



Pengembangan Media *Puzzle* Alfabet Untuk Stimulasi Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini di TK Kartini I Tumenggungan Lamongan

Elif Rofiatin ^{1a}, Diana Dwi Jayanti ², M. Luthfillah ³

^{1,2,3} Universitas Islam Lamongan, Indonesia

^a rofiatinelif@gmail.com

Informasi artikel	ABSTRAK
<p><i>Received</i> : April 09, 2024. <i>Accepted</i> : Juni 10, 2023. <i>Published</i> : Juli 27, 2024.</p> <p>Kata kunci: <i>Puzzle</i> Alfabet; Kemampuan Membaca Permulaan; Anak Usia Dini;</p> <p>DOI:</p>	<p>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media menarik dan inovatif untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan di TK Kartini I Tumenggungan Lamongan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui hasil pengembangan media <i>puzzle</i> huruf alfabet dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (<i>Research And Development</i>) dengan menggunakan metode Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi enam tahap, meliputi a) Studi pendahuluan, b) Perencanaan, c) Desain produk, d) Uji coba & Validasi Produk, e) Revisi Produk, f) Uji coba Lapangan. Jenis Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil komentar serta saran dan wawancara para validator ahli, sedangkan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil angket/kuesioner penilaian subyek pada uji coba lapangan, yakni siswa-siswi TK Kartini Tumenggungan Lamongan. Hasil validasi ahli dan uji coba menunjukkan bahwa ahli materi memberikan nilai persentase skor 83,33%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil validasi dan perbaikan produk dinyatakan valid dan tidak perlu revisi. Kemudian validasi dari ahli media menunjukkan nilai persentase 88,5%, yang berarti media produk ini dinilai valid dan tidak perlu revisi. Sedangkan berdasarkan penilaian validasi ahli praktisi nilai persentase 93,3%, yang menunjukkan bahwa media/produk valid, dapat dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan. Pada tahap uji coba produk pada subyek (siswa TK) terbagi menjadi dua, yakni 1) uji coba perseorangan yang memperoleh nilai persentase 94,11%, 2) uji coba kelompok kecil memperoleh nilai persentase 80,16%, dan sedangkan pada tahap uji coba lapangan diperoleh nilai persentase 72,82%. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa produk/media layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk stimulasi kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini (4-5 tahun).</p>
<p><i>Keywords</i>: <i>Alphabet Puzzle</i>; <i>Early Reading Skills</i>; <i>Early Childhood</i>;</p>	<p>ABSTRACT</p> <p>This research was motivated by the lack of interesting and innovative media to stimulate early reading skills in TK Kartini I, Tumenggungan, Lamongan. The aim of this research was to determine the results of developing alphabet letter puzzle media in improving early reading skills in children aged 4-5 years. This research was development research (Research and Development) using the Borg & Gall method which was modified into six stages, including a) Preliminary study, b) Planning, c) Product design, d) Product testing & validation, e) Product revision, f) Field trials. The type of data obtained in this research was qualitative and quantitative data. Qualitative data was obtained from the results of comments, suggestions and interviews from expert validators, while quantitative data was obtained from the results of questionnaires/questionnaires assessing subjects in field trials, namely the students of TK Kartini I Tumenggungan Lamongan. The results of expert validation and trials showed that the material expert gave a percentage score of 83.33%. This showed that the results of product validation and improvement are declared valid and do not need revision. Then validation from media experts showed a percentage value of</p>



88.5%, which means that this media product is considered valid and did not need revision. Meanwhile, based on expert practitioner validation assessments, the percentage value was 93.3%, which indicates that the media/product is valid, and can be continued at the field trial stage. At the product trial stage the subjects (kindergarten students) were divided into two, namely 1) individual trials which obtained a percentage value of 94.11%, 2) small group trials obtained a percentage value of 80.16%, and meanwhile at the trial stage field obtained a percentage value of 72.82%. Based on these results, it can be stated that the product/media is suitable for use in learning activities to stimulate early reading skills in early childhood (4-5 years).

