

PENGEMBANGAN PERMAINAN KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK KELOMPOK A

Oleh:

Emi Tiningsih¹, Marianus Subandowo², Retno Danu Rusmawati³

^{1,2,3}Program Pascasarjana, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

¹email: emiwaluyo2@gmail.com

²email: subanindi@gmail.com

³email: retno.danu@unipasby.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi kegiatan pembelajaran di TK yang penyusun lihat pola pembelajarannya masih bersifat berpedoman pada buku . Dari pembelajaran sedemikian itu, mengakibatkan lemahnya daya imajinasi dalam menerapkan lima aspek perkembangan yaitu perkembangan fisik, perkembangan moral, sosial-emosional, kognitif, bahasa, dan seni ,sangat terlambat, sehingga prestasi belajar yang dicapai tidak optimal dan kurangnya pembelajaran dengan permainan menggunakan kartu huruf, meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada TK DWP Grogol. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak Kelompok A di TK DWP Grogol Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo dengan jumlah 23 anak. Dan uji coba juga dilakukan oleh 3 Ahli yaitu Uji Ahli Desain, Uji Ahli isi/materi, dan Uji ahli Media. Dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan: (1) kegunaan : media kartu huruf berdasarkan validasi dari ahli materi, dan ahli media terbukti efektif dan layak dipakai untuk kegiatan pembelajaran di TK . Oleh karena itu, media kartu huruf perlu diterapkan tidak hanya digunakan di TK DWP Grogol saja tetapi juga digunakan diseluruh Indonesia, sehingga mendapat hasil belajar yang maksimal. (2) pengembangan produk : diharapkan produk media kartu huruf di Kelompok A di Taman Kanak-kanak dapat dikembangkan lagi oleh penyusun yang tertarik untuk pengembangan produk media kartu huruf.

Kata Kunci: Media Kartu Huruf, Mengenal Huruf

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Agar anak memiliki kesiapan dan memasuki pendidikan lebih lanjut. Salah satu jalur pendidikan anak usia dini adalah pendidikan formal yaitu termasuk Taman Kanak-kanak.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupannya. Menurut Undang-Undang No. 20 SISDIKNAS 2003 bab 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini dapat dilakukan dalam bentuk formal, nonformal dan informal (Sujiono, 2009:303). Pendidikan Taman Kanak-kanak salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia (4-6) tahun. Stimulasi yang diberikan orang dewasa, akan mempengaruhi anak dimasa

yang akan datang. Pada masa ini, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensinya, sehingga akan menjadi masa yang penting untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti nilai-nilai moral dan agama, kognitif, sosial-emosional, fisik.

Pembelajaran di TK meliputi enam bidang pengembangan yaitu agama, social-emosional, bahasa, kognitif, fisik motoric, dan seni. Namun dalam kompetensi bidang pengembangan bahasa awal siswa TK DWP Grogol Kec.Tulangan. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku anak yang kurang antusias dalam belajar awal mengenal huruf. Sebagian besar mereka sulit mengenali huruf alphabet yang ditandai hasil pengembangan bahasa yang rata-rata mendapat bintang dua yang diharapkan dapat bintang tiga atau empat.

Motorik, bahasa. Salah satunya adalah perkembangan berbahasa khususnya kemampuan mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan dari anak tidak tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf sehingga, anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya (Etianingsih,2016:2). Sedangkan menurut Musfiroh (2008: 10) mengungkapkan bahwa stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi.

Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik (2008:326) mengatakan bahwa sangat umum bagi anak-anak mengalami kesulitan untuk membedakan huruf "E" dengan huruf "F" atau "N" dengan huruf "M" serta "B" dan "D". Berdasarkan hasil diskusi dan observasi yang dilakukan dengan guru kelas B4 Ibu Ratiyah, pada tanggal 16 September 2018 ditemukan permasalahan yang terkait dengan kemampuan mengenal huruf. Kemampuan anak dalam mengenal huruf belum berkembang, dari 21 anak dalam kelas, baru 5 anak yang mampu mengenal huruf dengan baik. Anak terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuknya mirip, misalnya "b" dengan "d", "p" dengan "q". "f" dengan "v", "m" dengan "w", "n" dengan "u". Adapun hal-hal yang menjadi penyebab rendahnya kemampuan mengenal huruf anak antara lain:

(1) pembelajaran terkesan monoton, tidak menarik sehingga anak kurang termotivasi, (2) guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik dan konsentrasi anak terhadap pembelajaran. Sementara itu, para ahli banyak menciptakan metode, strategi, pendekatan, dan media belajar yang dapat digunakan guru untuk menjadikan kegiatan belajar menjadi kegiatan yang menyenangkan. Setiap pembelajaran memiliki kecocokan dengan situasi tertentu sehingga guru harus dapat memilih metode, strategi, pendekatan, dan media yang tepat untuk melaksanakan pembelajaran di taman kanak-kanak.

Salah satu metode yang paling disukai anak adalah bermain. Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan. Bermain dibutuhkan sebagai sarana untuk relaksasi dan menghibur diri. Kusbuidyah (2014:1) menjelaskan bahwa "setiap diri manusia, baik anak-anak maupun orang dewasa terdapat hasrat untuk bermain. Seperti halnya kebutuhan bersosialisasi dan berkelompok, bermain merupakan hasrat yang mendasar pada diri manusia.

