

Aktivitas Permainan Petak Umpet Kata Meningkatkan Perkembangan Keaksaraan Anak Usia Dini

Novia Agustin¹⁾, M. Thoha B.S Jaya¹⁾, Maman Surahman¹⁾
FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

Email: novia.agustin17@gmail.com
No Hp: 085854775089

Abstract: The activity of the hide and seek increasing children literacy development. The problem of the research was children low level literacy development. This research aimed to know the influence of hide and seek games toward children literacy development Group B in Bhakti Kartika kindergarten Pahayu Jaya West Lampung. The research methods were Pre-experimental with One Group Pretest-Posttest designed. Samples technique was simple random sampling with 32 students. Data were collected by observation and documentation. Data were analyzed by using simple linear regression. The results showed that there was an influence of hide and seek games toward children literacy development. Hide and seek games contributed 59,1% to the children literacy development.

Keywords: *hide and seek word, literacy, early childhood*

Abstrak: Aktivitas permainan petak umpet kata terhadap perkembangan keaksaraan anak. Masalah penelitian ini adalah rendahnya perkembangan perkembangan keaksaraan pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas permainan petak umpet kata terhadap perkembangan keaksaraan anak kelompok B di TK Bhakti Kartika Pahayu Jaya Lampung Barat. Metode penelitian bersifat *Pre-Eksperimental* menggunakan jenis *One Grup Pretest-Posttest*. Sampel penelitian berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan *Regresi Linier Sederhana*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara aktivitas permainan petak umpet kata terhadap perkembangan keaksaraan pada anak. Permainan petak umpet kata memberikan kontribusi sebanyak 59,1% terhadap perkembangan keaksaraan anak.

Kata Kunci: petak umpet kata, keaksaraan, anak usia dini

PENDAHULUAN

Bermain merupakan proses belajar bagi anak usia dini dan memiliki peran penting untuk perkembangan anak. Masa anak usia dini merupakan masa peka, maka dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya tercapai secara optimal. Menurut Sujiono (2012) pembelajaran melalui bermain dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, tidak hanya fisik saja tetapi juga kognitif, bahasa, sosial, emosi, kreativitas dan pada akhirnya prestasi akademik.

Perkembangan keaksaraan adalah aspek perkembangan bahasa yang lebih memfokuskan pada pemahaman anak terhadap kata-kata dan tulisan yang dapat distimulasi melalui kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak. Otto (2015) berpendapat bahwa perkembangan keaksaraan anak akan berkembang ketika berada pada tahap pra-operasional yaitu pada tahap ini anak berusia dua sampai tujuh tahun yang mulai menggambarkan dunia dengan kata-kata, tampilan dan gambar. Selain itu juga karena perkembangan kognitif fokus pada perkembangan skemata dan simbol, hal ini memberikan kontribusi kepada pemahaman anak mengenai pengetahuan simantik, sintaksis dan morfemik diperoleh. Perkembangan keaksaraan sendiri merupakan perkembangan yang berfokus pada pemahaman anak mengenai bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf serta memahami isi bacaan dan kemudian mengkomunikasikan isi bacaan tersebut.

Perkembangan keaksaraan untuk anak usia dini dapat diberikan dengan porsi yang sesuai dan cara yang menarik agar anak dapat lebih mudah untuk memahaminya. Untuk menarik perhatian anak dan

membuat anak lebih mudah dalam memahami perkembangan keaksaraan dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Salah satu permainan yang dapat dilakukan adalah permainan petak umpet kata. Hananta (2015) mengungkapkan permainan petak umpet merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak yang dapat dimainkan dengan cara mencari teman-temannya yang bersembunyi. Permainan petak umpet ini dapat digunakan untuk mengembangkan perkembangan keaksaraan dengan cara mencari kartu huruf yang disembunyikan. Dengan bantuan permainan petak umpet kata ini konsentrasi dan minat belajar anak dalam memahami suatu konsep dapat berkembang lebih optimal.

Tujuan dari perkembangan bahasa dan program keaksaraan untuk anak-anak adalah memperluas kemampuan mereka untuk berkomunikasi melalui membaca dan menulis, dan menikmati aktivitas ini.

Berdasarkan hasil penelitian Ramdani, Hafidah dan Sujana (2015) perkembangan keaksaraan meningkat melalui penerapan metode mind mapping. Senada dengan hal tersebut Kuswati dan Komalasari (2015) kemampuan keaksaraan pada anak meningkat melalui Media permainan kartu huruf. Peneliti lain oleh Hananta dan Mas'udah (2015) permainan petak umpet berpengaruh terhadap kemampuan sosial emosional anak.

