

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD KELOMPOK A1 TAMAN KANAK-KANAK DHARMA WANITA BADAS

Winda Andriyanti

(Windaandriya205@gmail.com)

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

Irena Yolanita Maureen

(Irena.maureen@gmail.com)

Jurusan MP, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian pada anak kelompok A1 di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Badas dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan anak bidang bermain peran dalam mengenal huruf abjad. Hal ini disebabkan karena guru selalu menggunakan model pembelajaran klasikal untuk kegiatan bermain peran. Hampir setiap hari kegiatan yang dilakukan yaitu menulis huruf pada kotak kecil, menulis angka dan kegiatan lain berupa kegiatan mewarnai gambar. Dalam kemampuan mengenal huruf abjad di TK Dharma Wanita dari 15 anak yang mampu mengenal huruf abjad hanya 5 yang ditandai dengan anak kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk membuktikan apakah ada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis pre-eksperimendan desain penelitian *one group pre test-post test*. Subyek penelitian berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dengan alat penilaian berupa lembar observasi, dokumentasi. Teknik data menggunakan statistik non parametrik uji jenjang bertanda *Wilcoxon (wilcoxon match pairs test)* dengan rumus $T_{hitung} < T_{tabel}$ jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka penelitian ini signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian, data tentang kemampuan mengenal huruf abjad menunjukkan data *pretest* 146 dan *post test* 187 hasil uji jenjang *Wilcoxon* bahwa T_{tabel} adalah 120. Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 25$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, diketahui bahwa nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$. Sehingga hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penerapan metode bermain peran terhadap kemampuan mengenal huruf abjad kelompok A1 TK Dharma Wanita Badas.

Kata kunci: Metode bermain peran, Mengenal huruf abjad

Abstract

A group of research on children in kindergarten Dharma Wanita Badas Kediri motivated by the lack of ability of the Child can name letter sounds, able to mimic the letter, the letter mentions capable, able to trace the letters. This is due almost every day activities done is to write letters on a small box, write the number and other activities such as coloring a picture. Ability to recognize letters of the alphabet in kindergarten Dharma Wanita d of 15 children were able to recognize letters Abja only 5 are marked with the child's lack of attention to the lessons presented by the teacher. Method of playing a role objectives of this study is to prove whether there is influence of method of playing a role in the ability to recognize letters of the alphabet

The data collecting method is observation. The observation sheet is used as the instrument. The data analysis technique used is non parametric statistic, wilcoxon match test. The data analysis is about the ability to recognize the number concept from the primary observation (pre test) and final observation after applying the role play (post test).

Based on the wilcoxon match pairs test, $T_{count} = 0$. It is smaller than T_{table} . T_{table} is 25 the decision is : H_a is accepted because t_{count} is smaller ($0 > 25$) and H_0 is rejected because $T_{count} > T_{table}$ ($0 > 25$). The conclusion of the research shows that role play method affects significantly the A1 group children's ability in recognizing the alphabet at Dharma Wanita Badas kindergarten Kediri. It proves that the learning process by using role play method can help the children in understanding the children's knowledge in their cognitive skill development, especially in their ability to recognize the alphabet.

Keyword : role play method. Recognizing the alphabet

PENDAHULUAN

Peraturan menteri pendidikan nasional No 58 tahun 2009 tentang standart pendidikan anak usia dini ini menyatakan bahwa penyelenggaraan PAUD sampai ini belum memiliki standart yang dijadikan sebagai acuan minimal dan penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal, non formal atau in formal. Oleh karena itu, untuk memberikan pelayanan yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak maka perlu disusun standart PAUD.

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Melalui bermain anak memperoleh informasi dan melatih keterampilan yang ada. Bermain disesuaikan dengan perkembangan anak dimulai dari bermain sambil belajar seraya bermain. Permainan yang digunakan TK adalah permainan yang merangsang kreativitas anak dan menyenangkan. Depdiknas (2008:13).

Tujuan diselenggarakan pendidikan anak usia dini adalah untuk membentuk anak yang berkualitas yang dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa, membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar di sekolah (Hasan 2010).