Salah satu permainan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf adalah permainan kartu huruf. Permainan kartu huruf merupakan salah satu metode bermain yang efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf karena anak pada usia 5 sampai 6 tahun masih pada tahap pra operasional (Suyanto, 2005: 4) yaitu anak belajar melalui benda konkret. Penelitian ini menggunakan kartu huruf sebagai media atau benda konkret yang dapat digunakan anak saat belajar mengenal huruf, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal huruf dan bentuknya. Berdasarkan uraian di atas, maka kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu huruf dapat memberikan stimulasi pada anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam mengenal huruf. Oleh karena itu, peneliti ingin mengambil judul "Peningkatan Kemampuan Mengetahui Huruf melalui Permainan Kartu Huruf

Pada Kelompok A TK DWP Grogol Kec.Tulangan Tahun Ajaran 2019/2020".

Dari hal di atas penelitian ini diberi judul Pengembangan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak Kelompok A semester 1 di TK DWP Grogol Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo.

Bahasa merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan makna kepada orang lain dan membangun interaksi antara individu satu dengan lainnya. kemampuan berbahasa menunjukkan kemampuan manusia yang kompleks dan fantastis, sehingga bahasa dapat berkembang dengan cepat sejak anak usia dini. Perkembangan bahasa dimulai dari lingkungan yang sederhana melalui praktek empirik secara langsung.

Perkembangan bahasa anak ditempuh melalui cara yang sistematis dan berkembang sesuai tahap perkembangan anak meskipun dari berbagai latar belakang yang berbeda (Enny Zubaidah, 2003: 13). Anak-anak memiliki kemampuan berbahasa yang baik dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungannya sejak usia dini.

Anak usia dini berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan paling pesat, baik dari segi fisik maupun mental. Selain pertumbuhan dan perkembangan fisik, perkembangan motorik, moral, sosial emosional, kognitif dan juga bahasa berlangsung sangat pesat. Aspek-aspek perkembangan tersebut tidak berkembang secara sendiri-sendiri, melainkan saling terjalin satu sama lainnya.

Salah satu aspek bahasa yang perlu dipersiapkan dan dikembangkan pada usia Taman Kanak-kanak (TK) untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya adalah kemampuan mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang terlihat sederhana. Namun kemampuan ini harus dikuasai oleh anak TK karena pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca.

Keterampilan membaca merupakan landasan utama seseorang untuk mengenali tentang berbagai cabang ilmu pengetahuan, dengan kemampuan dan keterampilan membaca seseorang mengetahui segala informasi yang ada disekitarnya dengan mudah. Dengan demikian keterampilan membaca merupakan hal penting untuk memperoleh pengetahuan dan informasi dan perlu dikembangkan pada anak usia dini.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, butir 14 menyatakan bahwa "pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun". Stimulasi dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Yuliani Nurani Sujiono, 2009: 8).

Untuk menguasai keterampilan mengenal huruf di TK diperlukan berbagai cara dalam proses pembelajaran dalam mengenal huruf salah satunya adalah dengan menggunakan berbagai media kartu huruf agar anak tertarik dengan hal-hal baru sehingga mereka mudah dalam menerima informasi. Namun ternyata di TK DWP Grogol belum menggunakan media kartu huruf dalam proses pembelajaran dalam mengenal huruf.

Permasalahan di TK DWP Grogol pada anak Kelompok A sekarang ini masih banyak yang belum mengenal huruf. Dari hasil observasi mengenai beberapa aspek perkembangan seperti NAM (Nilai-nilai agama dan moral) mencapai 98%, sosem (sosial emosional) mencapai 90%, fisik motorik mencapai 89%, kognitif mencapai 87%, dan bahasa mencapai 62%. Dalam aspek bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf anak kelompok A di TK DWP Grogol masih rendah. Rendahnya kemampuan mengenal huruf anak TK tentu saja akan menimbulkan dampak buruk bagi yang bersangkutan. Dampak tersebut akan sangat dirasakan memasuki bangku sekolah dasar.

Permasalahan dalam pembelajaran mengenal huruf pada anak TK DWP Grogol masih mengikuti cara-cara lama yang kurang efektif, dan dengan media yang masih kurang. Pembelajaran mengenal huruf di TK DWP Grogol seringkali hanya menggunakan majalah LKA (Lembar Kerja Anak). Proses pembelajaran mengenalkan huruf belum menggunakan media yang lebih efektif untuk mengenalkan huruf.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, dapat dikemukakan masalah pokok yang menjadi permasalahan adalah kurang optimalnya pembelajaran dalam permainan kartu huruf dengan meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada TK DWP Grogol Tulangan Sidoarjo. Oleh karena itu, maka tujuan pengembangan ini adalah untuk pengembangan perangkat permainan dengan media kartu huruf. pada permainan kartu huruf dari a sampai z di kelompok A TK DWP Grogol bagi peserta didik. Dan di kembangkan sesuai dengan karakteristik anak dengan menunjukkan gambar yang di desain dengan computer.

Spesifikasi produk yang diharapkan untuk dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa permainan kartu huruf terutama bagi anak TK kelompok A di TK DWP Grogol Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo.

