

AKTIVITAS PERMAINAN MEMANCING KARTU HURUF MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL SIMBOL HURUF ANAK USIA DINI

Revi Mulia¹⁾, M. Thoha B. Sampurna Jaya²⁾, Gian Fitria Anggraini²⁾
FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1
email : revimulia22@gmail.com
Telp : +6285789846901

Abstract: *The Activity of Alphabet Card Fishing Games Toward Children Alphabet Symbol Skills Aged 4-5 Years Old.* The problem of this research was the lack of children alphabet symbol skills aged 4-5 years old. This study aimed to determine the effect of alphabet card fishing activities to recognizing alphabet symbol skills. The research method was conducted with *quasy experiment*. The research subject was 40 early childhood with division in A class of TK Nurul Islam were 20 early childhood as a experiment class and A class of TK Aisyiyah Bustanul Athfal were 20 early childhood as a control class. Data were collected using observation and simple linear regression test. The result showed that there was a significant difference between experiment class and control class, so it can be used to increase the recognize alphabet symbol of early childhood.

Keywords: *alphabet card fishing, alphabet symbol, 4-5 years early childhood*

Abstrak: **Aktivitas Permainan Memancing Kartu Huruf Meningkatkan Kemampuan Mengenal Simbol Huruf Anak Usia Dini.** Masalah dalam penelitian ini adalah belum berkembangnya kemampuan mengenal simbol huruf pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas permainan memancing kartu huruf terhadap kemampuan mengenal simbol huruf. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain eksperimen semu (*quasy experiment*). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 Tahun yang berjumlah 40 anak dengan pembagian kelas A di TK Nurul Islam berjumlah 20 anak sebagai kelas eksperimen dan kelas A di TK Aisyiyah Bustanul Alfal berjumlah 20 anak sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan analisis data yang digunakan yaitu uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang artinya aktivitas permainan memancing kartu huruf pada kelas eksperimen memiliki pengaruh sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal simbol huruf pada anak.

Kata kunci: memancing kartu huruf, simbol huruf, anak usia 4-5 tahun.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Taman Kanak-kanak sangat penting dalam kehidupan seorang anak, karena pendidikan saat ini sebagai modal dasar untuk perkembangan selanjutnya. Untuk itu pembelajaran di TK haruslah disesuaikan dengan perkembangan anak dan memberikan rasa aman, nyaman, menyenangkan dan menarik bagi anak serta mendorong keberanian. Aspek perkembangan bahasa, khususnya kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak, yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak usia dini. Diperoleh hasil kemampuan bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf belum berkembang secara optimal dibandingkan dengan kemampuan lainnya, seperti kemampuan fisik motorik, kognitif, sosial- emosional dan seni. Kenyataan dilapangan menunjukkan kemampuan mengenal simbol pada anak masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh perkembangan bahasa mengenal simbol huruf yang dilakukan pada 2 sekolah di TK Nurul Islam dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Balik Bukit, Kabupaten Lampung Barat, dengan jumlah 40 anak yang berusia 4-5 tahun di kelas A. TK Nurul Islam terdapat 20 anak, dengan presentase 50% belum berkembang dalam melafalkan huruf atau mengurutkan huruf a-z. Mulai berkembang presentase 30% dimana sudah bisa menyebutkan huruf a-z akan tetapi dalam bentuk huruf anak masih mengalami kesulitan. Anak yang sudah berkembang sesuai harapan presentase 15% anak sudah dapat menyebutkan huruf ataupun bentuknya akan tetapi masih terbalik, misalnya "d" dengan "b", "f" dengan "v", "m" dengan "n", "p" dengan "b", "m" dengan "w", "i" dengan "l" dan anak yang sudah berkembang sangat baik 5% dimana anak sudah bisa menyebutka, membedakan maupun mengurutkan huruf a-z.

