increased activity of the child and the simple ability to recognize letters through the implementation of the card game stomp on early childhood 3-4 years group Al - Fattah Plus Jombang .

This study used classroom action research . Action research which is designed in the form of repeated cycles consisting of four components, namely a plan , action , observation , and reflection . The subjects of this study were the age group of 3-4 years of early childhood Plus Al - Fattah , amounting to 16 children , which comprises 7 boys and 9 children perempuan. Teknik data collection using observation and documentation , while data analysis using descriptive

From the analysis of the increase in children's ability to recognize simple letters in the first cycle of data obtained by the observation of the activities of children 69 % , and the observation of children's ability to recognize letters modest 50 % . This suggests the study has not been successful because it has not reached the expected action criteria ≥ 75 % , so this research should be continued in the second cycle . In the second cycle the data obtained on the observation , the observation of the activities of children 75 % . Based on the analysis of data from the second cycle , this study successfully concluded and the results of observation and social skills a child's emotional 87 % , so it can be concluded that the application of the gift letter pictorial stomp game can improve children's ability to recognize letters.

Keywords : Know Your Letters , Letter Cards Playing Hit Illustrasi

PNDAHULUAN

Menurut undang-undang Sisdiknas tahun 2010, menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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.

Perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan, yang berarti bahwa tingkat perkembangan yang dicapai pada suatu tahap diharapkan meningkat, baik secara kuantitatif maupun kualitatif pada tahap selanjutnya. Walaupun setiap anak adalah unik, karena perkembangan anak berbeda satu sama lain yang dipengaruhi oleh factor internal dan eksternal, namun demikian perkembangan anak tetap mengikuti pola yang umum (Kemendiknas, 2009:17).

Dalam rangka memenuhi kebutuhan dimasa peka anak terutama pada aspek pengembangan kemampuan bahasa dapat dikembangkan melalui berbagai bentuk permainan yang menyenangkan bagi anak, karena dengan bermain seluruh aspek perkembangan baik kemampuan bahasa, fisik, kognitif, maupun sosial emosional anak dapat dicapai secara bersama-sama (Depdiknas, 2000:3).

Pengembangan kemampuan bahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat anak untuk dapat berbahasa Indonesia. Pengembangan kemampuan berbahasa anak adalah jika anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal symbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis (Kemendiknas, 2010:9). Pelaksanaan pengembangan berbahasa khususnya membaca gambar sejak dini tidak boleh seperti pelajaran di SD, maka perlu adanya tehnik yang dapat membuat anak aktif dan senang tanpa terbebani. Mengenal huruf dengan membaca gambar merupakan hal yang sangat penting dalam kegiatan sehari-hari terutama dalam berkomunikasi.

Untuk mengoptimalkan pengembangan kemampuan berbahasa anak, maka perlu adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf sederhana, agar anak lancar dalam berkomunikasi sehari-hari. Sementara pelaksanaan dari kegiatan mengenal huruf sejak dini di PAUD Plus Al-Fattah Jarak Kulon Jogoroto Jombang khususnya anak usia 3-4 tahun masih belum maksimal, karena masih berada di bawah standart ketuntasan belajar yang telah ditetapkan dalam program pembelajaran sekolah yaitu tingkat pencapaian perkembangan minimal 75%.

Depdiknas (2007), berpendapat bahwa mengenal huruf merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditorif (pendengaran) dan unsur visual (pengamatan). Kemampuan mengenal huruf dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan

caramemegang atau membolak-balik buku. Melihat fenomena yang terjadi dilapangan, di PAUD plus Al-Fattah Desa Jarak kulon Kecamatan Jogoroto Kabupaten Jombang, penggunaan tehnik belajar menyenangkan melalui bermain injak kartu huruf bergambar didalam proses pembelajaran sudah diterapkan.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai peningkatan kemampuan mengenal huruf sederhana melalui bermain injak kartu bergambar di PAUD plus Al-Fattah Desa Jarak kulon Kecamatan Jogoroto Kabupaten Jombang.

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti sampaikan diatas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: 1) Apakah penggunaan media injak kartu huruf bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf sederhana pada kelompok usia 3-4 tahun PAUD plus Al-Fattah Jarak kulon Jogoroto Jombang Tahun 2013-2014? 2) Bagaimana aktivitas anak dalam menggunakan media injak kartu huruf bergambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf sederhana pada kelompok usia 3-4 tahun PAUD plus Al-Fattah Jarak kulon Jogoroto Jombang Tahun 2013-2014?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf sederhana pada kelompok usia 3-4 tahun melalui bermain injak kartu huruf bergambar. Manfaat penelitian ini bagi anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf sederhana sehingga kemampuan kognitif anak meningkat.