Beberapa permasalahan yang sering ditemukan dilapangan adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru selalu menggunakan model klasikal atau dengan kata lain guru tidak pernah menggunakan aktivitas permainan dalam pembelajaran. Guru lebih memilih menggunakan lembar kerja siswa, buku, dan lebih sering memberi anak tugas-tugas yang bersifat akademik sehingga perkembangan

keaksaraan pada anak masih rendah. Seperti anak belum mampu dalam menunjukkan simbol huruf, suara huruf awal, kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, dan hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.

Berdasarkan pertimbangan tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh aktivitas permainan petak umpet kata terhadap perkembangan keaksaraan anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Pre-Experimental Design* desain *one group pre-test and post-test*. Penelitian ini dilaksanakan di TK Bhakti Kartika yang beralamatkan Jl. Simpang Bunginan No. 3 Pahayu Jaya Kecamatan Pagar Dewa, Kabupaten Lampung Barat. Waktu penelitian akan dilaksanakan pada tanggal 27 februari sampai tanggal 10 maret 2017.

Populasi dari penelitian ini adalah lembaga PAUD yang berada pada gugus IPADA Kecamatan Pagar Dewa, Lampung Barat yang berjumlah 8 lembaga PAUD. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Simple Random Sampling* (SRS). Sehingga sampel pada penelitian ini adalah satu TK yaitu TK Bhakti Kartika Pahayu Jaya Kecamatan Pagar Dewa, Lampung Barat.

Ada lima indikator pada aktivitas permainan petak umpet kata yaitu : (i) menyembunyikan huruf (ii) menemukan huruf/kata yang tepat (iii) menyusun huruf menjadi kata (iv) menyebutkan huruf yang telah disusun dan (v) menceritakan kata yang didapat. Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Rating Scale*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara

observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *checklist*. Kriteria penilaian yang digunakan dalam indikator permainan petak umpet kata ialah (SA) Sangat Aktif, (A) Aktif, (CA) Cukup Aktif, dan (KA) Kurang Aktif.

Terdapat enam indikator pada perkembangan keaksaraan yang dikembangkan melalui tingkat pencapaian perkembangan anak dilingkup perkembangan keaksaraan (bahasa) yang tercantum dalam Permendiknas No. 137 Tahun 2014 yaitu : (i) menyebutkan simbol- simbol huruf, (ii) menyebutkan lafal huruf awal dari benda-benda yang ada disekitarnya, (iii) membedakan huruf awal dari benda-benda yang ada disekitarnya, (iv) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/ huruf awal yang sama, (v) menyebutkan bunyi huruf sesuai dengan bentuk huruf dan (vi) membedakan masing-masing bunyi dan bentuk huruf. Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Rating Scale*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *checklist*. Kriteria penilaian yang digunakan dalam indikator perkembangan keaksaraan (BSH) Berkembang Sesuai Harapan, (BSB) Berkembang Sangat Baik, (MB) Mulai Berkembang, dan (BB) Belum Berkembang.

Penilaian dalam penelitian ini dilakukan menggunakan rubrik yang memuat indikator dan kriteria dengan skor mulai dari angka 1-4 pada masing-masing indikator pada aktivitas permainan petak umpet kata dan perkembangan keaksaraan. Anak mendapat skor 1 apabila anak tidak dapat mengikuti kegiatan dalam aktivitas permainan petak umpet kata dan perkembangan keaksaraan, 2 apabila anak

mengikuti kegiatan dalam aktivitas permainan petak umpet kata dan perkembangan keaksaraan namun masih harus didampingi, 3 apabila anak kegiatan dalam aktivitas permainan petak umpet kata dan perkembangan keaksaraan tanpa didampingi, 4 apabila anak aktif dengan sendiri mengikuti kegiatan dalam aktivitas permainan petak umpet kata dan perkembangan keaksaraan.

Instrumen dalam penelitian ini diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Berdasarkan perhitungan uji validitas pada indikator aktivitas permainan petak umpet kata diperoleh nilai dengan rentang 0,528 sampai 0,830 dengan *cronbach alpha* sebesar 0,868. Sementara itu, perhitungan uji validitas terhadap indikator perkembangan keaksaraan diperoleh nilai dengan rentang 0,556 sampai 0,835 dengan *cronbach alpha* sebesar 0,853.