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca permulaan merupakan salah satu aspek perkembangan bahasa yang penting untuk dikembangkan pada masa pra sekolah atau pendidikan anak usia dini. Sedangkan kemampuan membaca sendiri merupakan kemampuan dalam memaknai rangkaian simbol huruf untuk memperoleh suatu informasi. Stimulasi kemampuan membaca permulaan dilakukan untuk mengembangkan capaian perkembangan bahasa pada anak usia dini yang antara lain ditandai dengan pengetahuan huruf, pemahaman ikatan vokal dan tatanan huruf, serta kemampuan membaca kata (Osei, dkk: 2016). Sebagaimana yang diketahui bersama, kemampuan membaca merupakan salah satu kemampuan dasar akademik yang perlu dikuasai untuk bisa memahami materi pembelajaran. Pada jenjang TK memang tidak ada tuntutan secara tertulis bahwa anak harus bisa menguasai kemampuan tersebut. Namun demikian, melihat materi-materi pembelajaran yang akan diperoleh ketika SD, mau tidak mau, muncul banyak kekhawatiran pada orang tua jika kemampuan membaca anaknya belum berkembang optimal pada usia mendekati usia sekolah. Ditambah lagi terdapat beberapa lembaga Sekolah Dasar yang menjadikan kemampuan membaca sebagai salah satu persyaratan dalam menerima siswa didiknya (Masnipal dan Arif Hakim, 2018).

Pada dasarnya jika mengacu pada Permendiknas Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, lingkup pengembangan aspek bahasa untuk anak usia dini kelompok umur 5-6 tahun (usia kelompok RA) meliputi memahami bahasa, yaitu (a) mengerti beberapa perintah secara bersamaan, (b) mengulang kalimat yang lebih kompleks, (c) memahami aturan dalam suatu permainan, dan (d) senang dan menghargai bacaan; mengungkapkan bahasa, meliputi (a) menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, (b) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi sama, (c) berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal symbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis, dan berhitung, (d) menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan), (e) memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, (f) melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan, dan (g) menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita; dan keaksaraan, mencakup (1) menyebut simbol-simbol huruf yang dikenal, (2) mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, (3) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, (4) memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf. Berdasar pemaparan tersebut, kemampuan membaca permulaan dapat dimasukkan dalam poin (g), sehingga, dapat dikatakan bahwa bukan berarti ketika di jenjang TK anak tidak harus belajar

membaca, tetapi anak-anak tetap harus disiapkan dan distimulasi kemampuan-kemampuan tersebut sehingga tidak ada kesenjangan yang terlalu besar antara tuntutan materi pelajaran SD dengan kemampuan anak. Selain itu dalam memberikan stimulasi tersebut harus dengan memperhatikan karakteristik belajar anak usia dini yang menyenangkan yang salah satunya dapat dilakukan melalui kegiatan bermain (Permendiknas, No.137, 2014).

Bermain dan pembelajaran anak usia dini adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan. Bahkan dapat dikatakan bahwa anak belajar adalah dengan bermain. Bermain memiliki banyak manfaat, salah satunya dapat membuat proses belajar menjadi bermakna, memotivasi anak untuk lebih tertarik belajar, sehingga materi mudah diterima dan diingat. Semua aspek perkembangan dapat distimulasi melalui kegiatan bermain, begitu juga dengan stimulasi perkembangan bahasa, khususnya kemampuan membaca permulaan (Tedjasaputra, 2001).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh penulis, diketahui bahwa di TK Kartini I, Tumenggungan, Lamongan, terdapat permasalahan terkait belum adanya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan siswa usia 4-5 tahun. Selama ini proses pembelajaran terkait stimulasi perkembangan bahasa khususnya pada aspek keaksaraan hanya menggunakan media pembelajaran berupa LKA (Lembar Kerja Anak), kartu huruf, dan ceramah. Proses pembelajaran kurang menarik, membuat para siswa mudah bosan dan kurang termotivasi, sehingga belum mampu meningkatkan perkembangan siswa sebagaimana capaian standar perkembangan yang telah ditetapkan.

Didasarkan pada pemaparan latar belakang di atas, penulis berupaya memberikan kontribusi dengan melaksanakan penelitian Pengembangan Media Puzzle Alfabet, untuk Stimulasi Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini di TK Kartini I Tumenggungan Lamongan.

Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yakni Media *puzzle* alfabet. Media ini merupakan media yang penggunaannya ditujukan untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan pada anak. Kemampuan-kemampuan membaca permulaan tersebut meliputi mengenalkan huruf, mengenal bunyi-bunyi huruf pertama pada anak, membaca kata yang sederhana serta dapat menghubungkan benda dengan lambang huruf alfabet. Media ini merupakan media 3 dimensi terbuat dari papan kayu triplek yang berbentuk persegi panjang dengan ukuran 60cm x 120 cm, yang disebut sebagai papan *puzzle*. Papan *puzzle* ini terbagi menjadi dua sisi, sisi kiri untuk benda dan sisi kanan untuk huruf-huruf penyusun nama benda. Selain itu juga terdapat keping *puzzle* yang terdiri dari benda dan huruf-huruf penyusun kata benda tersebut. Benda-benda yang terdapat pada *puzzle* ini antara lain beberapa nama buah, hewan, profesi, warna.

Pengembangan media *puzzle* huruf alfabet untuk kemampuan membaca permulaan ini didasarkan pada asumsi penelitian berikut:

- a) Pengembangan kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun masih kurang maksimal
- b) Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran keaksaraan, khususnya untuk stimulasi kemampuan membaca permulaan di TK Kartini I, Tumenggungan, Lamongan.

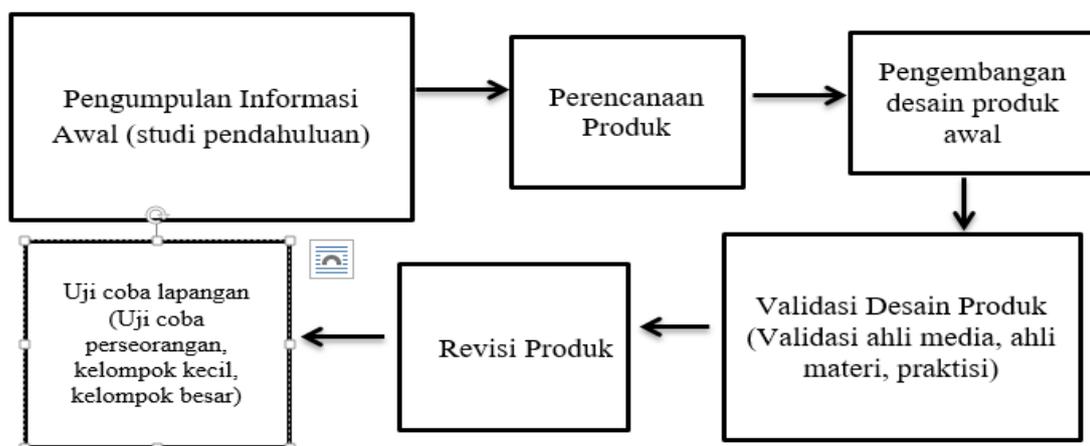
Berdasarkan hal tersebut, rumusan masalah pada penelitian ini adalah: “Bagaimana pengembangan media *puzzle* huruf alfabet untuk stimulasi kemampuan

membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun di TK KARTINI I Tumenggungan Lamongan?”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media puzzle huruf untuk stimulasi kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun di TK Kartini I Tumenggungan, Lamongan. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah bahan alternatif kajian baik secara teoritis maupun praktis dalam pengembangan media-media pembelajaran untuk anak usia dini, khususnya untuk stimulasi perkembangan bahasa dan keaksaraan awal.

METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg & Gall, penelitian dan pengembangan *Research and Development* merupakan penelitian yang bertujuan untuk memvalidasi (menguji validitas produk) dan pengembangan produk dapat memperbaiki produk yang sudah ada atau menciptakan produk yang baru. Terdapat sepuluh langkah dalam pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan yang dicetuskan oleh Borg & Gall, yaitu : 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi produk, 8) Uji coba Pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produksi Massal (Sugiyono, 2016). Namun demikian pada penelitian ini 10 langkah tersebut dimodifikasi menjadi 6 langkah. Adapun bagan alur penelitian ini sebagai berikut:

Gambar 1. Bagan alur penelitian



HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media *puzzle* huruf alfabet yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun di TK Kartini I Tumenggungan Lamongan, peneliti ini dengan menggunakan prosedur pengembangan Borg&Gall dengan 6 langkah penelitian yaitu: 1) Pengumpulan informasi awal (Studi Pendahuluan), 2) Perencanaan desain Produk, 3) Pengembangan produk awal, 4) validasi produk, 5) Revisi Produk, 6) Uji Coba Lapangan, yang meliputi uji perseorangan, kelompok kecil dan kelompok besar.

Tahap studi pendahuluan diawali dengan mencari informasi awal tentang kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok A anak usia 4-5 tahun dan pada media yang digunakan dalam pembelajaran khususnya membaca permulaan.