TK Aisyiyah Bustanul Athfal memiliki 20 jumlah anak, dengan presentase 35% belum berkembang dalam melafalkan

huruf atau mengurutkan huruf a-z. Mulai berkembang presentase 30% dimana anak sudah bisa menyebutkan huruf a-z, akan tetapi dalam bentuk huruf anak masih mengalami kesulitan. Anak yang sudah berkembang sesuai harapan presentase 25% dengan kategori anak sudah dapat menyebutkan huruf ataupun bentuknya akan tetapi masih terbalik, misalnya "d" dengan "b", "f" dengan "v", "m" dengan "n", "p" dengan "b", "m" dengan "w", "i" dengan "l" dan berkembang sangat baik dengan presentase 10 % anak sudah bisa menyebutkan, membedakan maupun mengurutkan huruf a-z. Data yang sudah diperoleh dari 2 sekolah maka dapat disimpulkan bahwa, terdapat masalah dalam kemampuan bahasa mengenal simbol huruf. Karena jumlah atau presentase anak yang belum berkembang dan mulai berkembang lebih besar dari jumlah anak yang sudah berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Kemampuan mengenal simbol huruf yang rendah dapat terjadi karena kurangnya ketersediaan Alat Permainan Edukatif (APE) di sekolah, dengan adanya Alat Permainan Edukatif (APE) dapat menunjang kegiatan pembelajaran mengenal simbol huruf pada anak dan pembelajaran lebih menyenangkan. Anak kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran karena kegiatan tidak menyenangkan dan membosankan sehingga pemahaman anak tentang mengenal simbol huruf belum berkembang dengan baik.

Belajar merupakan pengetahuan yang dibangun oleh anak itu sendiri berkat pengalaman- pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungan sekitar yang melibatkan teman sebaya dan orang dewasa. Menurut Thorndike dalam Budiningsih (2004) menyatakan bahwa: Belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui indera. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan.

Salah satu yang dapat dikembangkan adalah perkembangan bahasa karena, bahasa merupakan alat komunikasi, untuk menyampaikan pesan dari apa yang dipikirkan anak. Dengan bahasa anak dapat berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan yang ada disekitar anak, orang dewasa,, teman sebaya, teman bermain, baik yang ada dirumah, di sekolah, maupun dengan tetangga disekitar tempat tinggalnya. Didalam bahasa terdapat kemampuan mengenal simbol huruf dimana anak diajarkan untuk dikenalkan simbol- simbol huruf untuk tahapan membaca.

Menurut Seefeldt Carol&Barbara A. Wasik (2008). Belajar mengenal huruf merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar. Anak- anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf- huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf. Kemampuan mengenal simbol huruf adalah kesanggupan anak untuk mengetahui, memahami, dan menyebutkan bentuk serta bunyi huruf abjad. Untuk mengenalkan simbol huruf pada anak memerlukan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, karena dunia anak adalah bermain. Bermain merupakan sesuatu yang penting bagi kehidupan anak, sehingga bermain merupakan kegiatan yang tidak bisa diabaikan karena melalui bermain anak beraktivitas secara langsung dan anak berinteraksi dengan orang lain. Aktivitas bermain yang dilakukan dalam penelitian ini adalah aktivitas permainan memancing kartu huruf. Haenilah dalam bukunya (2015) "Bermain merupakan wahana belajar untuk mengeksplorasi lingkungan yang dapat mengembangkan kemampuan moral agama, fisik, kognitif, bahasa, seni, dan sosial emosional".

Kegiatan yang dapat digunakan untuk menstimulus kemampuan

mengenal simbol huruf adalah aktivitas memancing kartu huruf. . Sujiono dalam Rohul (2017) menyatakan bahwa "Permainan memancing huruf atau angka merupakan permainan yang bertujuan untuk mengambil huruf atau angka menggunakan alat pancing". Aktivitas permainan memancing kartu huruf merupakan suatu aktivitas bermain yang menggunakan alat pancing dan ikan yang disisi badannya terdapat simbol huruf, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mengenal simbol huruf pada anak. Permainan memancing kartu huruf dikemas sehingga anak tidak sekedar bermain tetapi dalam permainan yang dilakukan anak dapat belajar, melatih daya ingat huruf apa yang ada pada sisi badan ikan yang didapat oleh anak serta konsentrasi anak saat memancing.

METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan suatu penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experiment design*) dengan jenis rancangan *simple randomized design* atau dapat disingkat S-R. Desain ini bertitik tolak dari landasan *simple random sampling*, dari populasi yang terbatas atau dari sub-populasi secara langsung ditugaskan subjek-subjek ke dalam eksperimen (K.E) dan kelompok kontrol (K.K) secara random. Kelompok eksperimen (KE) dalam penelitian ini TK Nurul Islam dan kelompok kontrol (KK) TK Aisyiyah Bustanul Athfal

Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tehnik sampel acak bertingkat (*multistage random sampling*) dimana dari 17 sekolah TK dan PAUD di Kecamatan Balik Bukit di pilih dua sekolah yaitu TK Nurul Islam dengan jumlah 20 anak. sebagai kelompok eksperimen (KE) dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal dengan jumlah 20 anak sebagai kelompok kontrol (KK).

