

## AKTIVITAS PERMAINAN KARTU HURUF BERGAMBAR MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KEAKSARAAN ANAK

Marsanti Berliyani<sup>1)</sup>, M.Thoha B.S Jaya<sup>2)</sup>, Maman Surahman<sup>2)</sup>

<sup>1</sup>FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1

<sup>2</sup>FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1

Email : [marsantiberliyani28@gmail.com](mailto:marsantiberliyani28@gmail.com)

No. Hp: 08978999065

***Abstract: The effect of card game on the literacy development of children.***

*Problem in this research was the low literacy development in children group B at TK Negeri Pembina Bandar Lampung. This research aims to determine the effect of card game activity on the literacy development of children group B. The population is all student of B4 group aged 5-6 years at TK Negeri which amounted to 20 children. The sample in technique was used saturated sampling. Data were collected by observation and documentation. The technique of analysis data were used cross table analysis and linear regression test analysis. The result of this research showed there is an effect between card game activity with literacy development children before being given the card game and after being given the activity of card game to literacy development of children.*

**Keywords:** *early childhood, picture word cards, literacy developments.*

**Abstrak :** Pengaruh aktivitas permainan kartu huruf bergambar terhadap perkembangan keaksaraan anak. Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya perkembangan keaksaraan pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh aktivitas permainan kartu huruf bergambar terhadap perkembangan keaksaraan anak usia kelompok B. Populasinya adalah semua siswa kelompok B4 yang berusia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Bandar Lampung yang berjumlah 20 anak. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis tabel silang dan analisis uji regresi linier. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh antara aktivitas kartu huruf bergambar dengan perkembangan keaksaraan anak sebelum diberi aktivitas permainan kartu huruf bergambar dan sesudah diberi aktivitas permainan kartu huruf bergambar dan ada pengaruh aktivitas permainan kartu huruf bergambar terhadap perkembangan keaksaraan anak kelompok B di TK Negeri Pembina Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.

**Kata Kunci:** anak usia dini, kartu huruf bergambar, perkembangan keaksaraan.

## PENDAHULUAN

Pendidikan harus dimulai sejak masa usia dini, karena pada masa ini anak mudah menerima rangsangan yang diberikan dan segala potensi yang dimiliki dapat dikembangkan secara optimal. Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu unsure atau komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Berdasarkan Undang-undang (20 Tahun 2003) tentang system Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 menyatakan pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukank epada anak sejak lahir sampai dewasa 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 keaksaraan merupakan semua aktifitas yang melibatkan berbicara, mendengarkan, membaca, menulis dan memahami bahasa lisan dan bahasa tulis (Goodson & Layzer, 2009). Kegiatan bermain di pendidikan anak usia dini tentunya tidak terlepas dari media sebagai sarana dalam bermain. Media pembelajaran yang tepat digunakan di pendidikan anak usia dini adalah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengembangkan perkembangan keaksaraan anak adalah media permainan kartu huruf bergambar.

Aktivitas permainan kartu huruf bergambar adalah segala aktivitas yang dilakukan dengan kartu kecil yang berisi gambar-gambar, teks, atau tanda simbol yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut dan dapat digunakan untuk melatih anak dalam mengeja dan memperkaya kosa kata (Arsyad 2002). Dengan bantuan media permainan kartu huruf bergambar ini konsentrasi dan minat belajar anak dalam memahami suatu symbol huruf dapat berkembang lebih optimal.

Bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya (Montolalu 2008) .

Berdasarkan hasil penelitian Luthfi, (2014) melalui metode mind mapping dapat meningkatkan perkembangan keaksaraan anak. Senada dengan hal tersebut penelitian Eickmann (2003) menyebutkan bahwa perkembangan keaksaraan yang meningkat melalui media kartu huruf. Penelitian lain oleh Purwadi (2013) yang menunjukkan bahwa melalui permainan tebak huruf dan tebak kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

Beberapa permasalahan yang sering ditemukan di lapangan yaitu Rendahnya perkembangan keaksaraan anak, Sebagian anak belum dapat membedakan huruf yang memiliki bentuk yang sama seperti huruf d dan b, m dan w, Sebagian anak belum dapat menyusun huruf menjadi kata

sederhana, Kurangnya media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pertimbangan tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh aktivitas permainan kartu huruf bergambar terhadap perkembangan keaksaraan anak usia kelompok B.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Exsperimental* dengan desain *One Grup Pretest-Posttest*. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Bandar Lampung. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2017.