Permainan kartu huruf yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik anak dengan menggunakan media komputer sebagai perancang dalam pembuatan kartu huruf. Metode yang digunakan dalam pembelajaran ini yaitu dengan menggunakan metode visual (gambar). Kekhususan produk dalam permainan kartu huruf :

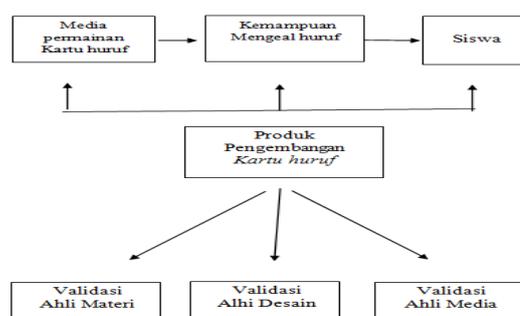
1. Permainan kartu huruf berisi materi pembelajaran mengenal huruf

2. Menggunakan huruf alphabet sebagai inti dari pembuatan kartu huruf.
3. Cakupan isi dalam permainan kartu huruf didesain menggunakan computer.
4. Asumsi dan Keterbatasan

Kegiatan permainan kartu huruf dilakukan dengan media. Media pada permainan kartu huruf diharapkan proses permainan menjadi interaktif dan antusias. Media kartu huruf dibatasi pada desain, meliputi: gambar yang digunakan, jenis font yang digunakan, serta keserasian pewarnaan. Selain itu penelitian ini hanya sebatas pada pengembangan media kartu huruf, menguji tingkat kelayakan, dan tingkat keefektifan media yang digunakan.

Media kartu huruf ini mengadopsi model kartu remi yang sudah beredar, perbedaannya dengan kartu remi biasa adalah terletak pada gambar-gambar di dalamnya. Pada media kartu huruf ini terdapat potongan-potongan dari gambar huruf a sampai dengan huruf z.

peneliti untuk memecahkan suatu masalah penelitian, yang dituangkan dalam bentuk bagan dengan penjelasan definisi sebagai berikut.



Gambar 1 Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian Gambar 1 diatas, dengan menggunakan permainan kartu huruf dalam suatu proses mengenal huruf, maka dapat menarik perhatian siswa, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan fakta yang ada. Dengan menggunakan media kartu huruf siswa akan mudah menerima pesan yang terkandung dalam media kartu huruf dan memudahkan untuk mengenal huruf tersebut. Dalam hal ini maka penguasaan permainan kartu huruf siswa akan meningkat, sehingga kemahiran mereka juga akan lebih baik.

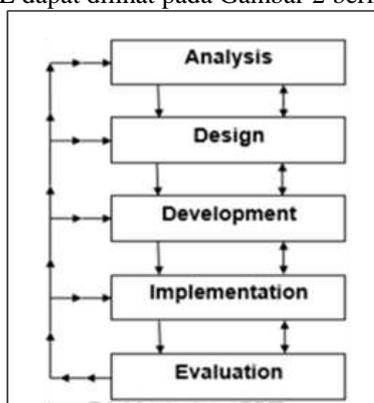
2. METODE PENELITIAN

Berkembangnya komunikasi elektronik membawa perubahan-perubahan besar dalam dunia pendidikan. Satu hal yang harus dihindari yaitu anggapan bahwa kedudukan guru di gantikan oleh alat elektronik. Dengan keberadaan komunikasi elektronik, menambah pentingnya kehadiran guru, berubahnya fungsi guru dan peranan guru dikaitkan dengan upaya untuk memecahkan salah satu masalah pendidikan yaitu: dengan membebaskan guru kelas dari kegiatan rutin yang paling tinggi, pengembangan dan penyajian kelas dengan tekanan pada pelayanan perorangan semaksimal mungkin

dalam setiap kegiatan, mengembangkan pelajaran yang diatas tentang peran baru guru dalam dunia pendidikan diharapkan dapat diperbaiki kualitas pendidikan, sehingga penggunaan berbagai macam media pembelajaran akan menggantikan beberapa fungsi intruksional dari guru (Sulaiman 1988).

Pengembangan media pembelajaran permainan kartu huruf di dasarkan pada 3 model pengembangan yaitu model prosedural, model koseptual, dan model teoritik. Model prosedural merupakan model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, model konseptual yaitu model yang bersifat analitik yang memberikan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan serta keterkaitan antar komponen. sedangkan model teoritik adalah model yang menunjukkan hubungan antar peristiwa.

Adapun langkah pengembangan model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini:



Gambar 2 Pengembangan Model ADDIE (Chaeruman, 2010)

Secara rinci tahap-tahap pengembangan ini terdiri atas komponen sebagai berikut:

1.Langkah 1 : Analisis (Analysis)

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, maka untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari, kita harus melakukan beberapa kegiatan, diantaranya adalah melakukan needs assessment (analisis kebutuhan).

2.Langkah 2: Desain (Design)

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (blue print) ibarat bangunan. Oleh karena itu, sebelum dibangun gambar rancangan bangun (blue print) di atas kertas, harus ada terlebih dulu. Apa yang akan kita lakukan dalam tahap desain ini ?

3.Langkah 3: Pengembangan (Development)

Pengembangan adalah proses mewujudkan blue print alias desain tadi menjadi kenyataan, artinya jika dalam diperlukan satu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan atau diperlukan modul cetak maka modul tersebut perlu dikembangkan, begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung

proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dalam tahap ini.

4.Langkah 4: Implementasi (Implementation)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan system pembelajaran yang sedang kita buat, artinya pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.

Prosedur dalam pengembangan media pembelajaran kartu huruf pada materi pokok mengenal huruf ini terbagi menjadi 5 tahap, yaitu:

1.Tahap pertama

Analisa mmateri pokok yang akan dikembangkan, materi pokok yang akan dikembangkan adalah pengenalan huruf.