Dalam masa tiga sampai empat tahun pertama dari kehidupan anak merupakan dimana perkembangan motorik, intelektual, emosional, bahasa serta sosial anak berlangsung dengan sangat cepatnya sehingga menentukan masa depan anak. Dimasa inilah semua perkembangan anak mulai terbentuk dan cenderung menetap sampai usia dewasa. Dengan demikian betapa pentingnya pendidikan awal bagi anak usia dini agar anak mempunyai persiapan diri untuk menerima pelajaran bagi kehidupan selanjutnya.

Untuk mencapai perkembangan kemampuannya terutama perkembangan bahasanya sangat pesat. Perkembangan kemampuan bahasa untuk anak usia dini difokuskan pada empat macam bentuk bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Bromley dalam Gunarti dkk, 2008:1.35). dengan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain anak akan mendapatkan banyak sekali kosa kata, sekaligus dapat mengekspresikan dirinya. Anak akan belajar bagaimana berpartisipasi dalam suatu percakapan dan menggunakan bahasanya untuk memecahkan masalah. Kemampuan berbahasa anak yang pesat ini dipengaruhi oleh beberapa factor antara lain latar belakang budaya dan sosial, pola komunikasi keluarga dan pengalaman individu (Gunarti dkk, 2008:1.35).

Masih menurut Gunarti, dkk (2008:2.31) bahasa adayang bersifat reseptif (dimengerti, diterima) contohnya mendengarkan dan membaca, juga ada yang bersifat ekspresif (dinyatakan) contohnya berbicara dan menulis. Sedangkan penelitian ini lebih difokuskan pada keterampilan bahasa yang bersifat reseptif yaitu membaca. Dalam keterampilan ini makna bahasa diperoleh dan diproses melalui symbol visual dan verbal, ketika anak melihat dan membaca gambar atau tulisan maka mereka dapat memahami bahasa berdasarkan konsep pengetahuan dan pengalaman yang mereka peroleh. Sedangkan menurut Ganeshi (dalam Sutanto, 2011:74) bahasa anak tidak dimulai dari kata ke huruf lalu pengalaman, tetapi dari pengalaman ke huruf kemudian ke kata.

Perkembangan bahasa pada anak haruslah distimulasi sejak sedini mungkin, karena pengenalan huruf merupakan awal dari tahap membaca anak. Hal tersebut didukung Suhartono dalam Dhieni (2010:15) “untuk mengembangkan bahasa anak dapat diawali dengan pengenalan bunyi bahasa, mulai dari bunyi bahasa yang mudah diucapkan dilanjutkan ke bunyi bahasa yang sulit. Pengenalan huruf dapat dilakukan secara bertahap dari peniruan bunyi vokal, dilanjutkan dengan peniruan bunyi konsonan”

Menurut Hurlock, 1997 (dalam musfiroh, 2005:2) bermain merupakan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Menurut Sujiono (2009:145), pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini. Masih menurut Sujiono Tujuan dari bermain dan permainan anak diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik, motorik kasar, dan keseimbangan.
- b. Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain.
- c. Dapat mengembangkan intelektualnya, karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya.

Menurut Heinich, Molenda dan Russel (dalam zaman, 2009:4.4) media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Martin dan Briggs menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan anak, dapat berupa perangkat keras, seperti computer, televise, projector, dan perangkat lunak yang digunakan dalam perangkat-perangkat keras tersebut. Dalam menggunakan batasan

Martin dan Briggs, guru atau pengajar juga termasuk media pembelajaran (Dedeng, 1998)

METODE

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Arikunto, 2007:100).

Menurut Arikunto (2007:101) alat pengumpulan data disebut juga instrument pengumpulan data yaitu alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan nyata dalam proses belajar mengajar dikelas sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan bisa tercapai secara efektif dan efisien. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan sifat penelitian adalah pendekatan kualitatif karena dalam penelitian ini lebih mengutamakan deskriptif analitik untuk memecahkan permasalahan pembelajaran yaitu permasalahan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf sederhana. Meskipun data yang dapat diukur dengan menggunakan angka, tetapi data tersebut merupakan data kualitatif yang diangkakan kemudian dianalisis menggunakan prosentase (Sugiyono, 2004:170).

Rancangan penelitian tindakan ini menggunakan model penelitian tindakan kelas. Arikunto dkk, (2010:17) yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini direncanakan, dan terbagi menjadi 2 siklus. Proses pembelajaran menggunakan media kartu huruf bergambar pada tiap siklus dilakukan 3 kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada hari-hari sekolah yaitu mulai dari jam 07.30 sampai 09.30 WIB.