Berdasarkan observasi serta wawancara, kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok A masih kurang. Media untuk pendukung pembelajarannya untuk membaca permulaan belum bervariasi. Guru lebih sering untuk menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) sebagai pendukung dalam kegiatan membaca permulaan. Kemudian peneliti melakukan studi pustaka pada penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media-media yang telah digunakan untuk stimulasi kemampuan membaca permulaan.

Pada tahap perencanaan peneliti membuat rancangan desain atau bahan media *Puzzle* Huruf Alfabet serta dapat membuat rancangan-rancangan instrument yang akan digunakan untuk mengevaluasi hasil dari produk. Pada media *Puzzle* Huruf Alfabet terdapat gambar serta nama-nama gambar yang berbentuk kata, yang dapat digunakan untuk pembelajaran mengenal huruf-huruf alfabet mulai huruf A sampai huruf Z. Adapun untuk gambar-gambar yang digunakan adalah gambar benda yang mudah dikenal oleh anak serta menggunakan warna yang cerah sehingga diharapkan dapat menarik minat anak dalam belajar. Media *Puzzle* Huruf Alfabet terbuat dari papan kayu triplek berukuran 60x120 yang didalamnya terdapat audia aktif sebagai permainan interaktif. Adapun beberapa perencanaan media desain media *puzzle* huruf alfabet dapat disajikan pada table berikut:

Tabel 1. Desain Produk

Desain	Keterangan	Bahan	Alat
 <p>Tampak depan</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bagian depan yang dilandasi warna yang terang - Bagian samping <i>puzzle</i> diberikan lis/plipit. - bagian tengah yang diberikan papan tulis yang berukuran 30x63 	<ul style="list-style-type: none"> - Papan/triplek kayu/Fox - Lem kayu - Cat kayu - Timah - Kabel -papan tulis 	<ul style="list-style-type: none"> - Gergaji - Carter - Pensil - Amplas -Penggaris - Kuas - Paku - Klip Pines -Gergaji Triplek -Palu - Skakel - Mesin Elextrik - Solder
 <p>Tampak belakang</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Bagian belakang yang dilandasi warna coklat/warna sesuai dengan papan kayu triplek 		
	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Puzzle</i> huruf alfabet pada setiap abjad dengan gambar yang berbeda. - Lubang ukuran yang sesuai dengan ketebalan gambar - Cat warna yang cerah sesuai dengan masing-masing gambar. 		

	-Huruf alfabet ukuran ketebalan 3cm - Cat warna Putih		
-----------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------	--	--

Kemudian dilanjutkan dengan tahap pengembangan produk awal dengan merealisasikan rancangan desain yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada proses ini peneliti dibantu oleh ahli pembuat media yang berbahan kayu.

Selanjutnya tahap validasi. Proses validasi dilakukan oleh tiga ahli, yakni ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. Adapun hasil penilaian validasi oleh para ahli dan praktisi adalah sebagai berikut:

Table 2. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor	
		X	Xi
1.	Media <i>puzzle</i> huruf alfabet sesuai dengan karakteristik pembelajaran mengenal huruf pada anak usia dini	5	5
2.	Gambar serta huruf yang ada dipapan mudah dipahami	5	5
3.	Warna yang digunakan sesuai dengan karakteristik anak	5	5
4.	Media <i>puzzle</i> huruf alfabet sesuai untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan	5	5
5.	Media aman digunakan pada anak	5	5
6.	Kualitas bahan yang digunakan untuk pembuatan media <i>puzzle</i> huruf alfabet	4	5
7.	Media menarik untuk anak	5	5
Total Skor		31	35
Persentase		88,5%	
Kesimpulan validasi: Pengembangan media dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya dengan sedikit revisi, terutama terkait warna. Akan lebih baik jika warna keping <i>puzzle</i> huruf tidak memakai warna yang kontras dengan <i>background</i> papan puzzlenya.			

