

**PENGARUH MEDIA LEGO HURUF DALAM MENGENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK
ASIIYAH 5 PADANG**

Wafiq Aziza¹ , Vivi Anggraini² , Yul Syofriend³ , Elise Muryanti⁴

Universitas Negeri Padang

e-mail : wafiqazizaexo@gmail.com

vivianggraini887@gmail.com

ABSTRACT

The problem of children's low reading skills at Kindergarten Aisyiyah 5 Padang sparked this study. This occurs because children's reading development programs that utilize media are uninteresting. way that teaching reading becomes tedious for children quickly. Finding out how much of an impact Lego letter media has on the reading abilities of 5- and 6-year-olds in Kindergarten Aisyiyah 5 Padang is the primary goal of this study. This study employs a quantitative approach and employs a quasi-experimental research method. The children enrolled in Kindergarten Aisyiyah 5 Padang made up the entire population, while fourteen students from classes B4 and B6 made up the sample. Statistical tests for homogeneity, hypothesis testing, and normalcy were applied to the collected data. A sig value of 0.008 was retrieved from the hypothesis test table's sig.(2-tailed) column. Indicating that $0.008 < 0.05$, this number is presented. As per the measurement requirements outlined in the hypothesis test, a sig value less than 0.05 is considered significant. Children at Aisyiyah Kindergarten 5 Padang, who are five or six years old, benefit from using Lego letter media to hone their reading abilities.

Keywords: Early Childhood, Lego Letters, Reading Ability.

ABSTRAK

Masalah rendahnya kemampuan membaca anak di TK Aisyiyah 5 Padang memicu penelitian ini. Hal ini terjadi karena program pengembangan kemampuan membaca anak yang memanfaatkan media kurang menarik. Dengan demikian, pembelajaran membaca cepat menjadi membosankan bagi anak. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media Lego huruf terhadap kemampuan membaca anak usia 5 dan 6 tahun di TK Aisyiyah 5 Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode penelitian quasi eksperimen. Populasi yang diteliti adalah anak-anak yang terdaftar di TK Aisyiyah 5 Padang, sedangkan sampelnya adalah empat belas siswa dari kelas B4 dan B6. Data yang terkumpul kemudian dilakukan uji statistik homogenitas, uji hipotesis, dan normalitas. Dari tabel uji hipotesis kolom sig.(2-tailed) diperoleh nilai sig sebesar 0,008. Angka ini menunjukkan bahwa $0,008 < 0,05$. Sesuai dengan

persyaratan pengukuran yang diuraikan dalam uji hipotesis, nilai sig kurang dari 0,05 dianggap signifikan. Anak-anak di TK Aisyiyah 5 Padang yang berusia lima atau enam tahun mendapatkan manfaat dari penggunaan media Lego huruf untuk mengasah kemampuan membaca mereka.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Lego Huruf, Kemampuan Membaca.

A. Pendahuluan

Tujuan dari program pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu anak-anak belajar dan tumbuh dengan menyediakan lingkungan yang merangsang yang mendorong eksplorasi, penemuan, dan perolehan keterampilan baru. Menurut Fauziddin (2016), tahun-tahun yang dihabiskan di sekolah antara usia 0 dan 6 tahun, yang dikenal sebagai "pendidikan anak usia dini," memainkan peran formatif dalam mengembangkan identitas anak-anak dan meletakkan dasar bagi keberhasilan akademis mereka di masa depan.

Upaya untuk membina perkembangan intelektual, emosional, dan sosial anak-anak sejak lahir sampai usia enam tahun dikenal sebagai "pendidikan anak usia dini," menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional (Fauziddin, 2018). Pendidikan anak usia dini, di sisi lain, diperuntukkan bagi anak-anak antara usia tiga dan enam tahun, sebagaimana dinyatakan oleh Biechler dan Snowman dalam Mursid (2017).