Populasi penelitian ini adalah anak-anak di TK Negeri Pembina Bandar Lampung yang berjumlah 20 anak. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan sampel jenuh. Dengan syarat bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang.

Kriteria penilaian yang digunakan dalam indikator aktivitas permainan kartu huruf bergambar yaitu : Sangat Aktif (SA), Aktif (A), Cukup Aktif (CA), dan Kurang Aktif (KA). Instrumen dalam penelitian ini diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas yang menunjukkan hasil 0,99. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data aktivitas permainan huruf kartu bergambar telah valid dan reliabel.

Ada lima indikator pada aktivitas permainan kartu huruf bergambar yaitu : (i) Aktivitas anak menempel rangkaian huruf menjadi kata, (ii) Aktivitas anak mencocokkan kata dengan gambar, (iii) Anak mengelompokkan kartu kata bergambar dengan huruf awalan yang sama, (iv) Aktivitas anak menyusun huruf yang ada pada gambar, (v) Aktivitas anak menyusun kata menjadi kalimat yang lebih kompleks. Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Rating Scale*.

Terdapat sembilan indikator perkembangan keaksaraan yaitu : (i) Membaca nama sendiri, (ii) Membaca huruf abjad A-Z, (iii) Membaca kata yang ada pada gambar, (iv) Menulis kata, (v) Menuliskan kata berdasarkan gambar, (vi) Menulis huruf abjad, (vii) Menyebutkan simbol huruf yang di kenal, (viii) Menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda, binatang, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk yang ada pada kartu bergambar, (ix) Menyebutkan masing-masing huruf yang ada pada kartu huruf bergambar. Kriteria penilaian yang digunakan dalam indikator perkembangan keaksaraan yakni BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik). Instrumen dalam penelitian ini diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas yang menunjukkan hasil 0,99 Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data aktivitas permainan huruf kartu bergambar telah valid dan reliabel. 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 kartu huruf bergambar dan perkembangan keaksaraan. Anak mendapatkan skor 1 apabila anak tidak mengikuti kegiatan dalam aktivitas permainan kartu huruf dan bergambar dan perkembangan keaksaraan, 2 apabila anak mengikuti aktivitas permainan kartu huruf dan bergambar dan perkembangan keaksaraan, 3 apabila kegiatan dalam aktivitas permainan kartu huruf dan bergambar dan perkembangan keaksaraan, 4 apabila anak aktif dengan sendiri melakukan kegiatan dalam aktivitas permainan kartu huruf bergambar dan perkembangan keaksaraan.

Instrumen dalam penelitian ini diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Berdasarkan perhitungan uji validitas pada indikator permainan kartu huruf bergambar diperoleh nilai dengan rentang 0,566 sampai 0,793 dengan *cronbach* sebesar 0,740. Sementara itu, perhitungan uji validitas terhadap indikator perkembangan keaksaraan diperoleh nilai dengan rentang 0,879 sampai 0,908 dengan *cronbach* sebesar 0,900. Data hasil penelitian dianalisis setelah dilakukan uji perasyaratan yang terdiri dari uji normalitas dan uji liniaritas. Berdasarkan hasil analisis uji normalitas diperoleh nilai signifikansi (p) sebesar 0,358 dan 0,599 ( $p > 0,05$ ). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data aktivitas permainan kartu huruf bergambar dan perkembangan keaksaraan berdistribusi normal. Kemudian berdasarkan hasil analisis uji liniaritas ( $0,05 = 3,352$ ) diperoleh

nilai signifikansi (p) sebesar 82,028 yang dimana  $> 3,352$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara aktivitas permainan kartu huruf bergambar dengan perkembangan keaksaraan.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji analisis tabel, pada analisis tabel data yang diperoleh digolongkan menjadi empat kategori, lalu diterjemahkan menggunakan rumus interval.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Aktivitas Permainan Kartu Huruf Bergambar