Data hasil penelitian dianalisis setelah dilakukan uji perasyaratan yang terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas. Berdasarkan hasil analisis uji normalitas diperoleh nilai signifikasi (p) sebesar 0,354 dan 0,587 ($p > 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data aktivitas permainan petak umpet kata dan perkembangan keaksaraan berdistribusi normal. Kemudian berdasarkan hasil analisis uji linieritas ($0,05 = 3,343$) diperoleh nilai signifikasi (p) sebesar 81,038 yang dimana $> 3,43$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara aktivitas permainan petak umpet kata dengan perkembangan keaksaraan.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji analisis tabel yang diperoleh digolongkan menjadi 4 kategori lalu diterjemahkan menggunakan rumus interval. selanjutnya uji analisis hipotesis menggunakan rumus t-test dan

rumus regresi linier sederhana sebagai berikut :

$$\hat{Y} = a + bX$$

Gambar 1. Persamaan regresi linier sederhana

Keterangan :

\hat{Y} : Subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan

a : harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan)

b : Angka arah atau koefisien yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel independen. bila (+) arah garis naik dan bila (-) maka garis turun

X : subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Aktivitas Permainan Petak Umpet Kata

Berdasarkan penelitian, data penelitian untuk hasil observasi terhadap aktivitas yang dilakukan sebelum menerapkan permainan petak umpet kata yang terdapat pada kategori sangat aktif sebanyak 3,13 perse , kategori aktif sebanyak 21,88 persen, kategori cukup aktif 31,25 persen, dan kategori kurang aktif sebanyak 43,75 persen. Sedangkan pada hasil observasi terhadap aktivitas yang dilakukan sesudah menerapkan permainan petak umpet kata yang terdapat pada kategori sangat aktif sebanyak 34,38 persen, kategori aktif sebanyak 43,75 persen, kategori cukup aktif sebanyak 21,88 persen, dan pada kategori kurang aktif tidak ada anak yang memperoleh kategori tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai pada aktivitas meningkat sesudah menerapkan permainan petak umpet kata pada setiap kategori penskoran. Sebaran sebesar

kategori nilai aktivitas permainan petak umpet kata secara rinci dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Sebaran kategori berdasarkan aktivitas permainan petak umpet kata

N Kategori o (interval nilai)	sebelum		sesudah	
	n	%	n	%
1 KA (5-8)	14	43,75	0	0,00
2 CA (9-12)	10	31,25	7	21,88
3 A (13-16)	7	21,88	14	43,75
4 SA(17>)	1	3,13	11	34,38
Jumlah	32	100,00	32	100,00
Rata-rata		9,81		15,15
Std		3,13		9,02
Min- Max		6- 17		9- 20

Keterangan :

- SA : Sangat Aktif
- A : Aktif
- CA : Cukup Aktif
- KA : Kurang Aktif

Perkembangan Keaksaraan

Berdasarkan penelitian, data penelitian untuk hasil observasi terhadap perkembangan keaksaraan yang dilakukan sebelum menerapkan aktivitas permainan petak umpet kata yang terletak pada kategori berkembang sangat baik sebanyak 6,25 persen, kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 9,38 persen, kategori mulai berkembang sebanyak 28,13 persen, dan pada kategori belum berkembang sebanyak 56,25 persen. Sedangkan pada hasil observasi terhadap perkembangan keaksaraan yang dilakukan sesudah menerapkan permainan petak umpet kata yang terletak pada pada kategori berkembang sangat baik sebanyak 25 persen, pada kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 40,63 persen, pada kategori mulai berkembang sebanyak 34,38 persen, dan pada pada kategori belum berkembang tidak ada anak yang memperoleh kategori tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perkembangan

keaksaraan anak sebelum dan sesudah menerapkan aktivitas permainan petak umpet kata meningkat pada setiap kategori penskoran. Sebaran sebesar kategori nilai perkembangan keaksaraan secara rinci dapat dilihat pada tabel 2:

Tabel 2. Sebaran kategori berdasarkan perkembangan keaksaraan

N Kategori o (interval nilai)	Sebelum		sesudah	
	n	%	n	%
1 BB (6-10)	18	56,25	0	0,00
2 MB (11-15)	9	28,13	11	34,38
3 BSH(16-20)	3	9,38	13	40,63
4 BSB(21>)	2	6,25	8	25
Jumlah	32	100,00	32	100,00
Rata-rata		11,37		18,34
Std		4,57		3,30
Min- Max		6-22		13- 24

Keterangan :

- BB = Belum Berkembang
- MB = Mulai Berkembang
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- BSB = Berkembang Sangat Baik

Pengaruh Aktivitas Permainan Petak Umpet Kata Terhadap Perkembangan Keaksaraan Anak

Tabel 3. Koefisien regresi linier sederhana berdasarkan pengaruh aktivitas permainan petak umpet kata terhadap perkembangan keaksaraan anak

Variabel	Koefisien β		
	terstandarisasi	t	sig
Permainan petak umpet kata	0,713	5.564	0,000
Df			31
F			30,960
R			0,713
<i>Adjusted R Square</i>			0,591

Keterangan

*signifikansi pada $p < 0.1$, **signifikan pada $p < 0.05$, ***signifikan pada $p < 0.01$.