Program prasekolah dan taman kanak-kanak biasanya diikuti oleh mereka. Menurut sumber lain,

tujuan pendidikan anak usia dini adalah membantu anak mengembangkan keterampilan dan bakatnya melalui kombinasi penguatan positif, permainan terstruktur, dan pengalaman belajar yang sesuai dengan usia (Sujiono, 2011). Anak adalah cita-cita masa depan bangsa; mereka memainkan peran penting dalam strategi bangsa dan memiliki kualitas unik yang menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa. Selama tahun-tahun prasekolah, anak-anak mulai menunjukkan tanda-tanda perkembangan kognitif dan bersiap untuk mulai bersekolah (Hidayat, 2005).

Pengenalan warna, pengenalan huruf dan angka, penghitungan sederhana, pemahaman perintah, dan pengenalan bentuk objek adalah semua keterampilan yang seharusnya dikuasai anak-anak prasekolah pada akhir tahun. Ketika anak-anak tumbuh dewasa, mempelajari kata-kata dan frasa baru adalah hal yang penting. Salah satu fungsi utama bahasa adalah untuk memungkinkan ekspresi verbal dan nonverbal dari ide dan niat. Bahasa lisan, tulisan, atau isyarat didefinisikan oleh Santrock sebagai "sistem aturan untuk mengatur

berbagai variasi dalam komunikasi yang melibatkan penggunaan simbol" (Wahidah & Latipah, 2021). Keempat kemampuan mendengar, berbicara, menulis, dan membaca semuanya dimungkinkan oleh bahasa (Yulsofriend, 2019).

Anggani dkk. (2022) menyatakan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan individu untuk berinteraksi satu sama lain. Menurut Suardi (2019), bahasa merupakan alat komunikasi yang diperoleh semua manusia sejak lahir. Mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis merupakan empat pilar yang menopang perkembangan bahasa anak di tahun-tahun awal. Keterampilan membaca pada anak usia dini dikenal oleh anak-anak sebagai membaca untuk permulaan. Kemampuan membaca dasar anak dibentuk selama tahap membaca awal dari instruksi membaca. Pengenalan huruf, membaca suku kata, dan membaca kata merupakan bagian dari rangkaian kemampuan ini.

Yulsofriend (2013:16) berpendapat bahwa permainan anak merupakan saluran penting bagi pemikiran kreatif mereka. Penggunaan media dapat membuat pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih menarik dan menghibur. Media dengan warna yang menarik, misalnya, dapat menarik minat anak-anak yang terobsesi dengan warna. Demikian pula, anak-anak yang berkembang dalam lingkungan

artistik dapat diberikan materi yang mereka butuhkan untuk membuat apa pun yang dapat mereka bayangkan, baik itu bentuk atau objek. Menurut Sadiman (2006: 7), Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari satu orang ke orang lain dengan cara yang menarik minat anak dan memungkinkan mereka untuk berpikir, merasakan, dan memperhatikan dengan cara yang mendorong pembelajaran dianggap sebagai media. Saat anak-anak bermain dan mengeksplorasi permainan, mereka akan belajar bahwa menciptakan sesuatu yang unik dan berbeda dapat membawa mereka kegembiraan, itulah sebabnya Lego merupakan alat yang hebat untuk menumbuhkan kemampuan dan mendorong kreativitas (Hurlock, 2005).

Potongan-potongan persegi panjang dan bergerigi kecil dan besar disatukan dalam media huruf Lego, alat permainan pembongkaran dan perakitan warna-warni yang dapat digunakan anak-anak untuk membuat huruf dan bentuk lain yang dapat mereka bayangkan. Dengan memasukkan media huruf Lego ke dalam pelajaran membaca awal, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa mereka. Lagi pula, ketika anak-anak menikmati apa yang mereka pelajari, mereka cenderung akan mengingatnya. Hal ini merupakan faktor penting untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran

membaca dini di Taman Kanak-kanak.