Berdasarkan penelitian, data penelitian untuk Kurang Aktif (KA) menunjukkan penurunan sebesar 30,00 persen. Data penelitian untuk Kategori Cukup Aktif (CA) setelah diberi perlakuan terdapat penurunan nilai sebesar 5,00 persen untuk kategori Sangat Aktif (SA) setelah diberi perlakuan terdapat peningkatan nilai yakni sebesar 40,00 persen.

Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh pada kemampuan anak setelah diberi perlakuan melalui aktivitas perkembangan keaksaraan. Sebaran sebesar kategori nilai aktivitas permainan kartu huruf bergambar secara rinci dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Sebaran kategori berdasarkan aktivitas permainan kartu huruf bergambar

no	Kategori	Sebelum		Sesudah		.Value	
		n	100%	n	100%	T	sig
1	KA(5-8)	6	30,00	0	0,00		
2	CA(9-12)	5	25,00	5	20,00		

3	A(13-16)	7	35,00	5	25,00	1,47	0,000	1	BB(9-15)	4	20,00	0	0,00
4	SA(17>)	2	10,00	10	50,00	0		2	MB(16-22)	13	65,00	4	20,00
Jumlah		20	100,0	20	100,00			3	BSH(13-16)	1	5,00	9	45,00
Rata-rata±Std			10,5±3,98		14,85±3,03			4	BSB(30>)	2	10,00	7	35,00
Min-Max			5-19		9-20			Jumlah		20	100,0	20	100,00
								Rata-rata±Std			14,3±2		25±4,86
								Min-Max			9-30		16-32

Keterangan :

KA : Kurang Aktif

CA : Cukup Aktif

A : Aktif

SA : Sangat Aktif

### Perkembangan Keaksaraan

Berdasarkan penelitian, data penelitian untuk kategori Belum Berkembang (BB) menunjukkan penurunan sebesar 20,00 persen. Data penelitian untuk kategori Mulai Berkembang (MB) setelah diberi perlakuan terdapat penurunan nilai sebesar 65,00 persen. Data penelitian untuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) setelah diberi perlakuan terdapat peningkatan nilai sebesar 5,00 persen. Data penelitian untuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) setelah diberi perlakuan terdapat peningkatan nilai sebesar 10,00 persen. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh aktivitas permainan kartu huruf bergambar terhadap perkembangan keaksaraan, yang nampak dari hasil penilaian sebelum dan sesudah diberi perlakuan melalui aktivitas bermain media manipulatif. Sebaran kategori nilai perkembangan keaksaraan secara rinci dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Sebaran kategori berdasarkan perkembangan keaksaraan

no	Kategori	Sebelum		Sesudah		.Value	DF	Sig
		n	100%	n	100%			
							29	
							F	24,404

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

### Pengaruh Aktivitas Bermain Permainan Kartu Huruf Bergambar Terhadap Perkembangan Keaksaraan

Aktivitas bermain dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas permainan kartu huruf bergambar terhadap perkembangan keaksaraan pada anak usia dini. Koefisien regresi linear sederhana secara rinci dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Koefisien regresi pengaruh aktivitas permainan kartu huruf bergambar terhadap perkembangan keaksaraan.

Variabel	Koefisien $\beta$		
	Terstanda	t	Sig
Aktivitas Permainan Kartu Huruf Bergambar	00,25	4,260	0.000

R	0.678
<i>Adjusted R Square</i>	0,691

#### Keterangan

\*signifikan pada  $p < 0.1$ , \*\*signifikan pada

$p < 0.05$ , \*\*\*signifikan pada  $p < 0.01$ .