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa ada pengaruh signifikan positif ($r = 0,713$, $p < 0,01$). Koefisien determinasi (Adjusted R Square) untuk model persamaan regresi

yang menganalisis pengaruh aktivitas permainan petak umpet kata terhadap perkembangan keaksaraan anak adalah 0,591. Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang kuat antara aktivitas permainan petak umpet kata terhadap perkembangan keaksaraan anak. Terdapat pengaruh yang signifikan pada perkembangan mengenal bentuk geometri anak setelah diberi perlakuan melalui aktivitas bermain media manipulatif yakni sebesar 59,1 persen, dan 40,9 persen sisanya berasal dari faktor-faktor lain yang mempengaruhinya.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh aktivitas permainan petak umpet kata terhadap perkembangan keaksaraan anak. Pengaruh aktivitas permainan petak umpet kata ini dilihat pada kegiatan yang anak lakukan dalam bermain petak umpet kata.

Peningkatan terjadi pada perkembangan keaksaraan anak sesudah diberi perlakuan menggunakan permainan petak umpet kata, dengan kata lain aktivitas permainan dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat merangsang terjadinya proses belajar pada anak. Sujiono (2013) menyatakan aktivitas bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar anak dapat berkembang secara utuh, mampu menyesuaikan dan membangun dirinya, serta menjadi pribadi yang matang dan mandiri. Seperti aktivitas permainan petak umpet kata yang merupakan salah satu cara dalam memberikan stimulus pada anak usia dini sehingga memunculkan respon berupa meningkatkan perkembangan keaksaraan anak. Budiningsih (2004) bahwa belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon. Melalui aktivitas permainan petak umpet kata inilah yang merupakan proses belajar bagi anak sehingga dapat meningkatkan perkembangan keaksaraan. Pada tahap perkembangan keaksaraan, anak

mulai dapat membentuk konsep huruf serta bunyi huruf yang kemudian diaplikasikan dalam aktivitas membaca lebih lanjut.

Bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting. Melalui permainan petak umpet kata pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan karena anak terlibat langsung dan aktif dalam permainan. Anak akan lebih tertarik dan lebih antusias untuk belajar dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan belajar sambil bermain. Sehingga ketika anak sudah tertarik dalam melakukan kegiatan pembelajaran perkembangan anak pun akan berkembang secara optimal. Hal tersebut sejalan dengan konsep pembelajaran anak usia dini yang dikemukakan oleh Fadlilah (2012) dikatakan pembelajaran apabila terjadi interaksi antara peserta didik dengan pendidik, serta diikuti dengan sumber belajar yang memadai yang terdapat dalam lingkungan belajar sehingga terjadi perubahan perilaku tertentu. Untuk pendidikan anak usia dini interaksi pembelajaran harus dibuat yang menyenangkan dan disukai oleh anak-anak. Bermain permainan petak umpet kata dapat meningkatkan aktivitas anak dalam proses belajar pembelajaran di sekolah sehingga anak tidak hanya duduk dan mendengarkan saja materi yang guru berikan melainkan ada keterlibatan yang dilakukan oleh anak. Aktivitas permainan petak umpet kata pun membuat anak lebih antusias dalam pembelajaran, hal tersebut membuat anak senang dan bergerak aktif.