Secara umum, anak-anak berusia antara 5 dan 6 tahun mulai menunjukkan minat membaca berdasarkan ciri-ciri buku, dan mereka mulai memahami konsep simbol huruf sebagai dasar untuk kesiapan membaca. Hal ini didasarkan pada tahap-tahap perkembangan bayi yang sudah mapan, khususnya tahap pra-operasional, di mana gambar-gambar bahasa lisan berfungsi sebagai dasar untuk penggunaan bahasa simbolik. Ciri-ciri khas anak-anak di tahun kelima dan keenam kehidupan meliputi minat membaca dan kemampuan mengenali simbol-simbol yang digunakan untuk mewakili huruf untuk mulai membaca.

Hamid menyatakan dalam (Putri & Muryanti, 2020) bahwa kata-kata yang diucapkan merupakan sarana utama komunikasi manusia. Guru harus mempertimbangkan hal ini agar merangsang perkembangan bahasa siswa sejak usia dini dan jenis kegiatan apa yang paling efektif, seperti metode bermain peran. Empat cara dasar komunikasi manusia mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis secara konsisten menyampaikan ide dan emosi satu sama lain, sebagaimana dinyatakan oleh Hurlock (1997: 11). Menurut Abdurrahman, "bahasa adalah sistem komunikasi terpadu," yang tidak hanya mencakup bahasa lisan tetapi juga membaca dan menulis (2003; 183).

Membaca memiliki beberapa tujuan, menurut Yulsoyfriend (2013:49): 1) untuk memperoleh pengetahuan, 2) untuk meningkatkan harga diri, 3) untuk melarikan diri dari masalah (seperti ketika seseorang tidak bahagia, bosan, atau putus asa), 4) untuk bersenang-senang, 5) untuk membaca tanpa tujuan, 6) untuk menemukan nilai estetika dalam hidup, dan seterusnya.

Menurut Patiung (2016), pembaca harus berusaha memahami teks secara keseluruhan sehingga dapat menjadi sumber pengetahuan (pertumbuhan intelektual) bagi masa depan mereka sendiri. Oleh karena itu, salah satu keterampilan membaca yang paling penting adalah pemahaman isi. Tujuan tersebut bermakna bagi seseorang; membaca menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan menggembirakan di mana siswa dapat memperluas pengetahuan mereka melalui membaca berbagai buku.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 5 Padang proses pembelajaran saat itu adalah mengenalkan huruf a sampai z melalui penulisan huruf dipapan tulis. Guru meminta anak untuk mengulang huruf yang disampaikan oleh guru, setelah itu anak disuruh untuk menunjukkan huruf tersebut. Selama kegiatan berlangsung penulis melihat 8 dari 14 orang anak mampu menyebutkan huruf a sampai z yang disebutkan oleh guru. Sedangkan anak-anak yang lain ada yang tidak

bisa menjawab sesuai dengan perintah guru, seperti guru menuliskan huruf l dan huruf u pada papan tulis, ada juga anak yang masih belum bisa membaca huruf yang diperintahkan. Penggunaan media lego huruf bisa menjadikan sebagai salah satu pilihan yang tepat. Melalui Lego Huruf guru dapat menambah pengetahuan anak tentang huruf. Dengan model ini juga anak akan lebih semangat dan tidak mudah bosan, karena anak tidak hanya diam dan mendengarkan. Penggunaan media lego huruf ini anak akan berfikir dan lebih aktif lagi dengan bermain sambil belajar melalui media lego huruf. Dengan pengaruh media lego huruf ini bisa membuat perkembangan membaca anak semakin meningkat.

Di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 5 Padang, perkembangan bahasa anak khususnya kegiatan bermain lego ini belum pernah dilakukan dan media biasa yang digunakan kurang menarik. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk mengembangkan kemampuan membaca anak. Dengan menggunakan Media Lego Huruf ini akan mengembangkan kemampuan membaca anak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini bersifat kuantitatif dan menggunakan desain Quasi Experiment. Dari pengumpulan data hingga interpretasi data dan penyajian kesimpulan, penelitian kuantitatif didefinisikan oleh Margono (2010) sebagai penelitian yang

sangat bergantung pada data numerik. Berdasarkan metode penelitian, penelitian ini menggunakan pendekatan quasi-eksperimental. Tujuan dari penelitian eksperimental adalah untuk menguji korelasi antar variabel dan menguji hipotesis.