Keterangan :

- P = presentase
- $\sum x$ = jumlah jawaban responden
- $\sum xi$ = jumlah nilai ideal dalam item

Table 3. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Nilai	
		X	Xi
1.	Materi sesuai dengan STPPA tentang membaca permulaan	3	4
2.	Sesuai dengan perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun kelompok A	3	4
3.	Kesesuaian gambar dengan materi	4	4
Total Skor		10	12
Persentase		83,3%	
Kesimpulan validasi: Pengembangan media dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya dengan sedikit revisi. Terutama untuk huruf X, sebaiknya tidak menggunakan kata "Sinar X", tetapi kata "Xilofon"			

Keterangan :

P = presentase

\sum_x = jumlah jawaban responden

\sum_{xi} = jumlah nilai ideal dalam item

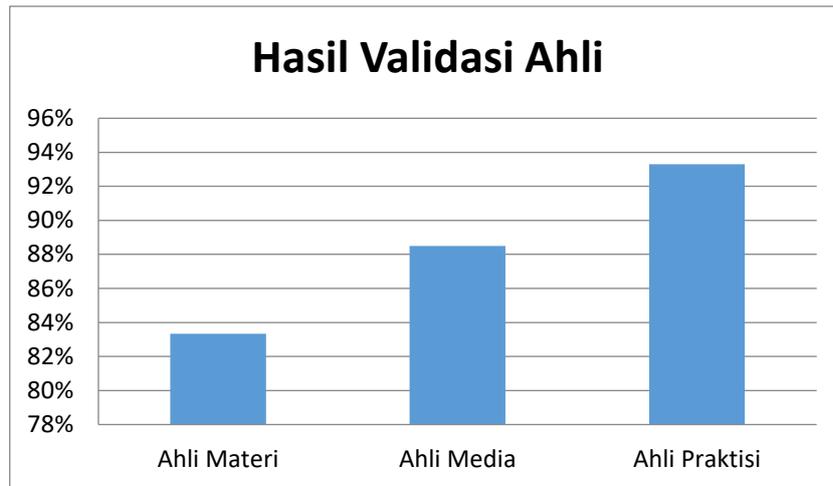
Tabel 4. Perbandingan hasil revisi dari ahli materi

Sebelum revisi	Setelah revisi
	

Tabel 5. Hasil penilaian ahli praktisi

No.	Indikator	Nilai	
		X	Xi
1.	Penggunaan media <i>puzzle</i> huruf alfabet ini mudah untuk dipahami	4	5
2.	Media <i>puzzle</i> huruf alfabet dapat bertahan dalam jangka waktu lama	5	5
3.	Media <i>puzzle</i> huruf alfabet dapat digunakan berulang-ulang	5	5
4.	Penggunaan media <i>puzzle</i> alfabet mudah digunakan	4	5
5.	Media <i>puzzle</i> huruf alfabet mampu menambah minat anak dalam belajar mengenal lambang huruf	5	5
6.	Media <i>puzzle</i> huruf alfabet mampu menambah keefektifan anak dalam kemampuan berbahasa	4	5
7.	Penggunaan media <i>puzzle</i> huruf alfabet dapat menjadikan pembelajaran anak lebih menyenangkan.	5	5
8.	Media <i>puzzle</i> huruf alfabet mampu menambah keefektifan anak dalam kegiatan membaca permulaan	5	5
9.	Media <i>puzzle</i> huruf alfabet dapat digunakan oleh individu atau kelompok.	5	5
Total Skor		42	45
Persentase		93,3%	
Kesimpulan validasi: Pengembangan media dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya.			

Gambar 2. Grafik rekapitulasi validasi produk oleh para ahli.



Pada tahap uji coba produk yang meliputi tiga fase yakni uji perseorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar (uji lapangan). Adapun hasil uji coba produk dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Coba Perseorangan

Anak	X				Σx	Σxi
	1	2	3	4		
KRA	17	20	20	20	77	85
VOA	20	23	20	20	83	85
NYRA	20	20	20	20	80	85
					240	255
Persentase					94,11%	
Keterangan:						
P = presentase kelayakan						
Σx = jumlah total skor						
Σxi = jumlah keseluruhan skor						

