

# Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak di Taman Kanak-Kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang

Afni Tania<sup>1</sup>, Rakimahwati<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang  
e-mail: [afnitania752@gmail.com](mailto:afnitania752@gmail.com)<sup>1</sup>, [rakimahwati10@yahoo.com](mailto:rakimahwati10@yahoo.com)<sup>2</sup>

## Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Pengaruh permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenal huruf Pada Anak Di TK Sabbihisma 2 Ulak Karang. Metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen*. Populasi pada penelitian ini seluruh anak TK Sabbihisma 2 ulak karang dan sampel yaitu kelas B3 dan B5 masing-masing berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data berupa tes lisan dan tes perbuatan dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Adapun hasil penelitian ini yaitu rata-rata kemampuan mengenal abjad pada anak di kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan (*pretest*) sebesar 11,6 dan pada (*posttest*) setelah di beri perlakuan pada kelas eksperimen itu meningkat 17,6. Pada kelas kontrol rata-rata *pre test* 11 dan setelah di lakukan *post test* itu sebesar 15,3. Dengan nilai sig (2-tailed) sebesar  $0.014 < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenalkan huruf pada anak di taman kanak kanak sabbihisma 2 ulak karang.

**Kata kunci:** *Permainan Memancing Huruf, Kemampuan Mengenal Abjad, Anak Usia Dini*

## Abstract

The aim of this research is to find out the influence of the letter fishing game on the ability to recognize letters in children at Sabbihisma 2 Ulak Karang Kindergarten. The research method used is a quantitative approach with a quasi-experimental method. The population in this study were all children from Sabbihisma 2 Ulak Karang Kindergarten and the samples were classes B3 and B5, each consisting of 10 children. Data collection techniques include oral tests and action tests and data analysis techniques use normality tests, homogeneity tests, hypothesis tests. The results of this research are that the average ability to recognize the alphabet for children in the experimental class before being given treatment (*pretest*) was 11.6 and at (*posttest*) after being given treatment in the experimental class it increased by 17.6. In the control class the average *pre test* was 11 and after the *post test* it was 15.3. With a sig (2-tailed) value of  $0.014 < 0.05$ . Thus, it can be concluded that there is an influence of the letter fishing game on the ability to introduce letters to children at Sabbihisma 2 Ulak Karang Kindergarten.

**Keywords :** *Letter Fishing Game, Ability to Recognize Alphabets, Early childhood*

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan sosok individu yang menjalani proses masa perkembangan yang pesat didalam kehidupan. Sosok anak usia dini memiliki keunikan dan memiliki karakteristik yang khusus, baik secara kognitif, sosial emosional, bahasa, seni serta fisik motorik sehingga anak berada pada masa perkembangan yang sangat cepat, periode ini disebut dengan masa keemasan (golden age). Sujiono (2014) menyatakan bahwa anak usia dini merupakan anak yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepriadian anak serta kemampuan intelektualnya. Sementara menurut *national association for the education young chli (NAEYC)* menyatakan bahwa anak usia dini atau early child merupakan anak yang berada pada usia 0 sampai 8 tahun. Pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak.

aspek bahasa merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak sejak dini. Salah satu aspek bahasa yang harus dipersiapkan dan dikenalkan pada anak usia dini adalah mengenal huruf. Bagi sebagian orang, kemampuan mengenal huruf merupakan suatu hal yang mudah tetapi tidak bagi anak usia dini. Namun, dengan demikian kita harus mengenalkan huruf pada anak karena ini adalah modal bagi anak untuk memiliki keterampilan membaca. Seefeldt & Wasik (2008) mengemukakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Dalam Peraturan menteri Pendidikan Anak Usia Dini menyampaikan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, yaitu kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf dan mengetahui huruf depan dari sebuah benda.

Anak perlu dikenalkan dengan huruf dari usia dini, Pada masa pertumbuhan dan perkembangan ini, otak anak mampu memahami dengan sangat cepat. untuk mengembangkan kemampuan mengenal abjad anak kita perlu menggunakan kegiatan yang bervariasi. Pembelajaran pengenalan huruf yang sangat mendasar membuat anak tidak tertarik dan bosan dengan kegiatan pengenalan huruf. Oleh karena itu, sangat penting untuk menggunakan berbagai alat pengajaran pada saat mengenalkan huruf pada anak. Contoh permainan yang mengenalkan anak pada huruf adalah permainan memancing huruf.

Sujiono (2015: 21) mengatakan bahwa tujuan permainan memancing huruf atau angka yaitu untuk mengambil huruf menggunakan alat pancing. Permainan memancing huruf merupakan permainan aktif, karena anak-anak dapat mempergunakan alat pancing untuk mengenal huruf secara acak dalam sebuah kotak. Kegiatan memancing huruf dimulai dengan meletakkan abjad dalam sebuah kotak (boks). Permainan memancing huruf merupakan pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan interaksi anak, serta dapat mengembangkan afektif, kognitif, dan kemampuan berbahasa anak (Sauddah, 2016:6).

Adapun permasalahan yang terjadi di taman kanak kanak sabbbihisma 2 ulak karang pada penelitian ini yaitu masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad. misalnya ada anak yang bisa menyebutkan huruf abjad namun belum kenal dengan bentuk hurufnya. Selain itu, ada juga anak yang sudah dapat menyebutkan huruf abjad ataupun bentuknya namun dalam bentuk terbalik. Serta ada juga anak yang belum kenal huruf dan bentuknya sama sekali. Hal ini disebabkan Guru kurang memahami cara mengenalkan abjad pada anak di usia dini serta kurangnya media yang digunakan oleh guru dalam mengenalkan abjad pada anak. Karena guru hanya menggunakan buku, lembaran kerja, serta menggunakan pensil untuk menghubungkan gambar dan tulisan, sehingga membuat anak merasa bahwa pengenalan huruf bukanlah hal yang menyenangkan, padahal mengenal huruf merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak.

Saat mengenalkan huruf abjad pada anak kita membutuhkan media permainan sehingga anak dapat mengenalkan bentuk huruf dengan pembelajaran yang menyenangkan. Kurangnya penggunaan Alat Permainan dalam pengenalan abjad di sekolah berpengaruh pada kegiatan pembelajaran dimana anak akan cepat bosan dalam belajar mengenal huruf abjad. Hal tersebut menyebabkan kurangnya motivasi anak dalam mengenal abjad.

Dengan demikian peneliti berkeinginan untuk mengembangkan suatu permainan dalam mengenalkan abjad pada anak. Adapun kegiatan yang digunakan untuk mengenalkan huruf pada anak, yaitu menggunakan permainan pancingan huruf. Alasan digunakan permainan ini adalah pada dasarnya anak lebih senang bermain dan permainan ini juga sangat menarik sehingga dapat membuat anak menjadi senang belajar. Selain itu, permainan ini juga aman bagi anak sehingga permainan ini efektif digunakan untuk mengenalkan huruf abjad pada anak. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penelitian ini berjudul pengaruh permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenal abjad pada anak di taman kanak kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang”.

## METODE

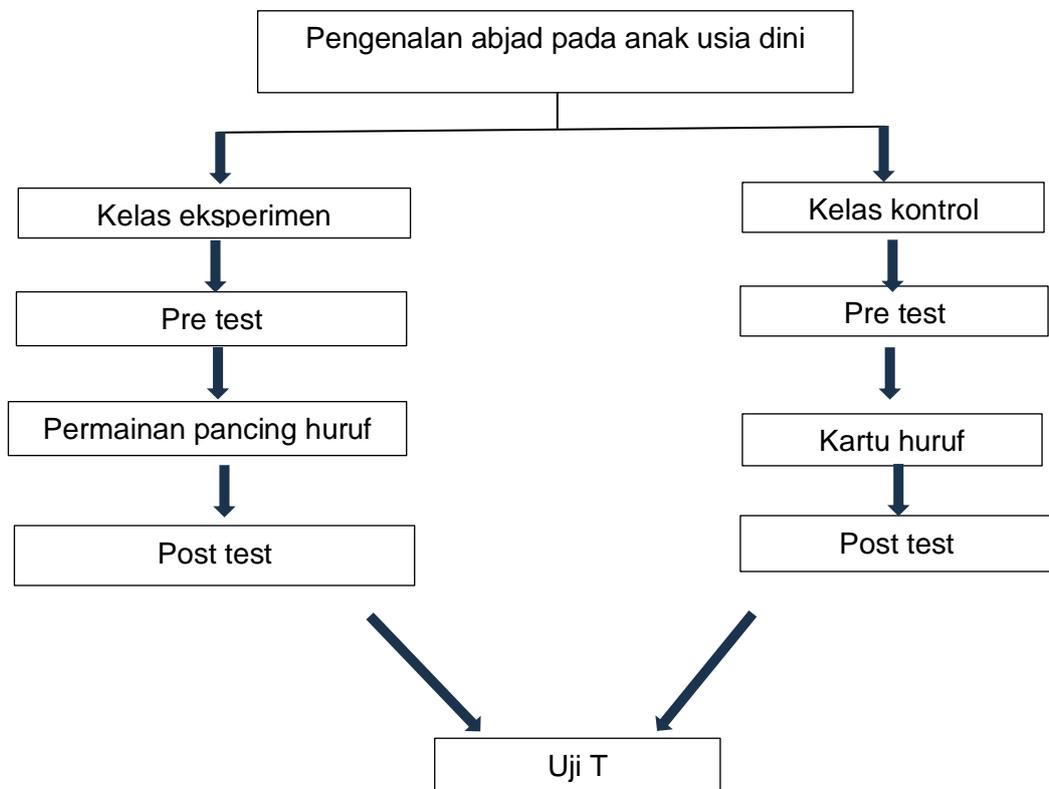
Berdasarkan dengan judul yang akan diteliti yaitu pengaruh permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenal abjad pada Anak Di Taman Kanak Kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang, maka penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi eksperimen). Dimana penelitian eksperimen ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal abjad pada anak dengan menggunakan kegiatan yang baru digunakan, dilaksanakan dan dikembangkan dalam kehidupan yang sebenarnya. Menurut Sugiyono (2016:77) penelitian quasi eksperimen mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sumber data dalam penelitian ini adalah kelompok B3 yang sebagai kelompok kontrol yang berjumlah sebanyak 10 orang anak dan kelompok B5 sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 10 orang anak di taman kanak kanak sabbihisma 2 ulak karang. Berikut kisi kisi instrument penelitian yang digunakan.

**Tabel 1. Kisi kisi instrument**

Variabel	Sub variabel	Butir item
Kemampuan mengenal huruf abjad pada anak	Menunjuk/menyebut huruf vocal	1
	Menunjuk/menyebutkan huruf konsonan	1
	Menghubungkan gambar dengan huruf awalan	1
	Menghubungkan / mengelompokan gambar yang memiliki bunyi / huruf awalan yang sama	1
	Meniru (menuliskan dan mengucapkan) symbol huruf	1

(Sumber: Salamah (2016:13) & buku panduan pembelajaran dan asesmen Pendidikan anak usia dini, Pendidikan dasar dan menengah. 2022)

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan tes lisan dan tes perbuatan. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.



**Bagan 1. Kerangka Konseptual**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Untuk melihat kemampuan awal pada anak maka dilakukan pre test di kedua kelas. Adapun nilai anak dalam mengenal abjad pada pre tests ini disusun dalam bentuk tabel. Berikut data nilai *pre test* kemampuan mengenal abjad anak di kelas eksperimen dan di kelas kontrol.

**Tabel 2. Nilai pre test kemampuan mengenal abjad anak kelas eksperimen dan kelas kontrol**

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Nama	Pre-Test	Nama	Pre-Test
Ar	13	As	12
Ak	10	De	12
Sa	12	Ar	11
Ha	12	Al	10
Aq	11	Am	10
Zi	13	Qi	11
Sy	13	La	10
At	11	Qu	13
Na	11	Ke	11
In	10	Fa	10

<b>Jumlah</b>	116	<b>Jumlah</b>	110
<b>Rata- Rata</b>	<b>11,6</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>11</b>

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa rata rata pre test kelas eksperimen yaitu 11,6 dan rata rata pre tets kelas kontrol 11.dibutuhkan uji normlitas dan uji homogenitas dari hasil *pre test* kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk menarik kesimpulan.

**Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Normalitas *Pre-test* Eksperimen dan kontrol**

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Anak	pre test eksperimen	.195	10	.200*	.878	10	.124
	pre test kontrol	.229	10	.148	.859	10	.074

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas diperoleh jumlah data (N) pada kelas eksperimen 10 orang anak dan kelas kontrol 10 orang anak. Nilai sig *Shapiro-Wilk* untuk *pre-test* eksperimen adalah 0.124 dan *pre-test* kelas kontrol adalah 0.074. Berdasarkan data uji normalitas perhitungan di atas dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* dapat disimpulkan bahwa data rata rata berdistribusi normal karena memiliki sig > 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data *pre-test* eksperimen dan *pre-test* kelas kontrol berdistribusi normal.

**Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas *Pre-Test* Eksperimen dan Kontrol**

**Test of Homogeneity of Variances**  
Hasil Belajar Anak

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.600	1	18	.449

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan SPSS 23. Ditemukan bahwa nilai signifikannya adalah 0.449, karena nilai signifikannya lebih dari 0.05 yakni 0.449 > 0.05 sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi kedua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen. Kedua kelas tersebut dapat dilakukan penelitian karena kelas tersebut merupakan kelas yang homogen.

**Tabel 5. Nilai *post test* kemampuan mengenal abjad kelas eksperimen dan kelas kontrol**

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Nama	<i>Post- Test</i>	Nama	<i>Post- Test</i>
Ar	20	As	15
Ak	15	De	17
Sa	18	Ar	13
Ha	18	Al	14
Aq	18	Am	13
Zi	20	Qi	17
Sy	19	La	14
At	16	Qu	18
Na	16	Ke	18
In	16	Fa	14

<b>Jumlah</b>	176	<b>Jumlah</b>	153
<b>Rata- Rata</b>	<b>17,6</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>15,3</b>

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa post test kelas eksperimen rata rata 17,6, sedangkan pada post test kelas kontrol rata rata 15,3.dibutuhkan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dari hasil post test kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk menarik kesimpulan.

**Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Normalitas *Post-test* eksperimen dan kontrol**  
**Tests of Normality**

	kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil post test eksperimen		.216	10	.200*	.906	10	.256
post test kontrol		.242	10	.100	.858	10	.072

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Data diatas menunjukkan bahwa jumlah data (N) pada kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat 10 orang anak masing masing kelas. Nilai sig Shapiro-Wilk untuk *post-test* eksperimen adalah 0.256 dan *post test* kelas kontrol adalah 0.072. Berdasarkan data uji normalitas perhitungan di atas dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* dapat disimpulkan bahwa data rata-rata berdistribusi normal karena memiliki sig > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data *post-test* eksperimen dan *post-test* kelas kontrol berdistribusi normal.

**Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji homogenitas *post test* eksperimen dan kontrol**

**Test of Homogeneity of Variances**

hasil

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.607	1	18	.446

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS 23. Ditemukan bahwa nilai signifikannya adalah 0.446 karena nilai signifikannya lebih dari 0.05 yakni 0.446 > 0.05 sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Kedua kelas tersebut dapat dilakukan sebuah penelitian karena berasal dari kelas yang homogen.

**Tabel 8. Hasil Perhitungan Uji hipotesis *post test* eksperimen dan kontrol**

<b>Group Statistics</b>					
	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil	post test eksperimen	10	17.60	1.776	.562
	post test kontrol	10	15.30	2.003	.633

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata (mean) N-gain untuk kelas eksperimen adalah 17.60 sedangkan kontrol 15.30.untuk menentukan apakah perbedaan pada kedua kelas bermakna signifikan atau tidak dapat dilihat melalui tabel berikut ini.

**Tabel 9. Independent Samples Test *Post-Test* eksperimen dan control  
Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	Sig.	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
hasilEqual variances assumed	.607	.446	2.717	18	.014	2.300	.847	.521	4.079	
Equal variances not assumed			2.717	17.747	.014	2.300	.847	.520	4.080	

Berdasarkan tabel uji Independent Sample Test di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai signifikan sig pada *Levene's Test For Equality of Variances* sebesar 0,446. Disimpulkan bahwa nilai tersebut menunjukkan bahwa signifikannya sebesar  $0,446 > 0,05$  dan dinyatakan homogen. Sedangkan untuk uji-t menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,014. Hasil diatas menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed)  $0,014 < 0,05$  dan dapat disimpulkan bernilai signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran dikelas eksperimen dan kelas kontrol. maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Sehingga didapatkan hasil penelitian bahwa permainan memancing huruf berpengaruh terhadap kemampuan mengenal abjad pada anak.

### Pembahasan

Untuk memperkuat hasil penelitian tentang pengaruh permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenal abjad pada Anak di Taman Kanak kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang diperlukan sebuah pembahasan.

Berdasarkan penelitian yang telah di lakukan, pengaruh permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenal abjad di taman kanak-kanak sabbihisma 2 Ulak Karang, dapat dilihat bahwa pada tes awal atau *pre-test* pada kelas eksperimen dan kontrol hasilnya yaitu masih ada anak yang belum berkembang dengan kategori baik. Hal ini disebabkan karena masing-masing kelas belum ada media-media yang menarik dilakukan baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen, yang mana *pre-test* ini dilakukan untuk melihat sejauh manakah kemampuan awal pada anak.