2.Tahap kedua

Membuat rancangan pengembangan, pengembangan media pembelajaran kartu huruf pada materi pokok pengenalan huruf menggunakan model ADDIE.

3.Tahap ketiga

Mengembangkan media pembelajaran, media pembelajaran kartu huruf pada materi pengenalan huruf ini terdiri dari media pembelajaran dan petunjuk pengoperasiannya.

4.Tahap keempat

Menginstal media pembelajaran, peralatan-peralatan yang dibutuhkan untuk menggunakan media pembelajaran kartu huruf pada materi pokok pengenalan huruf.

5.Tahap kelima

Pelaksanaan uji coba, hasil pengembangan media pembelajaran ini diuji cobakan oleh :

a. Ahli (Ahli Materi, Ahli Desain dan Ahli media pembelajaran).

b. Uji coba lapangan yang meliputi guru kelas A dan anak untuk melakukan revisi produk. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dalam delapan proses yaitu:

a. Menganalisis Tujuan Karakteristik Materi pokok.

Menganalisis tujuan dan karakteristik isi materi mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2013 TK.

b. Menganalisis Sumber Belajar

Sumber belajar dapat berupa anak, guru, nara sumber, lingkungan sekolah, ruang kelas, halaman sekolah, silabus pembelajaran dan sebagainya.

c. Menganalisis Karakteristik Siswa

Menganalisis karakter siswa yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf pada materi pokok pengenalan hrufadalah kemampuyang dimiliki anak dan gaya belajar.

1. Desain Uji Coba

Uji pengembangan produk media pembelajaran kartu huruf ini dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu uji perseorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Disamping itu, uji coba juga dilakukan

oleh Ahli Materi Pelajaran, Uji Ahli Media Pembelajaran dan Uji Guru sebagai Pengguna.

2. Subjek Uji Coba

a. Subyek Uji Coba Media Pembelajaran Kartu Huruf

Dalam uji coba media pembelajaran kartu huruf secara komunikatif ini melihat tiga subyek coba, yaitu:

- 1)Ahli Isi
- 2)Ahli Media Pembelajaran
- 3)Ahli Desain Pembelajaran.

3.Ahli subyek uji coba terdiri dari 3 orang yaitu:

a.Ahli Isi Pendidikan Anak Usia Dini

Subyek uji coba ahli isi bidang studi PAUD adalah seorang yang memiliki kompetensi dibidang PAUD. Ahli isi bidang studi tersebut memberikan penilaian berupa komentar, saran perbaikan untuk ketepatan dan kesesuaian media pembelajaran kartu huruf ini, penilaian ini dipergunakan untuk revisi dan penyempurnaan media pembelajaran kartu huruf untuk materi pokok pengenalan kartu huruf.

b.Ahli Media Pembelajaran kartu huruf

Subyek uji coba ahli-ahli media pembelajaran, penunjukan ahli media pembelajaran ini berdasarkan kompetensi ahli pada bidang yang bersangkutan.

c. Ahli Desain Pembelajaran kartu huruf

Subyek uji coba ahli desain kartu huruf bidang studi PAUD adalah seorang yang memiliki kompetensi di bidang Desain. Ahli Desain bidang studi tersebut memberikan penilaian berupa komentar, saran perbaikan untuk ketepatan dan kesesuaian desain pembelajaran kartu huruf ini, penilaian ini dipergunakan untuk revisi dan penyempurnaan Desain pembelajaran kartu huruf.

4. Jenis Data

Jenis data yang direkam dalam penelitian pengembangan ini adalah jenis data tentang:

- a. Jenis data layak tidak produk pengembangan media pembelajaran kartu huruf oleh Ahli isi Materi.
- b. Jenis data layak tidak produk pengembangan media pembelajaran kartu huruf oleh Ahli Media Pembelajaran.
- c. Jenis data layak tidak produk pengembangan media pembelajaran kartu huruf oleh Ahli Desain Pembelajaran.

5.Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang dipergunakan dalam pengembangan media kartu huruf ini berupa instrumen untuk ahli media, dan instrumen ahli materi. Sedangkan kisi-kisi masing-masing instrumen tersebut di atas dapat dilihat pada tabel 1 s.d 3 berikut di bawah ini.

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
			5	4	3	2	1
1.	Format	1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.					
		2. Kelengkapan bahan bantuan belajar.					
		3. Kualitas bahan bantuan belajar					
2.	Isi Materi	4. Penyajian materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan,					
		5. Relevansi tujuan pembelajaran.					
		6. Materi sesuai dengan Tingkat kemampuan peserta didik.					
		7. Ketepatan media dengan kebenaran materi.					
		8. Kesesuaian media dengan kebenaran materi.					
		9. Kedalaman materi yang disajikan					
		10. Kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan.					
3	Bahasa						