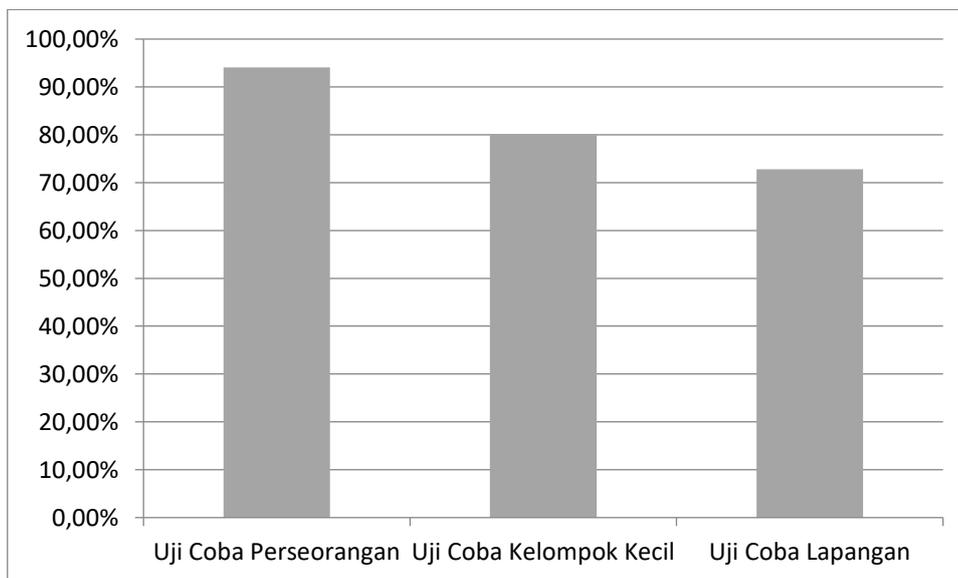
Tabel 7. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Anak	X				Σx	Σxi
	1	2	3	4		
ZZAH	16	19	19	16	70	85
ALN	16	18	20	15	69	85
ABL	16	23	18	16	73	85
ARA	12	15	12	12	51	85
FTH	17	20	20	16	73	85
IBM	18	18	13	18	67	85
PTA	20	18	16	20	74	85
					477	595
Persentase					80,16%	
Keterangan:						
P = presentase kelayakan						
Σx = jumlah total skor						
Σxi = jumlah keseluruhan skor						

Table 8. Hasil Uji Coba kelompok Besar (Uji Coba lapangan)

Anak	X				Σx	Σxi
	1	2	3	4		
AB	16	18	17	15	66	85
KHI	17	17	15	16	65	85
ITL	14	18	18	14	64	85
RSA	15	18	20	15	68	85
ZRH	14	17	13	14	58	85
ALBS	12	18	12	15	57	85
EVNO	14	18	15	14	61	85
GGH	15	18	15	14	62	85
GOVN	17	18	15	12	59	85
ASA	15	19	12	13	59	85
					619	850
Persentase					72,82%	
Keterangan:						
P = presentase kelayakan						
Σx = jumlah total skor						
Σxi = jumlah keseluruhan skor						

Gambar 3. Grafik rekapitulasi hasil uji coba produk



Berdasarkan pemaparan hasil penelitian diatas dapat dikatakan bahwa pengembangan Media puzzle Alfabet ini layak untuk digunakan sebagai media stimulasi kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun di TK Kartini 1, Tumenggungan Lamongan. Media puzzle ini dapat dikategorikan sebagai media Audio Visual karena menggabungkan aspek visual (gambar), dengan suara (audio). Dengan memanfaatkan lebih dari satu modalitas belajar anak, media ini tentu dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya pada siswa (Arsyad, 2017). Ditambah lagi dengan penggunaan media yang dilakukan secara interaktif antara

guru dan siswa, hal tersebut tentu akan membantu para siswa memperoleh pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna (Astuti, 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan pada pembahasan-pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pengembangan media puzzle alfabet layak untuk digunakan sebagai media stimulasi kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun di TK Kartini 1, Tumenggungan, Lamongan.

REFERENSI

- Arsyad, Azhar. (2017). *“Media Pembelajaran “* Jakarta Rajawali Pers
- Astuti, Retno Dwi. (2020). *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Kreatif & (Astuti, 2020)Inovatif*. Lamongan: CV Pustaka Djati.
- Masnipal, Arif Hakim. (2018). *“ Perbedaan Pendapat Pembelajaran Prabaca, Pratulis dan Prahitung Bagi Anak Usia Dini” Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.2 (1). 3-6.
- Osei, A., dkk. (2016). The Use Of Prereading Activities In Reading Skills Achievement In Preschool Education. *European of Educational Research*, 5 (1), 3542. 188
- Permendikbud 137-2014, Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. diakses pada 05 Desember 2019. https://kupdf.net/download/sttpa-paudpdf_5c209212e2b6f568590ed0b_pdf
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tedjasaputra, Mayke. S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Zaman, Badruz., & Cucu Eliyawati. (2010). *“Media Pembelajaran Anak Usia Dini”* Universitas Pendidikan Indonesia.