Judy (2013) menyatakan bahwa anak-anak bermain diluar rumah akan mendapat pengalaman lebih dalam bereksplorasi dan membangun pengetahuannya. Dalam permainan petak umpet kata selain dapat mengembangkan perkembangan keaksaraan anak juga dapat lebih mengeksplorasi pengetahuannya tentang lingkungan dan sosialnya. Aktivitas permainan petak umpet ini dilakukan dengan meminta anak untuk mengingat

huruf yang sudah dijelaskan oleh guru sehingga pada saat mencari anak dapat menemukan huruf yang tepat. Kegiatan ini dapat memberikan pengalaman bagi anak ketika mereka dapat menemukan huruf yang tepat sehingga struktur kognitif anak dapat berkembang dengan baik, sehingga nantinya ketika mereka menemukan huruf yang sama anak dapat memahami huruf tersebut. Hal ini pun sejalan dengan Budiningsih (2004) bahwa proses belajar terjadi karena stimulus yang disesuaikan dengan struktur kognitif yang berdasarkan pada pemahaman dan pengalaman yang sebelumnya. Kegiatan pembelajaran yang dibalut dengan kegiatan bermain akan memiliki arti bagi anak karena anak melakukan dengan senang hati. Melalui bermain petak umpet kata anak dapat menyebutkan huruf simbol huruf, membedakan masing-masing huruf hingga memahami huruf yang ada dalam sebuah kata sebagai bentuk perkembangan keaksaraan anak.

Berdasarkan hasil penelitian pengetahuan diciptakan sendiri oleh anak melalui stimulus (permainan) yang diberikan oleh guru sehingga hasil belajar pada anak akan meningkat. Penerapan aktivitas permainan petak umpet kata selain untuk meningkatkan perkembangan keaksaraan juga dapat meningkatkan aktivitas anak dalam proses belajar mengajar disekolah terbukti dengan adanya perbedaan hasil ketika sebelum dan sesudah beraktivitas permainan petak umpet kata. Selain itu aktivitas permainan petak umpet kata memiliki pengaruh yaitu mampu membantu anak untuk mengembangkan perkembangan keaksaraan anak kelompok B TK Bhakti Kartika Pahayu Jaya, Lampung Barat.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh aktivitas permainan petak umpet

kata terhadap perkembangan keaksaraan sebesar 59,1% sedangkan 40,9% perkembangan keaksaraan dipengaruhi oleh faktor lain. Terdapat penurunan frekuensi pada kategori belum berkembang dan peningkatan frekuensi pada kategori berkembang sangat baik pada perkembangan keaksaraan anak setelah diberi perlakuan melalui aktivitas permainan petak umpet kata.

Keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah desain yang digunakan adalah desain *One Grup Pretest-Posttest* dimana metode tersebut hanya membandingkan kemampuan yang anak miliki sebelum dan sesudah di beri perlakuan hanya dengan satu kelompok saja dan tidak ada kelompok pembanding.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka penulis mengemukakan saran (i) bagi pendidik, diharapkan dapat meningkatkan perkembangan keaksaraan pada anak dengan menerapkan permainan yang menarik untuk anak usia dini, sehingga dalam proses belajar mengajar terasa menyenangkan dan pendidik juga diharapkan dapat menggunakan permainan lain untuk meningkatkan perkembangan keaksaraan pada anak atau menggunakan metode pembelajaran yang sesuai untuk anak yang perkembangan keaksaraan tidak meningkat. (ii) bagi kepala sekolah, diharapkan untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru agar menjadi lebih efektif dan efisiensi sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar anak meningkat. (iii) Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dibidang ini agar dapat menggunakan metode lain untuk mengembangkan perkembangan keaksaraan anak. Peneliti selanjutnya diharapkan agar desain yang digunakan tidak hanya menggunakan desain *One Grup Pretest-Posttest*, melainkan desain

lain seperti *Intact-Group Comparison* dimana pada desain tersebut satu kelompok yang digunakan pada penelitian dibagi menjadi dua, yaitu setengah kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan), dan setengahnya lagi sebagai kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan).

DAFTAR RUJUKAN

Budiningsih, A. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hananta & Mas'udah. 2015. Pengaruh Permainan Petak Umpet Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak. Universitas Negeri Surabaya. (Online), (<https://www.scribd.com/doc/261397385/pengaruh-permainan-petak-umpet-terhadap-kemampuan-sosial-emosional-anak>), diakses 20 oktober 2016.

Kuswati & Komalasari. 2015. Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Melalui Media Permainan Kartu Huruf Pada Anak Kelompok A. Universitas Negeri Surabaya. (Online). Tersedia di <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/11713/baca-artikel>. (diakses 5 oktober 2016).

Otto, B. 2015. *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 tentang *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Ramdani, Hafidah & Sujana. 2015. Perkembangan Keaksaraan Meningkatkan Melalui Metode Mind Mapping Pada Anak Kelompok B Tk Islam Bakti IX Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Universitas Sebelas Maret. (Online). Tersedia di <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/paud/article/view>. (diakses 5 oktober 2016).

Sugiyono.2015. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA.

Sujiono, Y. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

_____.2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.