Penelitian ini dilakukan pada kelompok usia 3-4 tahun PAUD plus Al-Fattah Jarak kulon Jogoroto Jombang Tahun ajaran 2013-2014 dengan jumlah anak yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Tingkat kemampuan anak dan daya serap bervariasi.

Dalam penelitian ini, kemampuan mengenal huruf sederhana diukur dengan indikator sebagai berikut:

- a) Mengenal huruf dengan beberapa kata berdasarkan gambar (Bhs,41)
- b) Menghubungkan gambar dengan huruf awal (Bhs.31)

Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Sederhana Melalui Bermain Injak Kartu Huruf Bergambar Pada Kelompok Usia 3-4 Tahun PAUD Plus Al-Fattah

c) Mencocokkan atau mencari huruf yang sama (Bhs.11)

Hasil Pembahasan

Untuk mengetahui tingkat kemampuan mengenal huruf sederhana, dan aktivitas anak, data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan rumus rerata. Rumus yang digunakan yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (\text{winarsunu, 2002: 22})$$

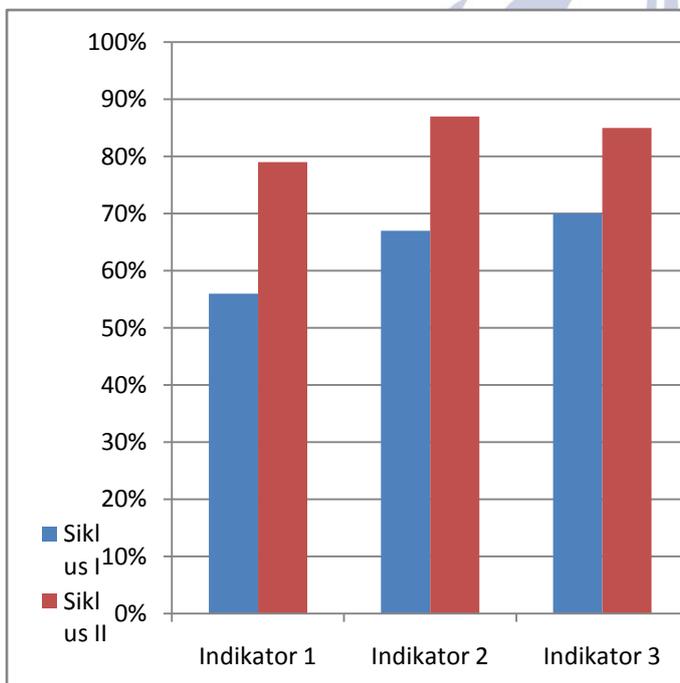
Keterangan:

Nilai P = Prosentase

Nilai F = Jumlah Kemampuan yang dicapai

Nilai N = Jumlah kemampuan maksimal

Grafik 4.1



Grafik diatas menunjukkan bahwa peningkatan aspek kemampuan mengenal huruf sederhana pada anak kelompok usia 3-4 tahun PAUD Plus Al-Fattah Jarak Kulon Jogoroto Jombang. Sebelum dilakukan tindakan hanya mencapai 56% dari jumlah anak 16 atau hanya 6% anak yang dapat mencapai target tuntas dalam kegiatan mengenal huruf sederhana melalui kartu huruf bergambar. Dan mulai nampak terjadi peningkatan setelah dilakukan tindakan dari siklus I ke siklus II dari 16 anak yang dapat mencapai target sebanyak 14 anak, sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan sudah memenuhi target pencapaian sebesar 79%.

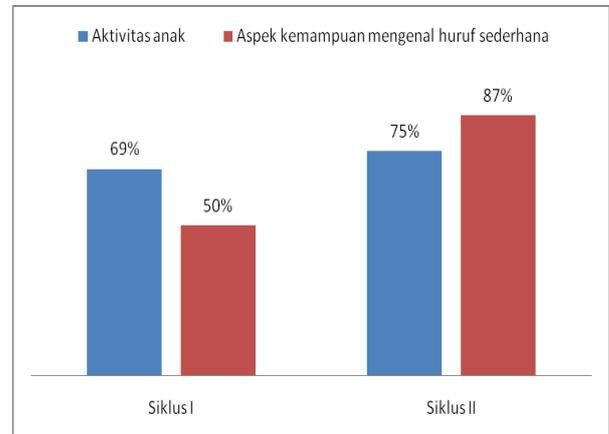
Tabel 1

Rekapitulasi Aktivitas Anak pada Aspek Kemampuan Mengenal Huruf Sederhana.

No	Indikator	Siklus I	Siklus II
1	Aktivitas anak	69%	75%

2	kemampuan mengenal huruf sederhana	50%	87%
---	------------------------------------	-----	-----

Grafik 4.2.