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media

No	Komponen	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Konsistensi bentuk dalam media					
2	Struktur huruf					
3	Bantuan membuat kartu huruf untuk meningkatkan pengenalan huruf					
4	Kemudahan mengambil huruf					
5	Kemudahan mengambil huruf dalam pengoperasian					
6	Kemudahan dalam pengelolaan huruf					
7	Kelancaran media ketika dijalankan					
8	Kenyamanan pengoperasian					
9	Ketepatan kartu huruf dengan menu yang digunakan					
10	Pengenalan simulasi permainan kartu huruf kepada pengguna					
11	Pertumbuhan sikap mandiri kepada pengguna					
12	Penggunaan huruf proporsional					
13	Penggunaan gambar proporsional					
14	Kesesuaian huruf					
15	Keserasian gambar					
16	Ketepatan pemilihan warna meningkatkan kenyamanan pengguna					
17	Ketepatan pemilihan font meningkatkan kenyamanan pengguna					
18	Ketepatan pemilihan keterbacaan tulisan meningkatkan kenyamanan pengguna					
19	Kesesuaian gambar dengan huruf					
20	Bantuan gambar untuk pemahaman kartu huruf					
21	Dukungan gambar terhadap pokok bahasan pengenalan huruf					
22	Ketercapaian pengambilan huruf dalam pengembangan media					
23	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan kemampuan pengguna					
24	Pemberian respon (umpan balik) secara langsung terhadap stimulus pengguna					
25	Kemandirian belajar pengguna dalam mempelajari huruf					
26	Kenyamanan suasana belajar yang diciptakan media pembelajaran kartu huruf untuk mengenal huruf					

Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Desain

No	Komponen	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan desain cover kartu huruf					
2.	Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan dalam kotak kartu					
3.	Ketepatan layout pengetikan					
4.	Konsistensi penggunaan judul, dan pengetikan di setiap kartu					
5.	Kejelasan tulisan atau pengetikan					
6.	Ketepatan penempatan gambar					
7.	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran, dan bentuk huruf untuk judul, di setiap kartu huruf					
8.	Ketepatan penggunaan kolom kosong					
9.	Ketepatan penggunaan ilustrasi/ gambar					
10.	Konsistensi penggunaan sistem huruf					
11.	Kesesuaian pengorganisasian isi bahan/ materi kartu huruf					
12.	Ketepatan penempatan tujuan dalam membuat kartu huruf					
13.	Konsistensi penggunaan jenis, ukuran huruf yang digunakan dalam tiap kartu dan kotak huruf					
14.	Ketepatan penempatan rumusan tujuan pembelajaran mengenal huruf					
15.	Ketepatan penataan kartu huruf					
16.	Kesesuaian kombinasi warna tiap huruf					
17.	Kesesuaian penggunaan kotak tempat kartu					
18.	Ketepatan jenis huruf yang digunakan untuk kotak					
19.	Ketepatan jenis huruf yang digunakan dalam kotak					
20.	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam kotak					

A.Penyajian Data

1. Penyajian dan Uji Coba

Pada bab ini pengembang akan menyajikan kegiatan pengembangan media kartu huruf yang telah disesuaikan dengan prosedur pengembangan. Dalam proses pengembangan ini diperoleh data beserta hasil produk pengembangan media kartu huruf pokok mengenal huruf pada pada peserta didik Kelompok A di TK DWP Grogol Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo.

a.Uji Coba Ahli

Pada proses ini pengembang melakukan validasi perangkat pembelajaran dengan media kartu huruf dengan 3 ahli, yaitu ahli materi ahli desain dan ahli media pembelajaran. Hasil uji

validasi akan digunakan untuk melakukan revisi terhadap perangkat pembelajaran dengan media kartu huruf.

Dalam proses ini pengembang melakukan validasi perangkat pembelajaran dengan media kartu huruf materi pokok bahasan mengenal huruf pada pada peserta didik Kelompok A di TK DWP Grogol Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo, dengan 2 ahli yang disajikan berikut ini :

1) Uji Coba Ahli Materi

Uji coba Ahli Materi ini dengan menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut:

- Sangat Layak = 5
Layak = 4
Cukup Layak = 3
Tidak Layak = 2
Sangat Tidak Layak = 1

Berikut adalah uraian penilaian dari Ahli Materi:

Nama : Laras Sukapti. S.Pd,MPd

Review Ahli Materi memberikan komentar sebagai berikut:

- a) Memberikan pendapat “Sangat Layak” terhadap format media kartu huruf, khususnya tentang: (a) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan (b) kelengkapan bahan bantuan belajar. Sedangkan mengenai kualitas bahan bantuan belajar berupa media kartu huruf menurut Ahli Materi termasuk kategori “Layak”.
- b) Pada aspek penilaian “Isi Materi” yang mencakup: penyajian materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan, relevansi tujuan pembelajaran, ketepatan media dengan kebenaran materi, dan kesesuaian media dengan kebenaran materi, dikategorikan “Sangat Layak”.
- c) Menurut Ahli Materi, pada aspek penilaian “Bahasa”, yaitu “Kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan”, dinilai “Layak.” Secara ringkas review Ahli Materi terhadap produk pengembangan perangkat pembelajaran dengan media kartu huruf dapat dilihat dalam Tabel 4 berikut di bawah ini.