Menurut Sugiyono (2022), peneliti menggunakan desain quasi-eksperimental ini untuk mengetahui seberapa berbeda kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada awal penelitian. Hal ini karena dalam praktiknya, sulit untuk mendapatkan kelompok kontrol untuk penelitian yang melibatkan dua kelompok yang dipilih secara tidak acak.

Dalam Humaida (2021), Sugiono menegaskan bahwa populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari item atau subjek dengan atribut tertentu yang digunakan peneliti untuk membuat kesimpulan dari penelitiannya. Peneliti memutuskan untuk meneliti suatu populasi karena populasi tersebut berisi orang atau objek dengan ciri dan karakteristik tertentu, kemudian mereka menarik kesimpulan berdasarkan temuan tersebut (Sugiono, 2010).

Swarjana (2022) menyatakan bahwa dalam penelitian yang temuannya akan diterapkan secara luas, istilah "populasi" mengacu pada semua individu atau benda. Dua kelas TK Aisyiyah 5 Padang menjadi sampel penelitian. Pengambilan sampel kluster digunakan untuk tujuan pengambilan sampel.

Pengambilan sampel kluster merupakan metode untuk memilih sampel ketika berhadapan dengan data dalam jumlah besar. Dengan menggunakan populasi sebagai panduan, peneliti dapat memilih area atau jenis data mana yang akan diteliti (Sugiyono, 2012). Kelas B4 dan B6, yang masing-masing terdiri dari 14 siswa, akan menjadi sampel untuk penelitian ini. Kelas B4 akan menjadi kelompok eksperimen dan kelas B6 akan menjadi kelompok kontrol, menurut konsep ini. setara dalam hal usia rata-rata dan tingkat kompetensi yang diasumsikan dalam sampel.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan analisis data dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis maka dapat dilihat hasil penelitian sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Untuk menggunakan uji-t, penelitian menggunakan uji normalitas. Data yang digunakan dalam penelitian ini harus mengikuti distribusi normal. Distribusi normal didefinisikan sebagai distribusi yang tingkat signifikansinya $>0,05$, sedangkan distribusi abnormal didefinisikan sebagai distribusi yang tingkat signifikansinya $<0,05$. Tabel berikut menampilkan hasil uji kenormalan yang dilakukan.

Tabel. 1 Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statisic	Df	Sig.	Statisic	df	Sig.
Hasil	Pre test Eksperimen	.246	14	.022	.882	14	.062
	Post test Eksperimen	.249	14	.019	.816	14	.008
	Pre test Kontrol	.232	14	.040	.941	14	.437
	Post test Kontrol	.284	14	.003	.855	14	.026

Nilai N untuk 14 anak dalam kelompok kontrol dan eksperimen dapat dihitung menggunakan data dalam tabel di atas. Nilai sig *pretes* dalam kelompok eksperimen masing-masing adalah 0,062 dan 0,008. Nilai sig *pretest* sebesar 0,437 dan nilai sig *posttest* sebesar 0,026 tercatat di kelas kontrol. Data mengikuti distribusi normal karena nilai sig dalam kedua kategori $>0,05$.

2. Uji Homogenitas

Uji kesamaan dua varian digunakan untuk menguji seberapa homogen atau tidaknya data yang akan diuji. Data dikatakan homogen jika taraf signifikansi $> 0,05$, sebaliknya jika taraf signifikansi $< 0,05$ maka distribusinya dikatakan tidak homogen. Homogenitas Adapun uji penelitiannya ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.004	1	26	.951
	Based on Median	.014	1	26	.906
	Based on Median and with adjusted df	.014	1	25.367	.906
	Based on trimmed mean	.013	1	26	.911

Tingkat signifikansi adalah 0,951, seperti yang terlihat pada tabel uji. Karena alasan sederhana bahwa $0,951 > 0,05$, tingkat signifikansi lebih tinggi dari 0,05. Oleh karena itu,

dapat dikatakan bahwa data tersebut konsisten. Dengan demikian, kedua kelas penelitian tersebut homogen.