Berdasarkan observasi di taman kanak-kanak Dharma Wanita Badas Kediri terdapat 15 murid pada kelompok A 1. Kemampuan mengenal huruf abjad pada kelompok A 1 masih rendah dalam hal mengenal huruf abjad. Penyebab kurang mampunya anak di TK tersebut dalam mengenal huruf abjad. Di TK Dharma Wanita Badas Kediri Kelompok A 1, dari 15 anak yang mampu mengenal huruf hanya 5 anak. Hal ini yang menjadi permasalahan guru kelas pada kelompok A 1. guru perlu menerapkan cara yang tepat dalam mengenalkan kemampuan mengenal huruf abjad pada semua murid kelompok A 1 karena kemampuan mengenal huruf abjad termasuk dalam kurikulum yang harus dicapai oleh semua anak TK kelompok A 1.

Rumusan masalah memperhatikan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang akan diteliti adalah bagaimana pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan mengenal huruf abjad kelompok A1 TK Dharmawanita Badas Kediri?

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk

mendiskripsikan kegiatan mengembangkan kemampuan anak menggunakan metode bermain peran terhadap kemampuan mengenal huruf, melalui kegiatan ini diharapkan anak dapat mengenal huruf dengan baik melalui bermain peran.

Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis
Dengan mengadakan penelitian ini, maka diharapkan memberi pengetahuan tentang bermain peran dan mengenal huruf abjad.
2. Manfaat praktis
Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:
 - a. Manfaat bagi guru
Sebagai bahan masukan bagi guru dalam membuat keputusan dan langkah-langkah yang tepat dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dan mengenal huruf abjad.
 - b. Manfaat bagi anak
Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan metode bermain peran melalui mengenal huruf abjad.
 - c. Bagi lembaga
Dengan adanya penelitian ini. Hasil dapat dijadikan informasi terhadap penerapan metode bermain peran terhadap mengenal huruf abjad.

Salah satu jenis permainan yang tepat dan dapat mengembangkan kecerdasan sosial anak dengan baik adalah bermain peran atau sosiodrama. Bermain peran atau sosiodrama ini adalah suatu jenis permainan yang dilakukan oleh beberapa orang anak untuk memainkan lakon tertentu atau mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial dengan membagi peran kepada masing-masing peran. Catherine Garvey (1977, dalam Stassen Berger, 1983) dalam Mayke (1995:25), menemukan bahwa pada umumnya anak-anak menyukai bermain peran (dramatik).

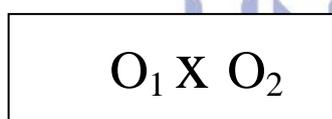
Menurut Suyatno (2005) dalam Ahmad (2011:85), belajar membaca dan menulis merupakan hal yang sangat sulit bagi anak, karena anak harus belajar huruf dan bunyi huruf (morfem dan fonem). Huruf *r* biasanya merupakan huruf paleng akhir yang diucapkan anak karena membutuhkan ma-turasi atau kematangan organ-organ pembentuk suara. Sementara huruf *ng*, *kh* serta *sy* biasanya menjadi huruf yang sulit untuk dimengerti anak. Anak berfikir bahwa yang lain satu huruf dapat

berfungsi kenapa harus ada dua huruf baru biasa berfungsi. Mungkin akan lebih mudah bagi anak jika dua huruf ini diganti satu simbol huruf lain. Bagi anak huruf *b* dan *d* juga sering terbalik.

METODE

Penelitian tentang penerapan metode bermain peran terhadap mengenal huruf abjad kelompok A TK Dharma Wanita, Badas Kediri, merupakan penelitian kuantitatif karena data yang digunakan berupa angka-angka dan analisis datanya menggunakan statistik. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan *pre-eksperimen* sebab penelitian dengan anggapan akan terjadi suatu perubahan.

Desain penelitian pada pendekatan eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sesungguhnya, yang artinya ada salah satu syarat penelitian eksperimen yang tidak terpenuhi. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, jumlah sampel sedikit, tidak berdistribusi normal dan sampel tidak dipilih secara random. Berdasarkan macam-macam desain *pre-eksperimen* yang ada, penelitian menggunakan *one-group pretest design* karena pada desain ini terdapat *pre tes* sebelum diberi perlakuan dan *postes* sesudah perlakuan. Sehingga dapat dibandingkan antara keadaan sebelum perlakuan dengan keadaan sesudah perlakuan. Menurut Taniredja dan Mustafidah (2011:55), pada rancangan ini pengaruh *treatment* diputuskan berdasarkan perbedaan *Pre tes* dan *pos tes* tanpa ada pembanding dengan kelompok kontrol. Menurut Arikunto (2010:124), desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1
Rancangan Penelitian