Teknik pengumpulan dapat yang

digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Pedoman observasi yang digunakan adalah *rating scale* pengujian validitas menggunakan validitas isi dan pengujian reliabilitas menggunakan rumus dari *Alfa Cronbach*. Instrument yang digunakan pada penelitian ini dikonsultasikan terlebih dahulu ke dosen ahli. Hasil dari uji validitas oleh dosen ahli diperhitungkan uji reliabilitas, maka instrumen yang akan digunakan valid dan reliabel. Berdasarkan hasil uji reliabilitas kedua variabel menunjukkan koefisien reliabilitas dari aktivitas permainan memancing kartu huruf 0,67 yang masuk kedalam kriteria tinggi. Sedangkan, pada koefisien reliabilitas dari kemampuan mengenal simbol huruf sebesar 0,63 yang masuk kedalam kriteria tinggi. Maka dapat disimpulkan dari kedua perhitungan uji reliabilitas kedua variabel, instrument aktivitas memancing kartu huruf dan kemampuan mengenal simbol huruf adalah reliabel.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan dua uji yaitu uji-t atau uji beda dan uji regresi linier sederhana. Dalam penelitian ini guna mengetahui adanya perbedaan kemampuan mengenal simbol huruf pada kelas yang diberi perlakuan aktivitas memancing kartu huruf dan yang tidak diberi perlakuan aktivitas memancing kartu huruf, maka peneliti menggunakan teknik uji perbedaan atau uji-t dua sampel bebas (*independent*). Selain itu guna mengetahui adanya pengaruh perlakuan aktivitas memancing kartu huruf terhadap kelas eksperimen. Maka peneliti menggunakan rumus regresi linier sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN.

HASIL

Data khusus yang didapatkan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan antara lain:

Aktivitas Permainan Memancing Kartu Huruf

Tabel 1. Persentase Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Permainan Memancing Kartu Huruf Kelas Ekperimen (KE)

No	Interval Nilai	Frekuensi	(%)
	≥13	7	35,00
	10 – 12	13	65,00
	7 – 9	0	0,00
	4 – 6	0	0,00
mlah		20	100,00
ta-rata			47,15
			4,18

Berdasarkan tabel diatas terdapat 4 katagori penilaian untuk aktivitas permainan memancing kartu huruf pada kelas eksperimen (KE) dalam dalam kategori aktivitas.sangat aktif (SA) 35%. kategori aktif (A) 65% dan untuk kategori cukup aktif (CA) serta kurang aktif (KA) tidak ada Sedangkan pada kelas kontrol (KK) pada penilaian aktivitas bermain anak tanpa menggunakan aktivitas memancing kartu huruf dalam kategori sangat aktif (SA) tidak ada, kategori cukup aktif (CA) 85%, kategori aktif (A) 15%, Sedangkan kategori kurang aktif (KA) tidak ada

Tabel 2. Persentase Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Bermain pada kelas Kontrol (KK)

No	Interval Nilai	Frekuensi	(%)
	≥13	0	0,00
	10 – 12	3	15,00
	7 – 9	17	85,00
	4 – 6	0	0,00
mlah		20	100
ra-rata			31.2
			,23

Berdasarkan tabel di atas, terdapat 15,00 persen anak yang aktif, dalam melakukan kegiatan. Selanjutnya terdapat 85 persen anak yang berada pada kategori cukup aktif dalam permainan memancing kartu huruf.

Kemampuan Mengenal Simbol Huruf

Tabel 3. Persentase Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Simbol Huruf Kelas Eksperimen (KE)

No	Interval Nilai	Frekuensi	(%)
	B \geq 13	14	70,00
	H 10 – 12	6	30,00
	3 7 – 9	0	0,00
	4 – 6	0	0,00
mlah		20	100,00
ta-rata			50,85
			4,7

Tabel 4. Persentase Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Simbol Huruf Kelas Kontrol (KK)

No	Interval nilai	Frekuensi	(%)
	3 BSB	0	0,00
	- 12 BSH	10	50,00
	- 9 MB	10	50,00
	- 6 BB	0	0,00
MLAH		20	100,00
ta-rata			37,4
			3,81