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa ada pengaruh signifikan positif ( $r = 0,691$ ,  $p < 0,01$ ). Koefisien determinasi (*Adjusted R Square*) untuk model persamaan regresi yang menganalisis pengaruh aktivitas permainan kartu huruf bergambar terhadap perkembangan keaksaraan anak adalah 0,691. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan kartu huruf bergambar terhadap perkembangan keaksaraan sebesar 69,10 persen, dan 30,9 persen sisanya berasal dari faktor-faktor lain yang mempengaruhinya.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh aktivitas permainan aktivitas permainan kartu huruf bergambar terhadap perkembangan keaksaraan anak kelompok B di TK Negeri Pembina Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.

Diketahui bahwa hasil data perkembangan keaksaraan sesudah menerapkan permainan kartu huruf bergambar lebih tinggi dibandingkan dengan hasil data sebelum menerapkan aktivitas permainan kartu huruf bergambar. Observasi dilakukan sebelum menerapkan aktivitas permainan kartu huruf bergambar untuk mengetahui nilai awal yakni menggunakan pembelajaran diterapkan oleh pihak sekolah. Kemudian

observasi dilakukan kembali setelah menerapkan aktivitas permainan kartu huruf bergambar. Dari hasil observasi tersebut terlihat perkembangan keaksaraan pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Tahun Ajaran 2016/2017 meningkat. Hal ini membuktikan bahwa perkembangan keaksaraan anak kelompok B meningkat setelah menerapkan aktivitas permainan kartu huruf bergambar.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh aktivitas permainan kartu huruf bergambar terhadap perkembangan keaksaraan. Pengaruh aktivitas permainan kartu huruf bergambar terhadap perkembangan keaksaraan ini dilihat pada kegiatan yang anak lakukan dalam bermain kartu huruf bergambar. Pendapat ini sesuai dengan penelitian Kuswati (2015) dimana kegiatan yang dilakukan adalah anak mengambil satu persatu kartu huruf secara bergantian. Anak mengamati simbol huruf pada kartu yang sedang dipegang, kemudian menyebutkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf. Setelah itu anak membalikkan kartu huruf dan mengamati gambar dan tulisan yang terdapat pada kartu, kemudian anak menyebutkan gambar benda dan huruf depan dari gambar benda yang tertera pada kartu huruf.

Anak-anak belajar mengenal huruf dari melihat simbol huruf dan mengenal gambar pada kartu bergambar. Kartu huruf yang digunakan berupa kartu yang sudah diberi simbol huruf dan

gambar beserta tulisan dari makna gambarnya (Wendi 2011).

Perkembangan keaksaraan anak sesudah diberi perlakuan menggunakan permainan kartu huruf bergambar menjadi meningkat. Yulinar (2012) melalui permainan kartu huruf bergambar yang menyenangkan terhadap tulisan dan bahasa yang mereka dengarkan pada saat ditunjukkan gambar dan terdapat huruf yang menjadi kata, kemampuan berfikir dan berkomunikasi akan berjalan sejalan dengan pertumbuhannya. Pendapat ini sejalan dengan penelitian (Eickmann 2003) yang menyatakan bahwa bermain menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak, dan teknik permainan kartu huruf dapat dikembangkan sehingga dapat membantu meningkatkan perkembangan anak pada keaksaraannya.

Bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Melalui permainan kartu huruf bergambar pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan karena anak terlibat langsung dan aktif dalam permainan. Hal tersebut sejalan dengan konsep pembelajaran anak usia dini yang dikemukakan oleh Sujiono (2013) Proses pembelajaran pada suatu pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Bermain menggunakan

permainan kartu huruf bergambar 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. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Seefeldt dan Wasik (2008) yang menyatakan media pembelajaran yang tepat digunakan di pendidikan anak usia dini adalah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

Lanigan (2014) yang menyatakan bahwa aktivitas bermain yang anak-anak lakukan dapat mengembangkan pengetahuan, perilaku, dan meningkatkan kesehatan. Dalam aktivitas permainan kartu huruf bergambar selain dapat mengembangkan perkembangan keaksaraan pada anak juga dapat mengembangkan aspek perkembangan lainnya seperti dalam aspek perkembangan kognitif anak melalui aktivitas anak dalam menyusun kata menjadi kalimat yang lebih kompleks. Selain itu, melalui aktivitas permainan kartu huruf bergambar juga dapat meningkatkan perkembangan seni dalam diri anak karena di kartu tersebut terdapat gambar dan warna-warna yang membuat anak menjadi menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran.