Keterangan

O₁ : observasi sebelum pemberian perlakuan (*pre test*)

x : perlakuan atau *treatment*

O₂ : observasi sesudah perlakuan (*post test*)

Pada desain penelitian ini, yang dimaksud o adalah observasi dan x adalah pemberian perlakuan terhadap anak kelompok A TK Dharmawanita dalam kemampuan mengenal huruf. Observasi dilakukan 2 kali yaitu sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Observasi yang dilakuakn sebelum perlakuan (o₁) disebut *pre tes* yaitu mengobservasi kegiatan anak kelompok A TK Dharmawanita untuk mengetahui

kemampuan awal mengenal huruf sebelum melakukan permainan bermain peran (O₂) disebut *pos tes* yaitu mengobservasi anak kelompok A TK Dharmawanita untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf sesudah diberikan perlakuan melalui metode bermain peran.

Instrument penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cepat, lengkap, sistematis sehingga mudah diolah (Arikunto, 2010:203). Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu non tes karena dalam pembelajaran di taman kanak-kanak alat evaluasi yang digunakan bukan berupa tes. Salah satu manfaat kisi-kisi instrumen menurut Arikunto (2010:205), yaitu dengan adanya kisi-kisi instrumen maka peneliti akan mendapatkan kemudahan dalam menyusun instrumen dan dapat juga berfungsi sebagai peta perjalanan dari aspek yang akan dikumpulkan datanya, dari mana data diambil dan dengan apa pula data tersebut diambil, kisi-kisi instrumen tentang kemampuan mengenal huruf abjad pada anak kelompok A 1

Tabel 1

Kisi-kisi Instrumen Mengenal Huruf Abjad pada Anak Kelompok A1 TK Dharma Wanita Badas Kediri

No	Variabel	Sub variabel	Indikator	Butir Aitem
	Kemampuan Mengenal huruf abjad sederhana	Mengenal huruf adjad sederhana	Membedakan suara huruf	Anak mampu menyebutkan bunyi b, d, p, t, m, n
				Anak mampu meniru huruf b, d, p, t, m, n
			Mencocokkan suara dengan tulisannya	Anak mampu menyebutkan kan suara huruf b, d, p, t, m, n
				Anak mampu menjiplak huruf b, d, p, t, m, n

(Sumber: hasil analisis permen 58)

Reliabilitas instrumen merupakan syarat untuk pengujian validitas instrumen. Menurut Arikunto (2010:221), reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Sedangkan menurut Sugiono (2010:121), instrumen yang *reliabel* adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Pada penelitian ini pengujian reabilitas instrumen menggunakan jenis reabilitas *internal consistency* karena penelitian hanya melakukan uji coba instrumen sekali saja pengujian, kemudian data yang didapat dianalisis dengan teknik tertentu. Teknik pengujian reabilitas instrumen pada penelitian ini dapat dilakukan dengan pengamatan (observasi). Menurut Arikunto (2010:242), pengamatan atau observasi dilakukan oleh pengamat dengan sasaran benda diam atau proses. Dalam hal ini penelitian mengamati kemampuan mengenali huruf abjad. Berikut langkah-langkah teknik reabilitas pengamatan dalam kemampuan mengenali huruf abjad dengan dua pengamat yang akan dilaksanakan di TK Dharmawanita Blaru Kediri.

hasil pengamatan digunakan teknik pengujian reabilitas pengamatan dengan rumus yang digunakan oleh H.J.X. Fernandes. Menurut Arikunto (2010:244).

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

Keterangan

- KK : Koefisien Kesepakatan
- S : Sepakat, jumlah kode yang sama untuk kode yang sama
- N₁ : Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat I
- N₂ : Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat II

Adapun keterangan mengenai tabel uji reabilitas di bawah ini, angka yang tertulis angka 1, 2, 3, 4 tersebut maksudnya yaitu bentuk kriteria penilaian masing-masing yang sudah teruji kevalidannya, sedangkan tanda (√) merupakan kode dari pengamat I dan pengamat II untuk menentukan persamaan dalam memberikan penilaian berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditentukan. Berikut ini adalah data hasil uji reabilitas instrumen dari seorang subyek yang dilaksanakan di TK Dharma Wanita Blaru Kediri.

Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif karena data yang digunakan berupa angka-angka. Rancangan penelitian yang peneliti menggunakan yaitu *one-group-pretest-posttest*

design, untuk itu teknik analisis data yang sesuai dengan penelitian ini yaitu menggunakan uji jenjang bertanda *Wilcoxon* teknik ini digunakan untuk menguji hipotesis dua sampel yang berpasangan bila datanya berbentuk ordinal atau berjenjang. (Sugiono, 2010:134). Alasan menggunakan rumus *Wilcoxon* yaitu untuk mencari perbedaan kemampuan anak kelompok A di TK Dharmawanita dalam hal mengenali konsep bilangan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Dalam uji *Wilcoxon*, besar selisih angka antara positif dan negatif diperhitungkan karena sampel yang digunakan dalam penelitian ini kurang dari 25 maka tes uji *wilcoxon* menggunakan tabel penolong. Berikut contoh tabel penolong menurut Sugiyono (2010:136)

Tabel 2

Penolong untuk Test Wilcoxon

No	X _{A1}	X _{B1}	Beda	Tanda Jenjang		
			X _{B1} - X _{A1}	Jenjang	+	-
1						
2						
3						
4						
5						
Dst						
Jumlah					T=	...
				
					

Sumber: tabel penolong menurut Sugiyono (2010:136)

Keterangan

- X_{A1} : Nilai sebelum diberi perlakuan
- X_{B1} : Nilai setelah diberi perlakuan
- X_{B1} - X_{A1} : Beda antara sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan

1. Memperoleh data X_{A1} yaitu data dari hasil pre tes
2. Memperoleh data X_{B1} yaitu data dari hasil post tes
3. Mencari nilai beda antara X_{A1} dan X_{B1} dengan cara menghitung selisih X_{A1}
4. Mencari jenjang atau peringkat mulai dari responden awal sampai akhir tanpa memperhatikan tanda (+) dan (-).
5. Memasukkan nilai jenjang atau peringkat pada kolom tanda sesuai dengan hasil dari selisih antara X_{A1} dan X_{B1}. Jika pada kolom selisih terdapat tanda negative (-) maka peringkat yang diperoleh juga dimasukkan pada kolom tanda yang bernilai negatif (-) begitupun sebaliknya jika pada kolom selisih terdapat tanda positif (+)

maka peringkat yang diperoleh juga dimasukkan pada kolom tanda yang bernilai positif (+).

6. Menjumlah nilai pada kolom yang bertanda positif (+) atau dengan istilah mencari T_+ .

7. Menjumlah nilai pada kolom yang bertanda negatif (-) atau dengan istilah T_- .

8. Menentukan T_{hitung} dengan cara memilih diantara T_+ dan T_- yang memiliki jumlah kecil.

9. Setelah mengetahui T_{hitung} , kemudian dikonsultasikan dengan tabel.

10. Cara pengambilan keputusan pada uji jenjang bertanda *Wilcoxon* dengan taraf kesalahan 5% menurut Sugiono (2010:135) yaitu sebagai berikut:

a. Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$, maka hipotesis alternatif diterima.

b. Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka hipotesis alternative ditolak.

Sedangkan hipotesis dalam penelitian ini adalah H_a yaitu ada pengaruh metode bermain peran terhadap mengenal huruf abjad di TK Dharmawanita Badas Kediri.

PEMBAHASAN

Rekapitulasi dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan tingkat kemampuan mengenal huruf abjad anak kelompok A1 sebelum dan sesudah di berikan menggunakan metode bermain peran sehingga dapat diketahui ada pengaruh atau tidak ada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan mengenal huruf abjad kelompok A1 TK Dharma Wanita Badas Kediri

Tabel 3
Rekapitulasi Hasil Pre Tes dan Pos Tes

No	NAMA	Nilai Pre Tes	Nilai Pos Tes
1.	A	12	14
2.	B	10	13
3.	C	9	14
4.	D	12	14
5.	E	9	11
6.	F	10	12
7.	G	8	12
8.	H	11	13
9.	I	11	12
10.	J	10	11
11.	K	9	13
12.	L	7	10
13.	M	9	12
14.	N	9	12
15.	O	10	14

(Sumber hasil analisis data rekapitulasi hasil *pretest posttest*)

Berdasarkan tabel hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji jenjang *Wilcoxon*, diketahui bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh yaitu 0. Penentuan t_{hitung} menurut Sugiyono (2010:136)

yaitu diambil dari jumlah jenjang yang kecil tanpa memperhatikan tanda t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan $t_{npe/tabel}$. Cara mengetahui t_{tabel} yaitu menentukan (n, α) , dimana n = jumlah sampel dan α = taraf signifikansi 5% sehingga t_{tabel} yang diperoleh yaitu 25. Mengetahui jumlah angka yang diperoleh dari $t_{tabel} < (0 < t_{tabel} < 25)$.

Pada hasil penghitungan nilai kritis yang diperoleh yaitu $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka pengambilan keputusannya yaitu: H_a diterima karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0 < 25$) dan H_0 ditolak karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0 > 25$).

Analisis data yang digunakan peneliti yaitu berupa *statistic non parametric* dengan uji jenjang *Wilcoxon* karena datanya bersifat kuantitatif yaitu dalam bentuk bilangan dan bentuk ordinal serta jumlah subyek penelitian relatif kecil yakni kurang dari 30 orang. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus *Wilcoxon* maka data diperoleh $t_{hitung} = 0$ lebih kecil dari $t_{tabel} = 25$ sehingga pada penelitian ini hipotesis kerja (H_a) diterima yang menyatakan bahwa metode bermain peran berpengaruh signifikan terhadap pengenalan mengenal huruf abjad kelompok A TK Dharma Wanita Badas Kediri.

PENUTUP

simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan mengenal huruf abjad, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf abjad kelompok A. hal tersebut dapat diketahui dari hasil peningkatan nilai mengenal huruf abjad pada saat observasi awal dan observasi setelah perlakuan dengan metode bermain peran.

Data kemudian dianalisis dengan uji jenjang *Wilcoxon* sehingga dapat diketahui bahwa $t_{hitung} = 0$ lebih kecil dari $t_{tabel} = 25$ dan hasil pengambilan keputusannya yaitu: H_a diterima karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0 < 25$) dan H_0 ditolak karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0 > 25$). Berdasarkan hasil perhitungan diatas, terbukti bahwa pembelajaran menggunakan metode bermain peran dapat membantu anak dalam memahami dasar pengetahuan pada berbagai bidang pengembangan salah satunya yaitu bidang pengembangan kognitif dalam hal mengenal huruf abja

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penelitian dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal huruf abjad guru dapat menambah variasi mengajar

dengan menggunakan metode bermain peran dokter, polisi, guru untuk belajar huruf b, d, m, n, p, t dengan kegiatan lebih menarik agar anak lebih senang dan mudah untuk menerima materi yang diajarkan.

2. Pada saat menerapkan metode bermain peran, sebaiknya guru mempersiapkan materi/tema bermain peran secara jelas serta memperhatikan langkah-langkah dengan detail agar dapat terlaksana dengan baik dan anak didik juga dapat menerima materi dengan mudah.
3. Untuk mempermudah mengenal huruf abjad pada anak sebaiknya guru dapat memperhatikan kemampuan masing-masing anak, menciptakan suasana belajar yang menarik, menantang dan bermakna bagi anak sehingga anak tidak merasa bahwa sebenarnya mereka belajar mengenal huruf.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dhieni, Nurbiana, Dkk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran Paud*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media
- Styaningdyah, Irwina 2008. *Penerapan Pembelajaran Huruf Alfabet Melalui Permainan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dini Pada Anak Kelompok A1 di TK Dharma Wanita Persatuan Duduk Sampean Gresik*. Skripsi Unesa 2008
- Montolalu, dll. 2008. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2009. *Manajemen Play Group dan Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta. Divapres.
- Nazir. 2009. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Sudono, Anggani. *Alat Permainan dan sumber Belajar*. Jakarta: Depdikbut
- Sugianto, Mayke T. 1994. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiono. 2010. *Statistik Non Parametrik*. Bandung: Alfabeta
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan anak usia dini*. Jakarta: kencana Media Group

Taniredja, Tukiran dan Mustafidah, Hidayat. 2011. *Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta

Winarsih. 2009. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Media Kartu Huruf Melalui Permainan Media Kartu Huruf Bagi Kelompok A TK Mutiara Bangsa Surabaya*. Skripsi Unesa 2009.