Tabel 4 Hasil Uji Validitas Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Alternatif Jawaban					Total
			5	4	3	2	1	
1.	Format	11. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	1	-	-	-	-	5
		12. Kelengkapan bahan bantuan belajar.	1	-	-	-	-	5
		13. Kualitas bahan bantuan belajar	-	1	-	-	-	4
Jumlah Sub Variabel							14	
2.	Isi Materi	14. Penyajian materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan,	1	-	-	-	-	5
		15. Relevansi tujuan pembelajaran.	1	-	-	-	-	5
		16. Materi sesuai dengan tingkat kemampuan	-	1	-	-	-	4

		peserta didik.							
		17. Ketepatan media dengan kebenaran materi.	1	-	-	-	-	-	5
		18. Kesesuaian media dengan kebenaran materi.	1	-	-	-	-	-	5
		19. Kedalaman materi yang disajikan	-	1	-	-	-	-	4
		Jumlah Sub Variabel							28
3	Bahasa	20. Kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan.	-	1	-	-	-	-	4
		Jumlah Sub Variabel							4

Berdasarkan Tabel 4 di atas tentang hasil uji validitas ahli materi terhadap produk pengembangan perangkat pembelajaran dengan media kartu huruf, dapat diuraikan sebagai berikut:

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban terpilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

$$= \frac{14 + 28 + 4}{10 \times 5} \times 100\%$$

$$= \frac{46}{50} = 92\%$$

Berdasarkan hasil penghitungan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek instrumen (format, isi materi dan bahasa) dalam uji validitas ahli materi terhadap mendapatkan nilai sebesar 92%. Selanjutnya, menurut Ukuran Penilaian Berserta Bobot Ahli Materi yang telah disajikan, maka nilai 92% ini termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

2) Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Media ini dengan menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut:

Sangat Layak	= 5
Layak	= 4
Cukup Layak	= 3
Tidak Layak	= 2
Sangat Tidak Layak	= 1

Berikut adalah uraian penilaian dari Ahli Media:

Nama : Dr. Wasis Djoko Dwiyoogo, M.Pd

Review Ahli Media memberikan komentar sebagai berikut:

- a) Memberikan pendapat "Sangat Layak" terhadap aspek penilaian "Tampilan", khususnya tentang: (a) teks dapat terbaca dengan baik, dan (b) kesesuaian proporsi warna. Sedangkan pendapat

"Layak" terhadap: (a) proporsional layout (tata letak teks dan gambar), (b) kesesuaian pemilihan background, dan (c) kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf.

- b) Memberikan pendapat "Sangat Layak" terhadap aspek penilaian "Keterpaduan Isi/Materi", khususnya tentang "Kesesuaian gambar dengan materi", memberikan pendapat "Layak" tentang "Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi" dan "Kejelasan uraian materi". Sedangkan yang mendapat nilai "Cukup Layak" adalah tentang "Urutan penyajian materi".
- c) Memberikan pendapat "Sangat Layak" terhadap aspek penilaian "Komunikasi Visual", khususnya tentang "Komunikatif" dan "Sederhana dan memikat". Sedangkan pendapat "Layak" diberikan terhadap "Kreatif".
- d) Di samping memberikan pendapat yang tercantum dalam instrumen, catatan tambahannya adalah pada warna yang menjadi latar belakang media kartu huruf perlu diberi warna yang sama.

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban terpilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

$$= \frac{76 + 35}{26 \times 5} \times 100\%$$

$$= \frac{111}{130} = 85,38\%$$

Berdasarkan hasil penghitungan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek instrumen (tampilan, keterpaduan isi/materi dan komunikasi visual) dalam uji validitas ahli media mendapatkan nilai sebesar 85,38%. Menurut Ukuran Penilaian Berserta Bobot Ahli Media yang telah disajikan, maka nilai 85,38% ini termasuk kategori "Sangat Layak".

3) Validasi Ahli Desain

Validasi Ahli Desain ini dengan menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut:

Sangat Layak	= 5
Layak	= 4
Cukup Layak	= 3
Tidak Layak	= 2
Sangat Tidak Layak	= 1

Berikut adalah uraian penilaian dari Ahli Desain:

Nama : Dr. Wasis Djoko Dwiyoogo, M.Pd

Review Ahli Desain memberikan komentar sebagai berikut:

- a) Memberikan pendapat "Sangat Layak" terhadap aspek penilaian "Tampilan", khususnya tentang: (a) teks dapat terbaca dengan baik, dan (b) kesesuaian proporsi warna. Sedangkan pendapat "Layak" terhadap: (a) proporsional layout (tata letak teks dan gambar), (b) kesesuaian

- pemilihan background, dan (c) kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf.
- b) Memberikan pendapat “Sangat Layak” terhadap aspek penilaian “Keterpaduan Isi/Materi”, khususnya tentang “Kesesuaian gambar dengan materi”, memberikan pendapat “Layak” tentang “Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi” dan “Kejelasan uraian materi”. Sedangkan yang mendapat nilai “Cukup Layak” adalah tentang “Urutan penyajian materi”.
 - c) Memberikan pendapat “Sangat Layak” terhadap aspek penilaian “Komunikasi Visual”, khususnya tentang “Komunikatif” dan “Sederhana dan memikat”. Sedangkan pendapat “Layak” diberikan terhadap “Kreatif”.
 - d) Di samping memberikan pendapat yang tercantum dalam instrumen, catatan tambahannya adalah pada warna yang menjadi latar belakang media kartu huruf perlu diberi warna yang sama.

$$\begin{aligned} \text{PSA} &= \frac{\sum \text{alternatif jawaban terpilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\% \\ &= \frac{60 + 25}{20 \times 5} \times 100\% \\ &= \frac{85}{100} = 85\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penghitungan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek instrumen (tampilan, keterpaduan isi/materi dan komunikasi visual) dalam uji validitas Ahli Desain mendapatkan nilai sebesar 85%. Menurut Ukuran Penilaian Berserta Bobot Ahli Desain yang telah disajikan, maka nilai 85% ini termasuk kategori “Sangat Layak”.