Rekapitulasi Aktivitas Anak dan kemampuan mengenal huruf Grafik .2

Berdasarkan grafik diatas, maka pada siklus I data aktivitas anak sebesar 69% dan prosentase kemampuan mengenal huruf sederhana sebesar 50% dari grafik 4.2 dapat disimpulkan bahwa kegiatan mengenal huruf sederhana melalui injak kartu huruf bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf sederhana, karena bermain sambil melompat dengan gambar-gambar yang cerah anak lebih tertarik untuk bermain, sehingga anak tertantang untuk melakukan kegiatan tersebut, dan akhirnya anak dapat mengenal huruf. Dengan banyaknya perbendaharaan kata yang dimiliki anak, maka kemampuan mengenal huruf anak dapat meningkat.

Dari hasil Observasi pada siklus I ketiga Aspek belum ada yang mencapai tuntas dan belum berhasil karena belum memncapai target yang ditentukan yaitu sebesar 75% dari 16 anak mendapat bintang 3 untuk masing-masing aspek atau indikator satu anak 3 aspek. Setelah dilakukan tindakan perbaikan tampak ada peningkatan pada siklus II. Perolehan skor pada aktivitas anak sebesar 75% dan aspek kemampuan mengenal huruf sederhana sebesar 87%.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasannya dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf sederhana melalui bermain injak kartu huruf bergambar mengalami kenaikan yang signifikan, pada siklus 1 kemampuan mengenal huruf memenuhi standar ketuntasan 50%. Pada siklus II meningkat menjadi 87%, hasil observasi aktivitas anak juga mengalami peningkatan dari hasil siklus 1 69%, pada siklus II meningkat menjadi 75%. Berdasarkan tindakan dalam proses pembelajaran kegiatan injak kartu huruf bergambar, maka ketuntasan

belajar dalam tindakan yang telah diberikan gurupun mengalami kenaikan yang signifikan.

Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka selain kesimpulan yang telah peneliti sampaikan mengenai penggunaan kegiatan injak kartu huruf bergambar, peneliti dapat menyampaikan saran-saran yang diharapkan berguna bagi kegiatan proses pembelajaran menjadi lebih efektif bagi siswa, saran-sarannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk melaksanakan metode pembelajaran dengan kegiatan injak kartu huruf bergambar diperlukan persiapan yang cukup matang sehingga para guru terlebih dahulu harus dapat menentukan media apa saja yang dapat digunakan dan paling efektif diterapkan kepada anak usia 3-4 tahun.
2. Penggunaan strategi bernyanyi harus dibuat semenarik mungkin bagi anak, juga harus disesuaikan dengan kondisi yang ada sehingga anak dapat merespons secara baik serta dapat menerima model pembelajaran tersebut secara berkelanjutan. Selain itu anak hendaknya dilibatkan dalam penentuan media yang dipilih dan digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga kartu-kartu gambar yang memiliki hubungan dengan mengenal huruf dengan beberapa kata berdasarkan gambar dapat dengan mudah di mengerti oleh anak.

Untuk mendorong anak agar lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan guru hendaknya berupaya untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menciptakan kondisi seperti bermain namun terarah dan terprogram bagi anak, sehingga anak terhindar dari rasa kaku, takut maupun malu dalam mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Alwi, Hasan, 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai pustaka.
Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta, Rineka Cipta.
Arsyad, Azhar, 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
Departemen Pendidikan Nasional 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Depdiknas, 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Berbahasa di TK*. Jakarta.
Depdiknas, 2004. *Kurikulum 2004 TK/RA*. Jakarta.
Dhieni, Nurbiana dkk 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta Universitas Terbuka.
Gunarti, Winda, dkk, 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
Kementrian Pendidikan Nasional 2009, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tentang standar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
Nasution S, 1996 *Metode Penelitian Nualistik-Kualitatif, cet 7, Bandung: Tarsito*.
Musfiroh, Tadkiroatun 2005, *bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan*, Jakarta. Direktorat jendral pendidikan tinggi.
Rusijono, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*, Surabaya: Unesa.
Sugiyono 2008. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif R dan D*. Bandung Alfabeta.
Sujiono, Nurani Yuliani, Sujiono Bambang 2005, *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta.
Sujiono. Nurani Yuliani, 2009, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT indeks.
Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
Suyanto, Slamet, 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat.
Wijana, Widarmi D, dkk. 2008. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Universitas Terbuka.
Winarhsunu, Tulus. 2002. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Dan Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
Yus, Anita 2005. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta Departemen Pendidikan Nasional.
Zaman, Badru, dkk. 2009. *Media dan sumber Belajar TK*. Jakarta Universitas Terbuka.
<http://milman.yusdi.blogspot.com/2011/07/PengertianKemampuan.html>