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal simbol huruf usia 4-5 tahun di TK Nurul Islam mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan aktivitas memancing kartu huruf. Soenjono (2003) mengungkapkan bahwa "Kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya". Kemampuan mengenal simbol huruf sangat penting

dalam perkembangan bahasa

Hasil penelitian aktivitas permainan memancing kartu huruf dapat membantu menstimulasi kemampuan mengenal simbol huruf anak usia dini. Hal ini sejalan dengan pendapat Haenilah dalam bukunya (2015) " Bermain merupakan wahana belajar untuk mengeksplorasi lingkungan yang dapat mengembangkan kemampuan moral agama, fisik, kognitif, bahasa, seni, dan sosial emosional".

Hal tersebut menjelaskan pentingnya bermain dalam membantu perkembangan bahasa anak usia dini, melalui bermain anak bisa mengekspresikan banyak hal pengetahuan baru, gagasan, cerita, melalui bermain anak dapat berinteraksi dengan orang yang ada disekelilingnya teman dan guru, sehingga anak banyak mengajukan pertanyaan secara spontan tanpa rasa takut dan terbebani. Hal ini didukung oleh teori konstruktivisme menurut Isnawati dalam bukunya (2012) mengatakan bahwa: Belajar adalah proses penuh makna dalam mempertautkan kejadian atau bahan (Informasi) baru dengan konsep dan proporsi-proporsi yang sudah ada dalam kognisi. Dalam proses menghubungkan informasi baru dengan konsep- konsep ada itulah diperoleh pengetahuan baru, ingatan baru, organisasi pengetahuan baru yang secara hierarki dan terjadi proses kelupaan.

Setiap anak sudah mempunyai pengetahuan dari pengalaman di lingkungannya baik lingkungan keluarga, lingkungan teman sepermainan dan lingkungan sekolah. Dalam proses menghubungkan pengetahuan yang ada dan pengetahuan yang baru anak mengalami proses kelupaan. Menurut teori behaviorisme Thorndike dalam Budiningsih (2004) menyatakan bahwa : Belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui indera. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan.

Belajar merupakan kontrol yang berasal dari lingkungan. Lingkungan merupakan kondisi yang membentuk pembiasaan kepada anak untuk belajar. Pemberian stimulus kepada anak dapat disesuaikan dengan yang diinginkan. Semakin sering memberikan stimulus kepada anak, anak akan merespon, saat anak memberikan respon yang baik, guru memberikan penguatan. Penguatan mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar.

Bermain melibatkan stimulus dan respon. Melalui kegiatan bermain akan membuat anak tidak merasa bosan melakukan kegiatan yang diberikan. Aktivitas permainan memancing kartu huruf anak melakukan kegiatan belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga memunculkan respon positif pada diri anak. Aktivitas yang dilakukan dalam permainan memancing kartu huruf mulai dari mengambil huruf yang sama, menggunakan alat pancing, menunggu giliran dan kegiatan saat anak memancing, anak diberikan kesempatan untuk mengekspresikan apa yang ada.

Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas A TK Nurul Islam dan kelas A TK Aisyah Bustanul Athfal, kelas A TK Nurul Islam menjadi kelas kontrol atau kelas pembandingan dan kelas A TK Aisyah Bustanul Athfal menjadi kelas eksperimen atau kelas yang mendapat perlakuan permainan memancing kartu huruf. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama 8 kali masing-masing kelas mendapatkan 4 (Empat) kali pertemuan didapatkan data kemampuan mengenal simbol huruf anak dan aktivitas kegiatan yang berbeda. kelas A TK Aisyah Bustanul Athfal yang tidak mendapatkan perlakuan aktivitas permainan memancing kartu huruf memiliki rata-rata nilai kemampuan mengenal simbol huruf yang lebih rendah dari pada kelas A TK Nurul Islam yang mendapatkan perlakuan aktivitas memancing kartu huruf secara berulang-ulang.