4. PEMBAHASAN

Hasil data validasi Ahli Materi (Laras Sukapti, S.Pd, M.Pd) terhadap perangkat pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf berdasarkan pengumpulan data dan analisis data menunjukkan bahwa skor validasi yang diperoleh sebesar 92%. Perolehan skor ini (92%), jika dikonfirmasi kepada „Ukuran Penilaian Berserta Bobot Nilai Validasi” diperoleh kesimpulan bahwa nilai tersebut termasuk “Sangat Layak” (84-100) dengan bobot nilai “5”. Sedangkan apabila ditinjau dari “Klasifikasi Tingkat Kelayakan dan Kriteria Produk”. Skor 92%, termasuk “Layak Sekali, tidak perlu direvisi”.

Adapun catatan-catatan yang dikemukakan oleh Laras Sukapti, S.Pd, M.Pd sebagai Validator Ahli Materi antara lain:

1. “Format” media kartu huruf, khususnya tentang:
 - (1) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan (2) kelengkapan bahan bantuan belajar. Sedangkan mengenai kualitas

bahan bantuan belajar berupa media kartu huruf menurut Ahli Materi termasuk kategori “Layak”.

2. “Isi Materi” yang mencakup: penyajian materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan, relevansi tujuan pembelajaran, ketepatan media dengan kebenaran materi, dan kesesuaian media dengan kebenaran materi, dikategorikan “Sangat Layak”.
3. “Bahasa”, yaitu “Kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan”, dinilai “Layak.”

Analisis Data Validasi Ahli Media

Hasil data validator Ahli Media (Dr. Wasis Djoko Dwiyo, M.Pd) terhadap perangkat pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf berdasarkan pengumpulan data dan analisis data menunjukkan bahwa skor validasi yang diperoleh sebesar 85,38%. Perolehan skor ini (85,38%), jika dikonfirmasi kepada „Ukuran Penilaian Berserta Bobot Nilai Validasi” diperoleh kesimpulan bahwa nilai tersebut termasuk “Sangat Layak” (84-100) dengan bobot nilai “5”. Sedangkan apabila ditinjau dari “Klasifikasi Tingkat Kelayakan dan Kriteria Produk”. Skor 85,38%, termasuk kategori “Layak Sekali, tidak perlu direvisi” (81%- 100%).

Adapun catatan-catatan yang dikemukakan oleh Dr. Wasis Djoko Dwiyo, M.Pd sebagai Validator Ahli Media antara lain:

1. “Sangat Layak” terhadap aspek penilaian “Tampilan”, khususnya tentang: (1) teks dapat terbaca dengan baik, dan (2) kesesuaian proporsi warna. “Layak” terhadap: (1) proporsional layout (tata letak teks dan gambar), (2) kesesuaian pemilihan background, dan (3) kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf.
2. “Sangat Layak” terhadap aspek penilaian “Keterpaduan Isi/Materi”, khususnya tentang “Kesesuaian gambar dengan materi”. “Layak” tentang “Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi” dan “Kejelasan uraian materi”. “Cukup Layak” adalah tentang “Urutan penyajian materi”.
3. “Sangat Layak” terhadap aspek penilaian “Komunikasi Visual”, khususnya tentang “Komunikatif” dan “Sederhana dan memikat”. “Layak” diberikan terhadap “Kreatif”.
4. Warna yang menjadi latar belakang media kartu huruf perlu diberi warna yang sama.

c. Analisis Data Validasi Ahli Desain

Hasil data validator Ahli Desain (Dr. Wasis Djoko Dwiyo, M.Pd) terhadap perangkat pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf berdasarkan pengumpulan data dan analisis data menunjukkan bahwa skor validasi yang diperoleh sebesar 85%. Perolehan skor ini (85%), jika dikonfirmasi kepada „Ukuran Penilaian Berserta Bobot Nilai Validasi” diperoleh kesimpulan bahwa nilai tersebut termasuk “Sangat Layak” (84-100) dengan bobot nilai “5”.

Sedangkan apabila ditinjau dari “Klasifikasi Tingkat Kelayakan dan Kriteria Produk”. Skor 85%, termasuk kategori “Layak Sekali, tidak perlu direvisi” (81%-100%).

Adapun catatan-catatan yang dikemukakan oleh Dr. Wasis Djoko Dwiyo, M.Pd sebagai Validator Ahli Desain antara lain:

1. “Sangat Layak” terhadap aspek penilaian “Tampilan”, khususnya tentang: (1) teks dapat terbaca dengan baik, dan (2) kesesuaian proporsi warna. “Layak” terhadap: (1) proporsional layout (tata letak teks dan gambar), (2) kesesuaian pemilihan background, dan (3) kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf.
2. “Sangat Layak” terhadap aspek penilaian “Keterpaduan Isi/Materi”, khususnya tentang “Kesesuaian gambar dengan materi”. “Layak” tentang “Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi” dan “Kejelasan uraian materi”. “Cukup Layak” adalah tentang “Urutan penyajian materi”.
3. “Sangat Layak” terhadap aspek penilaian “Komunikasi Visual”, khususnya tentang “Komunikatif” dan “Sederhana dan memikat”. “Layak” diberikan terhadap “Kreatif”. Warna yang menjadi latar belakang media kartu huruf perlu diberi warna yang sama. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya. Oleh karena itu memang, gurulah yang menghendaknya untuk membantu tugas-tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap siswa, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks (Maghfiroh & Zuhdi, 2016).