## **SIMPULAN & SARAN**

### **Simpulan**

Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh aktivitas permainan kartu huruf bergambar sebesar 69,1.

Keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah peneliti tidak menggunakan teknik pengumpulan data seperti wawancara untuk tanggapan keaktifan anak terhadap kegiatan setelah pembelajaran berlangsung.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut :

- i) Untuk Guru agar dapat merancang pembelajaran melalui kegiatan bermain dengan menggunakan aktivitas permainan kartu huruf bergambar.
- ii) Untuk Kepala Sekolah agar dapat menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang dalam proses pembelajaran agar dapat terlaksana dengan baik dan optimal.
- iii) Untuk Peneliti lain dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi. Selain itu dapat menggunakan teknik pengumpulan data seperti wawancara untuk tanggapan keaktifan anak terhadap kegiatan setelah pembelajaran berlangsung.

### DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. PT Raja
- DepDikNas. 2007. *Persiapan Membaca dan Menulis Permulaan Melalui Permainan*. Jakarta.
- Eickmann, S. 2003. *Improved literacy development through the letter*

*card media in northeastern Brazil. Development of Child Medicine & Neurology*. Journal NAEYC.[Online]. Volume 20. No. 3.Tersedia di Journal of Developmental Neuropsychology, 45:536–541.

(<https://eppi.ioe.ac.uk/cms/Portals/0/PDF%20reviews%20and%20summaries/ECD%202014%20Rao%20evidence%20brief.pdf?ver=2014-11-24-105457-973>). diakses 8 Oktober 2017.

Goodson, B., & Layzer, C. (2009). *Early Beginnings. Early Literacy Knowledge and Instruction A Guide for Early Childhood Administrators and Professional Development Providers*. <http://doi.org/10.1186/1478-811X-8-16>. Diunduh tanggal 28 maret 2015 dari

Lanigan, J.2014. *Physical Activity for Young Children: A Quantitative Study of Child Care Providers' Knowledge, Attitudes, and Health Promotion Practices, Vol. 42 Issue 1, p11*(Online).Tersedia di <https://www.deepdyve.com/lp/springer-journals/physical-activity-for-young-children-a-quantitative-study-of-child-8c2y0emYhJ>. Diakses 28 Februari 2017.

Luthfi. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Melalui Metode Mind Mapping Pada Anak Kelompok B Tk Islam Bakti IX Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. UniversitasSebelas

- Maret. Surakarta.  
<http://download.portalgaruda.org/article.php.pdf>. Diunduh tanggal 20-12-2016.
- Kuswati, W. 2015. *Meningkatkan kemampuan keaksaraan melalui media kartu huruf pada anak kelompok A*. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya.  
<https://www.unesa.ac.id/alumni/data/s1-pendidikan-guru-anak-usia-dini/wiwik-kuswati.pdf>. Diunduh tanggal 20-12-2016.
- Montolalu. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Purwadi, J. 2013. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Huruf dan Tebak Kata di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Kecamatan Pino Raya*. FKIP Universitas Bengkulu. Bengkulu.  
<http://digilib.unila.ac.id/22368/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>. Diunduh 20-12-2016.
- Seefeldt, C.& Wasik, B.A.. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sujiono, Y.N. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional* Bab 1, pasal 1, butir 14. Depdiknas.
- Wendi. K. 2011. *Upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak melalui penggunaan media kartu huruf bergambar penelitian tindakan kelas dikelompok A Raffathuridhlo Cihiddeung Kota Tasikmalaya*.  
<http://eljibirin.wordpress.com.pdf>. Diunduh tanggal 12 Februari 2017.
- Yamin, M. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. GP Press Group. Jakarta
- Yulinar. 2012. *Peningkatan kemampuan membaca anak melalui kartu kata bergambar taman kanak-kanak pasaman barat*.  
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=100871&val=1492.pdf>. Diunduh tanggal 10 Oktober 2017.