Validasi Hipotesis Karena hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelompok sampel homogen dan mengikuti distribusi normal, kita dapat melanjutkan untuk mengevaluasi hipotesis menggunakan uji-t. Tabel berikut menampilkan hasil uji hipotesis:

3. Tabel Hipotesis

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Kelas Eksperimen	14	15.64	2.468	.660
	Kelas Kontrol	14	13.79	1.578	.422

Kelas eksperimen memiliki rata-rata (mean) N-gain sebesar 26,07, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai sebesar 23,86, seperti yang terlihat pada tabel di atas. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan signifikan antara kedua kelompok, tabel berikut menampilkan hasilnya:

Tabel 4. Independent Samples Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Anak	Equal variances assumed	.004	.951	2.893	26	.008	2.214	.765	.641	3.788
	Equal variances not assumed			2.893	25.999	.008	2.214	.765	.641	3.788

Terdapat homogenitas karena Uji Levene Equality of Variances memiliki nilai signifikansi 0,951 > 0,05, seperti yang ditunjukkan dalam

tabel uji sampel independen. Terdapat perbedaan substansial antara kelas eksperimen dan kontrol, seperti yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi tabel (2-tailed) sebesar $0,008 < 0,05$.

PEMBAHASAN

Pembahasan dan perluasan penelitian ini diperlukan mengingat temuan dampak media Lego huruf terhadap perkembangan membaca anak usia 5 dan 6 tahun di TK Aisyiyah 5 Padang. Dalam hal kemampuan membaca, terdapat perbedaan antara kedua kelas tersebut. Kelas eksperimen menggunakan media Lego huruf, sedangkan kelas kontrol menggunakan kartu huruf. Anak-anak di kelas eksperimen berusia 5 atau 6 tahun.

Penelitian ini menemukan bahwa kelas eksperimen memiliki dampak yang lebih signifikan terhadap kemampuan membaca anak usia 5 dan 6 tahun dibandingkan kelas kontrol, meskipun kelompok kontrol memang melihat peningkatan skor membaca mereka. anak-anak (193 sebelum dan 334 setelah tes). Kelas kontrol memperoleh rata-rata 13,78 sebelum dan 23,85 setelah intervensi. Selanjutnya, kelompok eksperimen melihat peningkatan kemampuan membaca anak usia 5–6 tahun, dengan peningkatan skor pra-tes anak sebesar 219 dan skor *posttest* sebesar 365. Kelas eksperimen

memiliki skor *pretes* rata-rata 15,64 dan skor *posttest* sebesar 26,07.

Meskipun kedua kelompok melihat peningkatan yang sama dalam hasil penelitian, kelompok eksperimen mengungguli kelompok kontrol. Ketika membandingkan efek penggunaan Lego huruf dengan kartu huruf untuk membantu siswa di TK Aisyiyah 5 Padang memperkuat keterampilan membaca mereka, jelas bahwa yang pertama memiliki dampak yang jauh lebih besar.

E. Kesimpulan

Kemampuan membaca siswa di kelas eksperimen menggunakan media Lego huruf berkisar antara 22 pada batas bawah hingga 28 pada batas atas. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata 26,07, sedangkan kelas kontrol, yang menggunakan kartu huruf untuk menilai kemampuan membaca siswa, berkisar antara 20 hingga 26. Pada kelompok kontrol, rata-ratanya adalah 23,85. Kelompok eksperimen mengungguli kelompok kontrol dalam hal kinerja akademik.

Nilai signifikansi sebesar 0,951 dicapai dari analisis data dalam tabel uji homogenitas. Mengingat bahwa nilai sig adalah $0,951 > 0,05$, kita dapat menyimpulkan bahwa kelompok eksperimen dan kontrol secara statistik setara.

Sebagai hasil dari nilai signifikansi dua sisi yang menjadi $0,008 < 0,05$ Tingkat signifikansi 0,008 kurang dari 0,05, seperti yang ditunjukkan oleh nilai ini. Apabila nilai sig kurang dari 0,05 dan parameter pengukuran uji hipotesis terpenuhi, maka dapat disimpulkan telah terjadi pengaruh yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aggraini, Vivi dkk. (2022). Bahasa Anak Usia Dini. Padang : PACE.
- Anggani, V & Priyanro, A. (2019). Stimulasi Keterampilan Menyimak Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 3 (1).
- Azhar. (2011). Media pembelajaran. Jakarta : Rajawali pers.
- Dhieni, Nurbiana. (2011). Materi Pokok Pengembangan Bahasa. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Strategi Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3701-3713.
- Fauziddin, Moh dan Mufarizuddin. (2018). *Useful Of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 2 Nomor 2.
- Hidayat.A.A.2005 Pengantar ilmu keperawatan anak 1. Jakarta: Salemba Medika. 50-55.
- Hurlock, E.B 2005.Perkembangan anak jilid 1.Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth B. Perkembangan Anak Edisi Keenam.(Jakarta : Erlangga,1997) h.11.
- Isnaina, N. (2020). Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini. *Junral Pelita*

- PAUD, 4(2).
<https://doi.org/10.33222/pelitaud.v4i2.968>
- Jalil, A. (2019). *Pengembangan Media Permainan Lego Huruf Pada Anak Usia Dini* (Doctoral dissertation, Pascasarjana).
- Kamaruddin, I., Firmansah, D., Amane, A. P. O., & Samad, M. A. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif. Arus Timur: Makassar.*
- Kemendikbud, R. I. (2014). *Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.*
- Khairi, Husnul. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna, Vol2, No2.*
- Kurniasih, S. (2022). Pembelajaran Inovatif Dengan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Usia 5-6 Tahun. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini), 3(1), 87-96.*
- Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Jakarta: Rineka Cipta
- Morrison, George S. (2012). "Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)", Jakarta: Indeks.
- Muhammad fadhilla dan lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: konsep dan Aplikasinya dalam PAUD* (Yogyakarta Ar-Ruzz Media 2013), hlm.43
- Mursid, (2017). *Pengembangan Pembelajaran PAUD.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Paramitha, K. D. P. Wiraya, N., Titrayani, L, A., Psi, S., & Psi, M. (2016). Penerapan Metode Bermain Untuk meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A Tk Kuneup Singaraja. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 4(2).*
- Putri, N. I., & Muryanti, E. (2021). Persepsi guru dalam mengembangkan bahasa anak melalui bermain peran di Lubuk Alai. *JCE (Journal of Childhood Education), 5(1), 240-253.*
- Rakimahwati, R. (2018). Pelatihan pembuatan boneka jari bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini di kecamatan v koto kampung dalam Kabupaten Padang Pariaman. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan, 2(2b), 1-11.*
- Sadiman, Arief. S, 2006. *Media pendidikan, pengertian, pengembangan dan pemanfaatan.* Raja Grafindo. Jakarta.
- Sugiyono. 2022. "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D". In Bandung: Alfabeta.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak.* Prenada Media

Susanto, Ahmad 2011.
*Perkembangan Anak Usia
Dini, Pengantarnya dalam
Berbagai Aspeknya.* Jakarta:
Kencana Prenada Media
Group.

Widoyoko, Eko Putro. (2014). Teknik
Penyusunan Instrumen
Penelitian. Yogyakarta:
Pustaka Belajar

Yulsofriend 2013 *Permainan
membaca dan menulis Anak
Usia Dini.* Sukabina Press.