5. KESIMPULAN

Setelah melalui proses penyusunan perangkat pembelajaran dengan media kartu huruf untuk pengenalan mengenal huruf dengan Standar Kompetensi “Memahami permainan kartu huruf. Dan pengenalan huruf di lingkungan kabupaten/kota dan propinsi”, maka tersusunlah perangkat pembelajaran dengan media kartu huruf sesuai standard kompetensi.

Proses validasi dimulai dari validasi ahli materi, ahli media ahli desain, guru, peserta didik Kelompok A TK DWP Grogol kecamatan Tulangan Kab Sidoarjo. Berdasarkan validasi tersebut, kemudian dilakukan revisi dan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan, baik dari ahli materi, ahli media, ahli desain, guru dan peserta didik.

Setelah memperoleh saran perbaikan maka perangkat pembelajaran dengan media kartu huruf layak untuk digunakan dalam pembelajaran mengenal huruf di TK.

Produk akhir pengembangan adalah berupa kartu huruf Standar Kompetensi “Mengenal huruf,

kenampakan alam, di lingkungan kabupaten/kota dan propinsi”, telah dilakukan revisi dan perbaikan sebagaimana yang disarankan oleh Ahli Materi Ahli Desain dan Ahli Media.

6. REFERENSI

- Azhar Arsyat, 2005. Media Pembelajaran. Semarang : Widya Karya
- Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik. 2008 . Pendidikan Anak Usia Dini Jakarta : PT. Indeks.
- Cucu Eliyawati. 2005. Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar. Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan.
- Conny R. Semiawan. 2008. Belajar dan Pembelajaran Pra Sekolah dan Sekolah Dasar. Jakarta : PT. Index.
- Dhieni, Nurbiana.2007. Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta : Universitas Terbuka
- Hartati, Sofia. 2005. Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Hariyanto, Agus. 2009. Membuat Anak Cepat Pintar Membaca. Jogjakarta : Diva Press.
- John W. Santrock. 2007. Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Kesebelas. Jakarta : PT. Erlangga.
- John D. Latuheru. 2002. Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar – Mengajar Masa Kini. Cet.I. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Mahargyani, Distia, A., Waluyo, H.J. & Saddhono, K. (2012). Peningkatan Kemampuan Menulis Deskripsi dengan Menggunakan Metode Field Trip pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya, Volume 1 Nomor 1, Desember 2012.
- Maimunah Hasan, 2009. Pendidikan Anak Usia Dini Yogyakarta L Diva Press.
- Mansur, 2005. Pendidikan Anak Usia Dini Daalam Islam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Musthofa ,Yasin. 2007. EQ Untuk Anak Usia Dini Dalam Pendidikan Islam. Yogyakarta : Sketsa.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. Jurnal Ekonomi & Pendidikan, 8 (1): 19-35.
- Partini . 2010. Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta : Grafindo Litera Media.
- Poko & Budzer, J. (2016). Peningkatan Hasil Dan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Penerapan Permainan Tebak Misteri pada Siswa Kelas VII SMP 1 Beteleme. Media Litbang Sulteng, IX (1): 11-22, Januari 2016.
- Putra, I.N.A., Jampel, I.N., & Sudatha, I.G.W. (2018). Pengembangan Multi Media

- Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak di TK Negeri Pembina Singaraja. *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*, Vol, 9 No. (2) pp. 29-38.
- Safitri, R.W., Primiani, C.N. & Hartini. (2018). *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, Volume 8 (1) 1-14 Juni 2018.
- Sapriya. (2012). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Satriana, A. (2013). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Sampai 5 Melalui Media Flash Card bagi Siswa Tunagrahitan Sedang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, Volume 1 Nomor 2 Mei 2013.
- Sibirian, T.A. (2013). Improving Students' Achievement on Writing Descriptive Text Through Think Pair Share. *International Journal of Language Learning and Applied Linguistics World (IJLLALW)*, Volume 3 (3), July 2013; 30-43.
- Sofa. (2010). *Pengertian Ruang Lingkup dan Tujuan IPS*. <http://massofa.wordpress.com/2010/12/09/pengertian-ruang-lingkup-dan-tujuan-ips/> Diakses pada tanggal 12 Mei 2019.
- Soemiarti Padmonodewo. 2003. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta : Rineka. Cipta.
- Soenjono Darjowidjojo. 2003. *Psikolinguistik : Pemahaman Bahasa manusia*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia.
- Sudjana, N. & Rifai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT. Indeks.
- Sumantri, N. (2010). *Menggagas Perbaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sutaryono, 1999. *Efektifitas Penggunaan Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suyanto, 2005. *Konsep Dasar Anak Usia Dini* : Jakarta : Departemen Pendidikan nasional.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Ar – Ruz.
- Tadkiroatun Musfiroh. 2009. *Menumbuhkembangkan Baca Tulis Anak Usia Dini*. Jakarta : PT. Grasindo Anggota IKAPI
- Trianto. (2010). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivitis*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wahono. (2016). *Design Inovasi Media Flashcard Mahasiswa PG PAUD UM Surabaya untuk Menanamkan Konsep Membilang Angka 1-9 Pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Pedagogi*, Volume 2 Nomor 3, Agustus-2016.
- Wardani, Imelda, Basri, H. dan Waris, A. (2014). *Improving The Ability In Writing Descriptive Text Through Guided-Questions Technique*. *e-Journal of English Language Teaching Society (ELTS)*, Vol. 2 No. 1 2014.
- Winaputra. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka:
- Zamroni. (2003). *Pengantar Pengembangan Teori Sosial*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Zubaidah, Enny 2003. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta.