

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA AWAL KATA ANAK MELALUI
PERMAINAN KLIPING ABJAD DI TAMAN
KANAK-KANAK PERWARI 1 PADANG**

ARTIKEL



**Esna
NIM : 2009/51058**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN ARTIKEL

Judul : **Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Kata Anak Melalui Permainan Kliping Abjad di Taman Kanak-Kanak Perwari I Padang**

Nama : Esna

NIM : 51058/2009

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Lokasi penelitian : Taman Kanak-Kanak Perwari I Padang

Padang, September 2012

Disetujui :

Pembimbing I



Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd

Nip. 19610812 199883 2 001

Pembimbing II



Indra Yeni, S.Pd

Nip. 19710330 200604 2 001

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA AWAL KATA ANAK MELALUI PERMAINAN KLIPING ABJAD DI TAMAN KANAK-KANAK PERWARI 1 PADANG

Esna*

Abstrak; penelitian ini di latarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca awal kata anak. Sebagian dari anak-anak kurang menguasai kata pemahaman menyimak serta berkomunikasi yang erat kaitannya dengan perkembangan pikiran anak. Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan kemampuan membaca awal kata anak dengan permainan kliping abjad di Taman Kanak-kanak Perwari 1. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Dengan subjek penelitian adalah murid di Taman Kanak-kanak Perwari 1 pada kelompok B dengan jumlah anak 17 orang. Alat pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kliping abjad kemampuan membaca awal kata anak B2 dapat meningkat.

Kata kunci : kemampuan, membaca, permainan, kliping abjad.

PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan bangsa sehingga kita tidak tertinggal dari bangsa lainnya. Sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 28, ayat 3 menyatakan bahwa Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan formal, yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan potensi yang ada pada dirinya baik fisik maupun psikis.

Bagi anak yang sedari kecil terbiasa membaca akan memiliki keterampilan, kemampuan dan ketajaman mencerna isi bacaan. Apa yang menggerakkan mereka untuk membaca dan menentukan bagaimana mereka menyerap, menyaring.

Menurut Steven dalam Wicaksana (2011: 70) menyatakan bahwa pada usia 3-4 tahun, anak-anak normal belajar simbol yang rumit. Ketika anak usia 6-7 tahun, minat membaca anak semakin tampak. Membaca pada akekatnya adalah suatu yang rumit melibatkan banyak hal tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berfikir, psikolinguistik dan metakognitif.

Menurut Rahim (2007:2) menyatakan bahwa membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) kedalam kata lisan, pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, pemahaman kreatif, pengenalan kata berupa aktivitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus.

Menurut Hartati dalam Aisyah, dkk (2007:1.4) menyatakan bahwa anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya, merupakan pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, mas peka potensial untuk belajar, menunjukkan sikap egosentris, memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.

Pendidikan Taman Kanak-kanak pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Setiap anak adalah unik. Setiap anak memiliki kecenderungan cara belajar yang tidak selalu sama. Kegiatan belajar pun dapat dilakukan dengan berbagai aktivitas. Suatu materi pembelajaran dapat dipahami dari berbagai cara. Cara ini menunjukkan peran kecerdasan yang berbeda pula. Seorang anak untuk belajar bahasa misalnya, mungkin menggunakan elemen bunyi, huruf, cerita, berbicara, mendengar, menulis atau mungkin bermain kata-kata, artinya untuk memperoleh menunjukkan kemampuan bahasa, anak menempuh cara yang paling sesuai untuk dirinya, yang mungkin berbeda dengan anak yang lain. Menurut sujiono (2009 : 7) mengatakan bahwa usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*gol den age*). Masa ini merupakan masa pemberian stimulasi yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak yang akan menjadikan mereka lebih matang baik secara fisik maupun secara psikis. Menurut Berk dalam Hartati (2007 :7) mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berbeda pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek seperti fisik, sosioemosional, dan kognitif sedang masa yang tercepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Dalam rancangan pendidikan anak usia dini guru sebaiknya memberikan pembinaan untuk merancang pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani serta perkembangan fisik koordinasi motorik halus dan kasar, kecerdasan daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan bahasa, kecerdasan spiritual, sikap dan perilaku serta agama. Dalam pengembangan bahasa kompetensi dasar yang akan dicapai anak mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan salah satu hasil belajarnya adalah anak dapat mengenalkan huruf dan membaca tulisan gambar.

Dalam permainan dapat menambah wawasan dan mengenal dan apa yang belum mereka kenal dapat mempelajari yang baru.

Membaca merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang tidak dapat dipisahkan dari seluruh proses belajar yang dialami anak. Oleh karena itu sejak di Taman Kanak-kanak anak telah diberikan pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan membaca. Melalui kegiatan pengenalan konsep membaca ini diharapkan anak Taman Kanak-kanak bertambah wawasan dan pengenalannya terhadap lingkungan.

Berdasarkan kenyataan yang peneliti temui bahwa kemampuan mengenal dan membaca huruf awal kata anak belum bisa dan sulitnya anak mengenal huruf awal kata dan bunyinya, kurangnya media dan metode yang digunakan huruf dalam pembelajaran huruf awal kata. Sehingga pembelajaran huruf awal kata tidak menarik minat anak. Metode yang sering digunakan guru hanya mengenalkan bunyi huruf kepada anak dengan cara menyebutkan urutan abjad tanpa mengenal bentuk huruf. Factor lain yang sangat mempengaruhi adalah penggunaan media yang belum menarik serta kejenuhan peserta didik terhadap media pembelajaran yang masih monoton.

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas dalam rangka peningkatan membaca awal anak Kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Perwari I Berok Padang tersebut maka penulis tertarik meneliti: Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak melalui Permainan Kliping Abjad.

Dari permasalahan yang ditemukan maka dapat di rumuskan pemasalahannya sebagai berikut: bagaimanakah permainan kliping abjad dapat meningkatkan kemampuan membaca awal kata anak di taman Kanak-kanak perwari 1 padang. Maka rancangan pemecahan masalahnya adalah peningkatan kemampuan membaca awal kata anak melalui permainan kliping abjad di Taman Kanak-kanak perwari 1 padang. Dan tujuan dari penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca awal kata anak melalui permainan kliping abjad di taman kanak-kanak perwari 1 padang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi anak didik agar mereka dapat meningkatkan kerja sama dalam melakukan permainan kelompok, bagi guru dapat memberikan masukan agar guru dapat menambah pengalaman dan pengetahuan tentang jenis permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca awal kata anak, bagi sekolah agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan peningkatan proses belajar mengajar yang menarik bagi anak.

Permainan klipng abjad yang dilakukan secara berkelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6,6,5 anak, permainan ini menggunakan alat berupa papan intip, kotak, gambar dan tulisan. permainan ini masing- masing kelompok di pilih satu orang anak untuk melakukan permainan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (*Action Research*). *Action Research* dilakukan dengan diawali oleh suatu kajian terhadap suatu problema tersebut secara sistematis. Hasil kajian ini kemudian dijadikan dasar untuk menyusun suatu rencana kerja untuk upaya mengatasi masalah tersebut. Dalam proses pelaksanaan dan rencana kerja yang telah disusun, dilakukan suatu observasi dan evaluasi yang hasilnya digunakan sebagai masukan untuk melakukan refleksi atas apa yang telah terjadi pada saat pelaksanaan. Hasil dari proses seleksi ini kemudian melandasi upaya perbaikan dan penyempurnaan rencana tindakan selanjutnya. Penelitian ini dilaksanakan di Taman kanak-kanak perwari 1 padang kelompok B2 dengan jumlah murid 17 orang jumlah anak laki-laki 10 sedangkan anak perempuan 7 orang.

Penelitian tindakan kelas yang di laksanakan dalam 2 siklus yakni siklus I dan siklus II, hasil refleksi dari siklus I ini akan sangat menentukn proses penelitian pada siklus berikutnya. Arikunto (2006: 16) terdapat empat tahap yang lazim dilalui yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Untuk mencapai tujuan penelitian maka di gunakan dua macam instrumen yaitu format opservasi, pedoman opservasi untuk mengecek kegiatan sederhana berdasarkan indicator yang di tentukan sebelumnya.

Adapun aspek yang diamati yaitu: aspek 1 mengenal konsep huruf ,aspek yang 2 mencocokkan gambar pada huruf awal kata, aspek 3 menyebut huruf sederhana dengan simbol yang melambangkannya, aspek 4 menyebut simbol-simbol huruf vocal dan konsonan, aspek 5 menyebutkan kata sesuai dengan gambar. Format obsevasi digunakan untuk mengetahui kegiatan yang dilakukan berdasarkan kemampuan yang dilakukan dan dokumentasi, memotret kegiatan anak ketika permainan sedang berlangsung. Penelitian menggunakan dokumentasi sebagai bukti dari kegiatan dalam penelitian tindakan kelas. Data yang diperoleh dari hasil pengamatan dari lembar observasi yang dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus untuk mengukur kemampuan membaca awal kata anak. Aktivitas anak dilakukan meningkat jika persentase hasil kegiatan anak meningkat dari hasil pengamatan sebelumnya.

Berdasarkan instrumetasi dapat di jelaskan bahwa data di kumpulkan melalui observasi untuk mengamati langsung anak melakukan kegiatan permainan klipng abjad. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengabdikan. Dokumentasi berupa portopolio dan foto hasil pembelajaran yang sedang berlangsung. Data yang diperoleh dari hasil pengamatan dari lembar observasi yang dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus untuk mengukur kemampuan membaca awal kata anak. Aktivitas anak dilakukan meningkat jika persentase hasil kegiatan anak meningkat dari hasil pengamatan sebelumnya.

HASIL

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di Taman kanak-kanak perwasi 1 padang peneliti menemukan hasil bahwa dari anak kelas B2 kemampuan membaca awal kata anak masih rendah, hal ini terlihat sebagian besar anak di kelas mengalami kesulitan ketika diadakan kegiatan pembelajaran membaca. Pada umumnya anak hanya bisa membaca dengan gambar tanpa mengetahui huruf yang dibacanya.

Hasil observasi sebelum dilakukan tindakan pada anak kelompok B2 Taman kanak-kanak perwari 1 padang terlihat peningkatan kemampuan membaca awal kata anak dalm proses pembelajaran masih sangat rendah, dimana persentase jumlah anak yang kategori sangat tinggi pada aspek 1, mengenal konsep huruf 6% atau 1 orang dari 17 orang, kategori tinggi 2 dari 17 orang dengan persentase 15% sedangkan kategori rendah 75% atau 14 orang dari 17 orang anak. Untuk aspek 2, mencoco gambar pada huruf awal kata kategori sangat tinggi 12% atau 2 dari 17 orang, kategori rendah 14 dari 17 orang dengan persentase 82%. Aspek 3 menyebut tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya kategori tinggi 6% atau 1 orang dari 17 orang anak, kategori rendah 94% atau 16 dari 17 orang anak. Aspek 4 menyebut simbol-simbol huruf vocal dan konsonan kategori sangat tinggi 6% atai 1 orang dari 17 orang kategori tinggi 12% atau 2 orang dari 17 orang kategori rendah 82% atau 14 orang dari 17 orang. Aspek 5 menyebut kata sesuai dengan gambar kategori sangat tinggi 0% kategori tinggi 6% atau 1 orang dari 17 orang kategori rendah 94% atau 16 orang dari 17 orang. Pada siklus satu ini peneliti melakukan kegiatan permainan klipng abjad dengan menggunakan papan untuk mengintip gambar yang ada dalam kotak. Dari pertemuan 1, pertemuan II, sampai pertemuan III peneliti lakukan melalui permainan klipng abjad. Kegiatan ini

dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan membaca awal kata anak, pada siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan minimum maka perlu ditingkatkan lagi melalui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II.

Dari hasil pelaksanaan Siklus I, ternyata belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sebab tingkat kemampuan anak pada siklus I masih dibawah 75%. Sebagaimana yang telah dinyatakan Bentri (2005:10) apabila indikator tingkat keberhasilan anak belum mencapai 75% berarti belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hal ini terlihat dari hasil pencapaian nilai rata-rata pertemuan 1 pada siklus II anak yang dikategorikan sangat tinggi nilai rata-rata 35% dan anak yang kategori tinggi 35% anak yang kategori rendah 30%. Pada pertemuan II, anak yang dikategorikan yang sangat tinggi nilai rata-rata 47% anak kategori tinggi 29% sedangkan anak yang kategori rendah nilai rata-rata 24%. Pada pertemuan III anak yang dikategori sangat tinggi dengan nilai rata-rata 76% dan anak yang kategori tinggi nilai rata-rata 12% sedangkan anak yang kategori rendah sudah tidak lagi 0%. Ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan membaca awal kata anak melalui permainan klipng abjad berhasil sesuai dengan yang telah direncanakan.

Dari pencapaian pada pertemuan III siklus II ini dengan nilai rata-rata 82% hal ini sudah melebihi kriteria ketuntasan minimum yaitu 75%, dengan keberhasilan ini maka peneliti berhenti pada siklus II.

Adapun rangkuman dari keseluruhan analisis data dari kondisi awal hingga siklus II, dapat dilihat pada hasil observasi sebagai berikut

Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca awal kata anak melalui permainan klipng abjad pada kategori sangat tinggi, untuk aspek I, mengenal konsep huruf pada kondisi awal 6% setelah siklus I naik menjadi 18% dan pada siklus II menjadi 76%. Pada aspek II mencocok gambar pada awal kata melalui permainan klipng abjad, kondisi awal 10% setelah siklus I naik menjadi 18% dan pada siklus II naik menjadi 82%. Pada aspek III menyebut tulisan sederhana dengan simbol melambangkannya, kondisi awal 10% setelah siklus I naik menjadi 24% dan pada siklus II naik menjadi 76%

Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca awal kata anak melalui permainan klipng abjad pada kategori tinggi, untuk aspek I, mengenal konsep huruf kondisi awal 10% setelah siklus I naik menjadi 25% pada siklus II turun menjadi 12%. Pada aspek II mencocok gambar pada huruf awal kata kondisi awal 12% setelah siklus I naik menjadi 24% dan pada siklus II menjadi 12%. Pada aspek III menyebut tulisan

sederhana dengan simbol yang melambangkannya kondisi awal 6% setelah siklus I naik menjadi 24% dan pada siklus II 76%. Aspek IV menyebut simbol-simbol huruf dan konsonan kondisi awal 6% setelah siklus I naik menjadi 24% dan pada siklus II naik menjadi 88%. Aspek V menyebut kata sesuai gambar kondisi awal sudah tidak ada lagi 0% setelah siklus I naik menjadi 18% . pada siklus II naik menjadi 88%.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan kemampuan membaca awal anak melalui permainan klipng abjad di Taman kanak-kanak Perwari 1 berok padang Pada kondisi awal diperoleh gambaran membaca anak dalam menyebut sombol-simbol huruf dan konsonan masih rendah dimana sebagian anak di kelas B2 Taman Kanak-kanak Perwari 1 berok padang Padang mengalami kesulitan ketika diadakan kegiatan pembelajaran membaca. Hal ini karena kurangnya pengelolaan kegiatan belajar sambil bermain sehingga kemampuan membaca anak dalam menyebutkan simbol-simbol huruf dan konsonan tidak menyenangkan bagi anak. Setelah melihat kondisi awal tentang kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Perwari 1 berok padang, peneliti melakukan tindakan untuk memperbaiki kemampuan membaca awal anak melalui permainan klipng abjad

Pada siklus 1 peneliti melakukan kegiatan permainan klipng abjad dengan mengenal konsep huruf, serta menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya dilakukan pada pertemuan pertama dan pada pertemuan kedua, kegiatan ini di adakan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

Pada pertemuan ketiga yaitu mencocokkan gambar pada huruf awal yang sama, menyebut simbol-simbol huruf dan konsonan, menyebut kata sesuai dengan gambar, mengenal konsep huruf. Adapun hal ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca awal anak dengan menyebutkan satu persatu huruf awal yang tedapat pada kata tersebut.

Apabila anak berhasil dalam melakukan kegiatan guru, memberikan pujian kepada anak dan tepuk tangan kepada anak. Untuk mencapai hasil optimal, peneliti melakukan pembelajaran yang lebih menarik pada siklus II dengan memberikan permainan lebih menarik lagi kepada anak agar anak tertarik dan termotivasi dalam melakukan permainan sehingga peningkatan keberhasilan belajar pada anak. Untuk itu guru merancang kegiatan pembelajaran dengan cara yang berbeda dengan Siklus I, dimana pada Siklus I guru melaksanakan pembelajaran kegiatan dengan bermain di dalam ruangan dan kurangnya guru mengadakan permainan pada siklus ini, sehingga persentase pada Siklus I, hasilnya kurang memuaskan dan pada Siklus II guru mengajak anak melakukan permainan klipng abjad di dalam ruangan dan disana guru juga mengadakan dalam bentuk permainan bersama, sehingga semua anak dapat bermain dalam 2 kali putaran yang berbeda. dan semua anak mendapat giliran untuk melakukan permainan dalam dua kali putaran. Disini terlihat anak lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun tujuan permainan ini yaitu untuk meningkatkan membaca anak sesuai dengan pendapat (Montesori Beck, 2011:69) bahwa membaca ketika anak usia 4 – 5 tahun masa yang tepat dan terbaik untuk belajar membaca, pada masa inilah anak bisa dengan mudah menerima pelajaran.

Jadi dalam kegiatan bermain itu lebih dahulu dikomunikasikan pada anak dan diutarakan apa yang akan diperoleh dari kegiatan bermain tersebut. Berdasarkan tingkat penelitian Siklus 1 dan II dapat dijabarkan keberhasilan penggunaan alat permainan klipng abjad yaitu ditinjau dari aktivitas guru, pembelajaran pada Siklus II sudah berjalan dengan baik dan berhasil. Kemampuan membaca awal anak dalam mengenal konsep huruf melalui permainan klipng abjad meningkat. Kemampuan mengenal konsep huruf pada kondisi awal nilai anak yang mampu sebanyak 6%, pada pertemuan

III Siklus II meningkat naik menjadi 76% . Kemampuan mencocokkan gambar pada huruf awal yang sama, pada Siklus I yang mampu sebanyak 0%, pada pertemuan ketiga Siklus II naik menjadi 82%. Menyebut tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya yang memiliki kata dari kondisi awal mampu 0%, pada pertemuan ketiga Siklus II naik menjadi 76%. Menyebut simbol-simbol huruf dan konsonan nilai mampu 6% pada pertemuan ketiga Siklus II meningkat menjadi 88%. Menyebutkan kata sesuai dengan gambar dari kondisi awal nilai mampu dari 0% pada pertemuan ketiga Siklus II meningkat menjadi 88%.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa permainan klipng abjad untuk meningkatkan kemampuan membaca anak di lihat dari tabel rata-rata pencapaian kemampuan secara keseluruhan sudah tercapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). Peningkatan kemampuan membaca awal anak melalui permainan klipng abjad di Taman kanak-kanak Perwari 1 berok padang terjadi peningkatan mulai kondisi awal, Siklus I dan Siklus II yaitu 88%. Berarti permainan klipng abjad dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak di Taman Kanak-kanak Perwari 1 Berok padang melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan membaca awal kata yang ada dalam diri anak itu berbeda-beda. Kemampuan membaca awal kata anak merupakan suatu kegiatan yang mencakup beberapa mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi serta maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

Adapun saran dari penelitian adalah diharapkan kepada guru agar lebih memperhatikan dan memotivasi dan untuk menciptakan alat permainan yang bertujuan membantu perkembangan agar anak berkembang dengan baik. Agar anak tidak bosan melakukan kegiatan disekolah. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan, kemampuan membaca anak melalui

metode dan media lainnya. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menamba wawasan.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Aisyah Siti. 2007. *Perkembangan dan konsep dasar perkembangan anak usia dini*. Universitas Terbuka

Bentri, Alwen dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di LPTK*. Padang: UNP

Galu Wicaksana. 2011. *Buat Anakmu Gila Baca*. Jogjakarta: Buku Biru

Rahim, Farida. 2007. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2005. *Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan