



PENGARUH MEDIA KANCING HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL DAN KONSONAN ANAK KELAS B

Mashita Aini, Rahmah, Radhiyatul Fihtri
 STKIP 'AISYIYAH RIAU
 Email :

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan kancing huruf terhadap kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan anak kelas B. penelitian ini data dikumpulkan melalui observasi terhadap 30 orang anak di Kelas B. Kemudian dilakukan analisis terhadap data-data yang diperoleh berupa analisis kuantitatif. Pengolahan data menggunakan program komputer SPSS series 21 Analisis kuantitatif melalui uji t yaitu uji hipotesis yaitu uji t Paired Samples t Test. Berdasarkan dari data penelitian yang dilakukan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan anak sebelum dan sesudah penggunaan permainan kancing huruf baik dari hasil skor interval yang mengalami peningkatan, dan nilai rata-rata pada Posttest mengalami peningkatan. Jika sebelum penerapan media kancing huruf nilai minimum sebesar 18 dan nilai maksimum sebesar 25 terjadi peningkatan setelah penerapan media pembelajaran kancing huruf dimana nilai minimum sebesar 36 dan nilai maksimum sebesar 45 dengan demikian terdapat peningkatan.

Kata Kunci: Kancing Huruf, Huruf Vokal Konsonan

THE EFFECT OF LETTER BUTTON MEDIA ON THE ABILITY TO RECOGNIZE VOCALS AND CONSONANTS IN CLASS B CHILDREN

ABSTRACT: This study aims to determine the effect of the letter button game on the ability to recognize vowels and consonants of class B children. This research data was collected through observations of 30 children in Class B. Then an analysis was carried out on the data obtained in the form of quantitative analysis. Data processing using the SPSS series 21 computer program. Quantitative analysis through t-test, namely hypothesis testing, namely t-test Paired Samples t-Test. Based on the research data, the ability to recognize children's vowels and consonants before and after using the letter button game, both from the results of the interval score which has increased, and the average value in the Posttest has increased. If before the application of the letter button media the minimum value of 18 and the maximum value of 25 occurred after the application of the letter button learning media where the minimum value was 36 and the maximum value was 45, thus there was an increase.

Keywords: Letter Buttons, Consonant Vowels

PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini adalah kemajuan yang dialami anak secara menyeluruh, mulai dari segi fisik hingga sosio emosional anak. Usia dini adalah masa kritis bagi anak karena di periode inilah otak anak berkembang dengan sangat pesat dan masih bisa berubah sesuai bentukan orangtua hingga faktor lingkungan. Aspek Perkembangan anak usia dini dapat digolongkan ke dalam empat kategori dasar, yaitu Perkembangan fisik dan motorik, Kemampuan berkomunikasi atau berbahasa, Kognitif (belajar, berpikir, dan memecahkan masalah) dan Sosial dan emosional. Aspek perkembangan pada anak usia dini mengenai kemampuan anak dalam berkomunikasi atau perkembangan bahasa yakni kemampuan mengenal huruf dimana tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya. 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. Pengenalan huruf sejak usia TK adalah hal yang paling penting pengajarannya harus melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan.

Kemampuan mengenal huruf adalah dasar atau pondasi awal bagi anak untuk pendidikan anak selanjutnya. Karena bisa membaca diawali dengan mengenal huruf yang merupakan syarat mutlak anak bisa melakukan proses belajar. Dengan bekal

kemampuan mengenal huruf yang baik maka seorang anak dapat mempelajari ilmu lain, anak dapat menyampaikan ide atau gagasannya dan dapat mengekspresikan dirinya. Oleh karena itu begitu pentingnya mengenal huruf pada anak usia dini untuk bekal anak dalam melanjutkan pendidikan selanjutnya.

Observasi yang peneliti lakukan di kelas B di RA Ar-Razzaq Rumbai melihat rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf yang merupakan kemampuan membaca awal seperti kemampuan anak dalam membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, masih banyak anak di kelas B di RA Ar-Razzaq Rumbai yang belum bisa menunjukkan bentuk- bentuk huruf/kata atau memiliki kemampuan membaca awal masih rendah. kemampuan menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra membaca) yaitu dalam menyebutkan huruf terkadang sering salah, kemampuan menulis huruf-huruf dari namanya sendiri belum semua anak bisa melakukannya. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan kemampuan kemampuan huruf pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan permainan kancing huruf yang dirancang untuk kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak peneliti berupaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan kancing huruf. Permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan secara menyenangkan melalui permainan edukatif yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang adadan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan juga memberi rangsangan atau respons positif terhadap indra pemainnya.

Suatu permainan dapat dikatakan mendidik ketika permainan itu memiliki nilai guna, efektivitas, dan efisiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif.

Hal ini dapat terjadi jika suatu permainan dapat dikontrol dan digunakan dengan tepat. Dalam penelitian ini permainan menggunakan kancing huruf dimana kancing-kancing yang ditemplei dengan berbagai huruf vokal dan huruf konsonan setiap kancing terdapat satu huruf. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Kancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Dan Konsonan Anak Kelas B di RA Ar-Razzaq Rumbai”. Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian adalah apakah terdapat Pengaruh Permainan Kancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Dan Konsonan Anak Kelas B di RA Ar-Razzaq Rumbai ? adapun tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui Pengaruh Permainan Kancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Dan Konsonan Anak Kelas B di RA Ar-Razzaq Rumbai.

METODA PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *experiment* dengan jenis metode *quasi experiment*. Metode *quasi experiment* menurut Sugiyono (2017:77) yaitu suatu penelitian yang diupayakan untuk mengamati permasalahan secara sistematis dan akurat mengenai fakta dan sifat objek tertentu. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Kuantitatif. Objek penelitian ini adalah penggunaan media dalam pembelajaran berupa eksperimen (percobaan) dengan permainan kancing huruf yang digunakan. Penelitian *quasi eksperimen* dalam penelitian ini menggunakan sampel 2 kelas dimana masing-masing kelas kontrol maupun eksperimen sebanyak 15 orang anak.

Penelitian ini dilakukan di Kelas B1 dan B2 di RA Ar-Razzaq yang beralamatkan di jalan Harapan Gang Keluarga Rumbai. Adapun rincian waktu penelitian pelaksanaan seminar proposal pada bulan april 2021, pengambilan data penelitian dimulai pada bulan Mei 2021 dimana pretest dilakukan pada

minggu pertama bulan Mei dan posttest pada minggu pertama bulan Juni 2021 dan pengolahan data dilakukan pada minggu keempat bulan juni 2021 setelah selesai pengambilan data. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah 30 peserta didik dari kelas B1 dan B2 di RA Ar-Razzaq Rumbai dengan rincian kelas B1 dan B2 masing-masing 15 orang anak.

Teknik pengumpulan dalam penelitian ini menggunakan observasi, dan dokumentasi, untuk menelaah atau menentukan tingkat ketepatan permasalahan dalam penelitian ini digunakan analisa persentase, yaitu penghitungan rata-rata persentase berdasarkan Nilai aktivitas anak setiap indikator dapat diperoleh dengan rumus:

$$N = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

N = Nilai yang dicari atau diharapkan

R= Jumlah skor yang diperoleh

SM= Skor Maksimal

100% = Bilangan Tetap

Penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test* yaitu salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan. Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak H_0 pada uji *paired sample t-test*, uji hipotesis yang ditentukan dalam pengujian *paired sample t-test* ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh permainan kancing huruf terhadap kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan anak di Kelas B di RA Ar-Razzaq Rumbai

H_a : Terdapat pengaruh permainan kancing huruf terhadap kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan anak di Kelas B di RA Ar-Razzaq Rumbai

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam Suharsihimi Arikunto (2016 : 143) PTK ditandai dengan adanya tindakan. Tindakan tersebut dilakukan tidak hanya sekali. Akan tetapi, berulang-ulang sampai dengan tujuan PTK tercapai. Setiap tindakan terdiri dari empat kegiatan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, evaluasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah melalui observasi dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, evaluasi dan dokumentasi. Lembar observasi merupakan catatan tentang perkembangan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan secara langsung oleh peneliti. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis berdasarkan hasil observasi kegiatan maupun dari hasil tindakan yang telah digunakan. Analisis dilakukan dengan teknik komparatif kritis, dimana data awal dibandingkan dengan data siklus pertama kemudian dicari kelebihan dan kekurangan pada proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

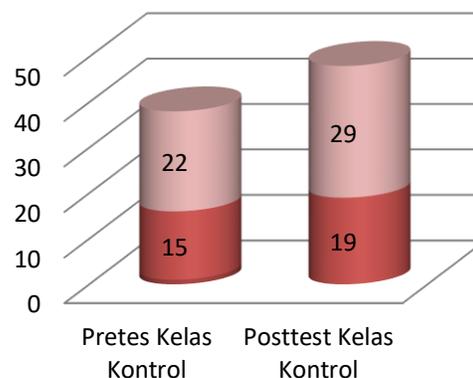
Perbandingan *Pretest* dan *Posttest* kelas kontrol di kelas B1 di RA Ar-Razzaq Rumbai dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel Perbandingan Kriteria *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol (Kelas B1)

No	Kategori	<i>Pretest</i>			<i>Posttest</i>		
		Skor	f	%	Skor	F	%
1	Tinggi	22	2	20	29	4	7
	Sedang	17,-	1	66.	20-		46.
2	g	21	0	7	26	7	7
	Rendah	15 -		13.	19-		26.
3	h	17	3	3	20	4	7
			1	10		1	10
Jumlah			5	0		5	0

Berdasarkan data pada tabel di atas diketahui perbandingan *pretest* dan *Posttest* kelas kontrol dari hasil penelitian menunjukkan tidak adanya atau tidak terjadi peningkatan yang signifikan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik batang berikut ini :

Gambar Distribusi Frekuensi Perbandingan Kelas Kontrol (Kelas B1)



Berdasarkan gambar grafik diatas dapat dijelaskan bahwa nilai *pretest* dan *Posttest*. dari nilai rata-rata skor pengelompokkan kategori hingga nilai frekuensi relative tidak terdapat perbedaan sebelum dan sesudah dilakukan kegiatan pembelajaran terlihat pada kelas kontrol *pretest* dengan nilai minimum sebesar 15 dan nilai maksimum sebesar 22 dan *Posttest* nilai minimum sebesar 19 dan nilai maksimum sebesar 29 dengan demikian dapat disimpulkan tidak terjadi perubahan ataupun peningkatan yang berarti ataupun tidak terjadi peningkatan yang signifikan.

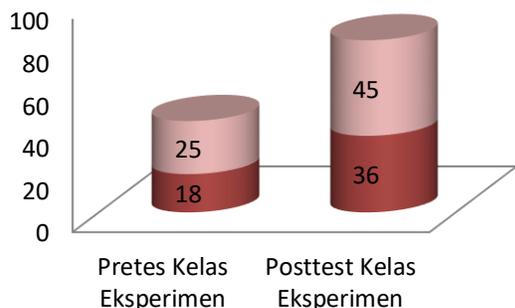
Tabel Perbandingan Kriteria *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen (Kelas B2)

No	Kategori	<i>Pretest</i>			<i>Posttest</i>		
		Skor	F	%	Skor	F	%
1	Tinggi	23 -		26.	42 -		26.
	Sedang	25	4	7	45	4	7
2	g	19-			37 -	1	66.
	Rendah	23	9	60	42	0	7
3	h	18 -		13.	36 -		
		19	2	3	37	1	6.7
Jumlah			1	10		1	10

5 0 5 0

Berdasarkan data pada tabel di atas diketahui perbandingan *pretest* dan *Posttest* yang menggunakan atau menerapkan permainan kancing huruf dari hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan media kancing huruf nilai minimum sebesar 18 dan nilai maksimum sebesar 25 terjadi peningkatan setelah penerapan media pembelajaran kancing huruf dimana nilai minimum sebesar 36 dan nilai maksimum sebesar 45 dan dapat disimpulkan bahwa adanya atau terjadi peningkatan ataupun kenaikan kemampuan mengenal huruf vocal dan konsonan pada anak. Lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik batang berikut ini :

Gambar Distribusi Frekuensi Perbandingan Kelas Eksperimen (Kelas B2)



Bedasarkan gambar grafik diatas nilai *pretest* atau sebelum penggunaan permainan kancing huruf dan *Posttest* atau setelah penggunaan Permainan kancing huruf. dari nilai rata-rata skor pengelompokkan kategori hingga nilai frekuensi relatif. sebelum penerapan media kancing huruf nilai minimum sebesar 18 dan nilai maksimum sebesar 25 terjadi peningkatan setelah penerapan media pembelajaran kancing huruf dimana nilai minimum sebesar 36 dan nilai maksimum sebesar 45, dari pernyataan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwasannya Permainan kancing huruf memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan anak.

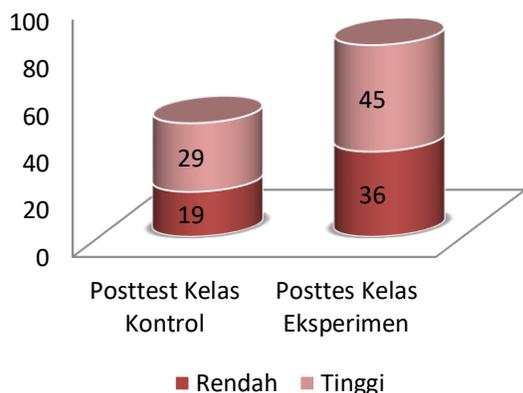
Perbandingan *Posttest* kelas kontrol dan *Posttest* kelas eksperimen pada tabel di bawah ini:

Tabel Perbandingan Kriteria *Posttest* Kelas Kontrol (Kelas B1) dan *Posttest* Kelas Eksperimen (Kelas B2)

No	Kategori	<i>Posttest</i>		<i>Posttest</i>	
		Skor	F %	Skor	F %
		26 –	26.	42 –	26.
1	Tinggi	29	4 7	45	4 7
	Sedan	20–	46.	37 –	1 66.
2	g	26	7 7	42	0 7
	Renda	19 –	26.	36 –	
3	h	20	4 7	37	1 6.7
			1 10		1 10
	Jumlah		5 0		5 0

Perbandingan *Posttest* kelas kontrol mengenal huruf vokal dan konsonan tanpa menggunakan media kancing huruf dan *Posttest* kelas eksperimen yang menggunakan atau menerapkan permainan kancing huruf dari hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata dari skor minimum sampai dengan skor maksimum pada kelas kontrol tidak terjadi peningkatan dari *pretest* atau percobaan 1 sampai dengan *Posttest* percobaan 2 nilai rata-rata skor minimum sampai dengan skor maksimum tidak terjadi peningkatan. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata-rata atau skor minimum sampai maksimum terjadi peningkatan hal tersebut menunjukkan bahwasannya media pembelajaran kancing huruf memiliki pengaruh. Lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik batang berikut ini :

Gambar Distribusi Frekuensi Perbandingan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Berdasarkan gambar grafik diatas nilai kelas kontrol atau pembelajaran tanpa menggunakan permainan kancing huruf terlihat dari grafik tidak terjadi peningkatan yang berarti sedangkan kelas eksperimen pembelajaran menggunakan permainan kancing huruf mengalami peningkatan dari nilai rata-rata ataupun skor minimum dan maksimum hingga skor pengelompokkan kategori hingga nilai frekuensi relatif. dari pernyataan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwasannya permainan kancing huruf memiliki pengaruh.

Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan mean antar kelompok *pretest* dan kelompok *Posttest*. perhitungan dilakukan melalui uji t dengan menggunakan SPSS dapat dilakukan dengan *Paired Samples t Test*.

Tabel Hasil *Paired Sample t Test*

<i>Paired Samples Test</i>			
<i>Paired Differences</i>			
95% Confidence Interval of the Difference			
<i>Lower</i>	<i>Upper</i>	<i>T</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>

<i>Paired</i>	Sebelum	-	-	-	1	0
<i>r 1</i>	um-	20.7	16.4	1	4	
	Sesudah		99	9		
	ah					

Berdasarkan hasil perhitungan uji t tersebut di atas menunjukkan angka signifikan 0,000 lebih kecil dari taraf signifikan 0,05 dengan demikian H_0 diterima, artinya terdapat perbedaan antara mengenal huruf vokal dan konsonan anak usia 5-6 tahun di kelas B2 di RA Ar-Razzaq Rumbai sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan permainan kancing huruf dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan permainan kancing huruf.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh penggunaan permainan kancing huruf di kelas B di RA Ar-Razzaq Rumbai diketahui bahwa penggunaan permainan kancing huruf memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan anak usia 5-6 tahun di Kelas B2 di RA Ar-Razzaq Rumbai. Dari data perbandingan kemampuan Mengenal Huruf Vokal Dan Konsonan anak sebelum dan sesudah penggunaan permainan kancing huruf baik dari hasil skor interval yang mengalami kenaikan, dan nilai rata-rata pada *Posttest* mengalami kenaikan. Jika sebelum penerapan media kancing huruf nilai minimum sebesar 18 dan nilai maksimum sebesar 25 terjadi kenaikan setelah penerapan media pembelajaran kancing huruf dimana nilai minimum sebesar 36 dan nilai maksimum sebesar 45 dengan demikian terjadi kenaikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kancing huruf memiliki pengaruh.

Sebelum dilakukan penelitian ini rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf yang merupakan kemampuan membaca awal sehingga perlu dilakukan tindakan ataupun upaya dalam memecahkan masalah tersebut dimana dilakukan eksperimen dengan

menggunakan permainan kancing huruf sebagai upaya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan huruf konsonan. Permainan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan menggunakan kancing huruf yang ditemplei dengan berbagai huruf vokal dan huruf konsonan merupakan permainan edukatif. Menurut Sugianto (dalam Zaman, 2007: 63) APE adalah "permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan". Senada dengan pendapat di atas, Aqib (2011: 65) menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dalam mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Kegiatan bermain dalam penelitian ini merupakan prinsip pembelajaran yang menekankan perkembangan bahasa pada anak yang terjadi pada mulai tahapan imitasi, pengkondisian, dan kognisi sosial. Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, (dalam Ratnasari, 2017:47) bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. mengenal huruf pada anak usia dini diperoleh dari lingkungannya melalui pendengaran anak baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf dengan cara mengucapkannya berulang-ulang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kancing huruf memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan anak usia 5-6 tahun di kelas B di RA Ar-Razzaq Rumbai. Dari data perbandingan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan anak

sebelum dan sesudah penggunaan permainan kancing huruf baik dari hasil skor interval yang mengalami kenaikan, dan nilai rata-rata pada posttest mengalami kenaikan. Jika sebelum penerapan media kancing huruf nilai minimum sebesar 18 dan nilai maksimum sebesar 25 terjadi kenaikan setelah penerapan media pembelajaran kancing huruf dimana nilai minimum sebesar 36 dan nilai maksimum sebesar 45 dengan demikian terjadi kenaikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kancing huruf memiliki pengaruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Ali, Mohammad, dkk. 2011. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aluh Rahmia Maulidya dkk. 2019. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Media Pohon Huruf Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Kelompok Bermain Stroberi Restu 1 Malang*. Jurnal Dewantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 1 Nomor 2 Tahun 2019 e-ISSN: 26556332.
- Armayanti, Yesy. 2013. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Dan Konsonan Melalui Permainan Kancing Huruf Pada Anak Kelompok B Tk Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Badru Zaman, Asep Hery Hernawan dancucu Eliyawati. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

- Hasanah, N. I., & Pratiwi, H. 2017. *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Kartin Kaida. 2012. *Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal huruf melalui permainan puzzle huruf pada anak Kelompok B di PAUD Mawar Hungayonaa Kecamatan Tilamuta Kabupaten Boalemo*. Skripsi. repository.ung.ac.id
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Permendiknas. 2010. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Depdiknas
- Pramana, A., Mawardi, W. (2012). *Analisis Perbandingan Trading Volume Activity dan Abnormal Return Saham Sebelum dan Sesudah Pemecahan Saham (Studi Kasus Pada Perusahaan yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia Periode 2007-2011)*. Diponegoro Journal Management, 1 (1) , hal. 1-9.
- Purwanto. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Purwanto, M. Ngalim, 2006. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ratnasari Dwi Ade Chandra. 2017. *Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif Untuk Mengenalkan Huruf Vokal A, I, U, E, O Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun Paud Labschool Jember*. Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Awal. II II (1). IKIP PGRI Jember.
- Siti Karoma. 2019. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lima Huruf Vokal Melalui Media Bola Huruf Pada Anak Usia 3-4 Tahun*. Journal JECED, Vol. 1, No. 1, Juni 2019 : 60-66
- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat Publising.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Tadkiroatun, Musfiroh, 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Widiyanto, M.A 2013. *Statistika Terapan*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Yamin, Martinis dan Sabri, Sanan J. 2013. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Gaung Persada Press Group