Dari hasil penelitian didapatkan rata rata *pre test* pada kelas eksperimen 11.60, standar deviasi 1.173, nilai minimum 10 dan nilai maksimum 13. untuk *pre test* kelas kontrol didapatkan rata rata 11.00, standar deviasi 1.054, nilai minimum 10 dan nilai maksimum 13. selanjutnya dilakukan uji prasyarat uji normalitas *pre test* eksperimen menggunakan SPSS 23 diketahui bahwa nilai signifikasi Shapiro wilk sebesar 0,124 dan uji normalitas *pre-test* kontrol sebesar 0,074, uji homogenitas *pre-test* eksperimen dan kontrol dengan *sig* 0,449 dan pada uji-t *pre-test* eksperimen dan kontrol terdapat nilai *sig (2-tailed)* sebesar 0,245 berdasarkan hasil tersebut maka hasilnya valid. Pada *pre test* ini tidak nampak berbeda kemampuan mengenal abjad anak dikelas eksperimen maupun kontrol. Hal ini disebabkan karena guru hanya menggunakan media buku saat belajar menganal abjad dikelas, tujuan *pre-test* ini dilakukan untuk melihat sejauh manakah kemampuan awal pada anak di TK Sabbihisma 2 ulak karang. Sebaiknya dalam kegiatan belajar seorang guru harus menggunakan media-media yang menarik bagi anak agar kemampuan mengenal abjad anak berkembang dengan baik.

Sebagaimana menurut Khadijah (2016:124) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Sehingga untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mengembangkan kemampuan pada diri anak dibutuhkan sebuah media.

Setelah didapatkan hasil *pre-test* kemudian setiap anak diberikan treatment sebanyak tiga kali di kelas eksperimen (permainan memancing huruf). Pada Treatment yang pertama peneliti mengenalkan media yang akan digunakan pada anak yaitu permainan memancing huruf, kemudian saat treatment yang kedua beberapa anak terlihat sudah berkembang dengan baik, selanjutnya dilakukan treatment yang ketiga semua anak sudah berkembang sangat baik, maka selanjutnya dilakukan *post-test* untuk melihat sejauh mana kemampuan anak setelah diberikan treatment tersebut. Sehingga diperoleh hasil *post-test* kelas eksperimen rata-rata 17.60 standar deviasi 1.776 nilai minimum 15 dan nilai maksimum 20. Sedangkan *post-test* kelas kontrol rata-rata 15.30, standar deviasi 2.002, nilai minimum 13 dan nilai maksimum 18. Kemudian pada uji prasyarat uji normalitas *post-test* eksperimen menggunakan SPSS 23 diketahui bahwa nilai signifikansi Shapiro-wilk sebesar 0,256 dan uji normalitas *post-test* kontrol sebesar 0,072, uji homogenitas *post-test* eksperimen dan kontrol dengan sig 0,446 dan pada uji-t *post-test* eksperimen dan kontrol terdapat nilai sig (2- tailed) sebesar 0,014.

Dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan treatment terjadi perubahan data *pre-test* dengan data *post-test*. Dimana signifikan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dari kelas kontrol yang artinya permainan memancing huruf yang diterapkan di kelas eksperimen memiliki pengaruh yang lebih besar dibandingkan dengan menggunakan media kartu huruf di kelas kontrol.

## SIMPULAN

Hasil penelitian penggunaan permainan memancing huruf berpengaruh pada kemampuan mengenal huruf pada anak di taman kanak-kanak sabbihisma 2 ulak karang. Hasil penelitian tersebut diharapkan kepada guru di taman kanak-kanak sabbihisma 2 ulak karang hendaknya menggunakan media yang bervariasi dalam mengenalkan huruf pada anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Buku Panduan Pembelajaran Dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar Dan Menengah. 2022*
- Fadlillah, M. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Yayasan Estentia Medica.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 *tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*
- Permendikbud No.137. 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Sauddah, N. 2016. Mengembangkan Kemampuan Bahasa Dalam Menenal Huruf Melalui Permainan Memancing Huruf Pada Anak Kelompok A TK Plus "Al Ikhlas" Boyolangu Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Seefeld, Carol & Barbara, A Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini. Alih bahasa: Pius Nasar*. Indeks. Jakarta.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabet
- Sujiono, Yuliani, Nurani. (2009). *Permainan Memancing Huruf*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyuningtyas, P. A. 2014. *Peningkatan Kemampuan Menenal Huruf Melalui Media Papan Flanel Pada Anak Usia Dini Di Tempat Penitipan Anak*. *Jurnal*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yuliani Nurani, Sujiono. "Metode Pengembangan Kognitif." *Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka* (2014).