Aktivitas yang diberikan untuk kemampuan mengenal simbol huruf pada kelas A TK Aisyah Bustanul Athfal dilakukan berbeda setiap harinya, seperti

menempel, meronce, menghubungkan garis, menulis kata dan mewarnai. Rata-rata nilai yang menunjukkan kemampuan mengenal simbol huruf pada kelas A TK Aisyah Bustanul Athfal terlihat rendah, hal ini dikarenakan kegiatan yang diberikan tidak dilakukan secara terus menerus. Berbeda dengan rata-rata kemampuan mengenal simbol huruf kelas A TK Nurul Islam yang yang tinggi karena kegiatan yang diberikan pada kelas A TK Nurul Islam dilakukan secara terus-menerus. Sedangkan untuk rata-rata nilai aktivitas kegiatan untuk kelas A TK Nurul Islam dan A TK Aisyah Bustanul Athfal berbeda jauh. Kelas A TK Nurul Islam hampir 25% anak sudah sangat aktif, 75% anak aktif dan tidak ada anak yang cukup aktif maupun kurang aktif dalam mengikuti setiap aktivitas memancing kartu huruf yang diberikan setiap harinya. Sedangkan di kelas A TK Aisyah Bustanul Athfal terdapat kurang lebih 10% anak yang sudah aktif, cukup aktif 90% dan tidak ada anak yang sangat aktif maupun kurang aktif dalam mengikuti kegiatan bermain.

Berdasarkan hasil perhitungan dan analisis uji regresi linier sederhana dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal simbol huruf di kelas A TK Nurul Islam mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan aktivitas permainan memancing kartu huruf selama 4 hari. berkaitan dengan aktivitas memancing kartu huruf. Rohul (2017: 17) "Memancing huruf merupakan permainan yang ditujukan kepada anak untuk melatih kemampuan mengenal huruf melalui melihat bentuk huruf dan bagaimana cara mengailnya". Peningkatan perkembangan kemampuan mengenal simbol anak usia 4-5 tahun di kelas A TK Nurul Islam dapat dilihat dari hasil perhitungan melalui rumus regresi linier anaknya peningkatan kemampuan mengenal simbol huruf anak sebesar 9,63 untuk setiap kali melakukan aktivitas permainan memancing kartu huruf. Pengaruh aktivitas memancing kartu huruf terhadap kemampuan mengenal simbol huruf dapat dilihat dari uji beda yang dilakukan di 2 kelas A kelompok 4-5 di TK Nurul Islam dan TK Aisyah Bustanul Athfal bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara kelas

ekperimen (TK Nurul Islam) yang diberi perlakuan aktivitas memancing kartu huruf dan kelas kontrol (TK Aisyiyah Bustanul Athfal) yang tidak diberikan perlakuan aktivitas memancing kartu huruf.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan, yang pertama yaitu perbedaan kemampuan mengenal simbol huruf anak usia 4-5 tahun pada kelas yang diberi perlakuan aktivitas permainan memancing kartu huruf dengan kemampuan mengenal simbol huruf pada kelas yang tidak diberi perlakuan aktivitas permainan memancing kartu huruf. Kedua yaitu Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan uji regresi linier sederhana disimpulkan bahwa adanya pengaruh aktivitas permainan memancing kartu huruf terhadap kemampuan mengenal simbol huruf usia 4-5 tahun.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diperoleh yaitu aktivitas memancing kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal simbol huruf anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Islam, maka peneliti dapat memberikan saran diantaranya:

Bagi guru, Sebagai masukan dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal simbol huruf melalui bermain pada anak dengan menerapkan permainan yang menarik dan inovatif sehingga anak merasa senang dan tertarik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga informasi yang akan disampaikan dapat diterima dan bermakna bagi anak. Bagi kepala sekolah diharapkan sekolah menyediakan lebih banyak fasilitas media untuk kegiatan pembelajaran serta meningkatkan kualitas dalam aspek perkembangan bahasa pada anak, sehingga anak akan lebih termotivasi untuk belajar. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut tentang aktivitas memancing kartu huruf untuk

meningkatkan kemampuan mengenal simbol huruf dan juga bermanfaat bagi pengembangan pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

Budiningsih, A. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Rineka Cipta.

Haenilah, E. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Media Akademi.

Ismawati, E & Umayu, F. 2012. *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Rohul, H. W. 2017. Meningkatkan Kemampuan Anak Kelompok A2 Mengenal Abjad Melalui Permainan Memancing Huruf Di Tk Aba lii Ampel Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. Skripsi tersedia di: <http://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/80805/hendro%20TRY%20ROHUL%20w.pdf?sequence=1>. [diakses 3 Januari 2018].

Seefeld, C & Barbara, A.W. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Alih bahasa: Pius Nasar). Jakarta: Indeks.

Suenjono, Dardjowidjono. 2003. *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.