



IMPLEMENTASI PERMAINAN TEBAK KATA DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DI RA TUNAS MULIA DUA

Nitsailla Haditsti¹, Ika Ratih Sulistiani², Eko Setiawan³
Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Malang
e-mail: agistafarama@gmail.com¹, ika.ratih@unisma.ac.id²,
ekosetiawan@unisma.ac.id³

Abstract

Early childhood has a special role so that education for early childhood becomes an important need for all parties. Basically every educational institution has its own advantages. The public's view of graduation achievement with the predicate of fluent reading ability causes educational institutions to make reading activities with the target of graduating from school can read fluently. Through playing learning activities are more meaningful, fun, and children can easily accept the activity material. Likewise with reading activities that can be done by playing, the source of this research data is group B in RA Tunas Mulia Dua. The results showed that word guessing games were carried out in two ways, first using educational game tools and second without using educational game tools that could improve children's vocabulary and the quality of children's learning. The word guessing game is adapted to the theme and lesson plan designed by the class teacher.

Kata Kunci: *Early childhood, language, Guess Game*

A. Pendahuluan

Sulistiani & Miftahunnikmah (2020) menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah Pendidikan yang penting karena membentuk anak sejak dini, sehingga masa tersebut menentukan tahapan selanjutnya. masa tersebut dinamakan masa golden age. Sulistiani (2020) menambahkan bahwa pendidikan adalah proses yang harus dijalani karena dalam proses tersebut terdapat proses transformasi pengetahuan, keterampilan serta teknologi. Selain itu pendidikan juga merupakan pengalaman untuk belajar mengenal lingkungan sekitarnya. Masa di mana setiap anak memiliki kesempatan untuk tumbuh dan berkembang, baik secara fisik maupun kemampuan dan kecakapan diri. Sebagai penerus bangsa, anak usia dini memiliki peran istimewa sehingga pendidikan untuk anak usia dini menjadi kebutuhan penting bagi semua pihak. Menurut Undang–Undang Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan anak usia dini adalah pemberian aktivitas untuk menstimulasi anak yang nantinya menghasilkan kemampuan dan keterampilan serta memiliki tujuan untuk membimbing dalam aspek perkembangan anak secara optimal. Saat ini lembaga pendidikan anak usia dini mengalami pertumbuhan yang

sangat pesat, hal ini seiring dengan keinginan orangtua untuk memberikan pendidikan yang terbaik bagi anak.

Pada dasarnya setiap lembaga pendidikan anak usai dini memiliki keunggulan masing-masing namun pandangan masyarakat mengenai lembaga pendidikan terbaik mempengaruhi para orangtua untuk memilih lembaga pendidikan terbaik tanpa memperhatikan metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pandangan masyarakat tentang capaian kelulusan dengan predikat kemampuan membaca dengan lancar menimbulkan lembaga-lembaga pendidikan membuat aktivitas membaca dengan target lulus sekolah bisa membaca dengan lancar. Kemampuan membaca dengan lancar juga menjadi kebanggaan orangtua. Sejak dilahirkan ke dunia anak sudah mulai belajar. Pada awal kehidupan di dunia anak belajar untuk mengungkapkan apa yang diinginkan dengan menangis. Menurut Hamalik dalam Husamah (2016 : 4) belajar adalah proses mempertajam kelakuan sehingga menjadi pengalaman. Adanya proses kegiatan akan menghasilkan sesuatu yang menjadikan tujuan. karena belajar bukan hanya mengingat, namun anak-anak mengalami secara real dan menjadikan hal tersebut sebuah pengalaman. Menurut Setyaningsih (2010:3) proses pembelajaran di lembaga PAUD tidak sejalan dengan visi misi fistrak anak karena banyak hal yang hanya berpusat pada guru dan berpusat pada nilai akademik, tanpa melihat fitrah anak yang masih membutuhkan bermain. Metode pembelajaran yang digunakan juga cenderung monoton, kurang bervariasi dan kurang menyenangkan, sehingga berakibat kurang tertariknya pada belajar. hal tersebut menjadi salah satu penyebab terhambatnya potensi yang dimiliki anak. Pada penelitian dari Nova (2012 : 3) aktivitas membaca yang hanya menggunakan poster-poster mengakibatkan aktivitas pembelajaran membaca menjadi monoton, minim kreativitas, tidak menarik, membosankan bagi anak, sehingga anak belum mampu menguasai bentuk-bentuk huruf yang menyebabkan kemampuan anak dalam membaca kata sederhana menjadi rendah.

Ada beberapa metode belajar yang dapat digunakan dalam ranah Pendidikan anak usia dini, yakni belajar melalui bermain. Bermain merupakan hal yang sudah tidak asing lagi bagi anak usia dini. Metode bermain adalah metode yang paling mudah diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Melalui bermain kegiatan pembelajaran lebih bermakna, menyenangkan, dan anak-anak dapat dengan mudah menerima materi kegiatan. Begitu pula dengan kegiatan membaca yang dapat dilakukan dengan bermain. Kegiatan bermain yang dirasa cocok digunakan untuk menambah kosakata serta pemahaman akan sebuah kata maupun kalimat adalah permainan tebak kata. Menurut Sumarsih (2017:124) permainan tebak kata yang dilakukan untuk menarik minat anak dalam kegiatan dan anak berpartisipasi secara langsung sehingga anak dapat melatih keterampilan berbicaranya dengan cara berkomunikasi dan berinteraksi melalui permainan tebak kata. Sumarsih menambahkan jika permainan ini

dapat menarik anak ketika menggunakan kartu tebak kata berisi tulisan atau gambar sehingga anak senang dalam mengikuti pembelajaran dengan melakukan permainan tebak kata.

Pada observasi awal yang dilakukan peneliti di RA Tunas Mulia Dua, dapat diketahui bahwa di sekolah tersebut melakukan permainan tebak kata untuk menambah perbendaharaan kata anak. Jika pada sekolah lain aktivitas membaca hanya menggunakan poster-poster dan pembelajaran berpusat pada guru, di RA Tunas Mulia Dua menggunakan permainan tebak kata untuk menambah perbendaharaan kata anak. Anak-anak terlihat bersemangat, senang dan lebih antusias saat pendidik mengajak anak untuk melakukan permainan tersebut. Pada masa pandemi Covid 19, pembelajaran di RA Tunas Mulia Dua dilakukan dengan dua cara yakni pembelajaran secara daring dan pembelajaran tatap muka. Cara tersebut dilakukan secara bergantian antara anak TK A dan TK B dengan menerapkan protokol kesehatan. Permainan tebak kata digunakan saat pembelajaran tatap muka, permainan ini dilakukan melalui dua cara yaitu dengan menggunakan alat peraga dan tanpa alat peraga.

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, peneliti perlu melakukan penelitian lebih mendalam tentang implementasi permainan tebak kata pada pembelajaran kelompok B di RA Tunas Mulia Dua Pandanlandung, serta mengidentifikasi permainan tebak kata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini.

B. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui implementasi permainan tebak kata dalam pembelajaran anak TK B secara mendalam sesuai dengan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, maka metode yang paling tepat digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di RA Tunas Mulia Dua yang merupakan objek penelitian tunggal, sehingga bentuk penelitian yang paling tepat adalah studi kasus. Menurut Sugiyono (2016 : 8) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah. Bogdan dan Taylor (Samsu, 2017 : 86) mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Yusuf (2017 : 340 - 341) menjelaskan penelitian studi kasus merupakan penelitian yang mengkaji secara mendalam mengenai objek yang diteliti. Dalam penelitian ini kehadiran peneliti menjadi instrumen utama dan bersifat mutlak karena peneliti berperan aktif dalam proses penelitian. Sumber data pada penelitian ini mengarah pada jenis-jenis informasi yang diperoleh peneliti melalui subyek penelitian yaitu kepala sekolah, guru kelas, wali murid, suasana saat pembelajaran dan dokumen

yang nantinya data yang diperoleh akan berhubungan dengan subyek yang akan diteliti (Jack R. Fraenkel dan Norman E. Wallen dalam Samsu, 2017: 95).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Metode dokumentasi digunakan dalam penelitian ini karena menurut Arikunto (Dimiyati, 2013: 100) metode dokumentasi adalah metode penelitian dengan cara mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, leger, agenda dan foto. Sedangkan analisis data dalam penelitian ini merupakan tahap akhir terhadap apa yang dilakukan di lapangan yang disertai dengan membuat laporan penelitian. Dalam penelitian ini pengecekan keabsahan data dilakukan dengan cara perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat dan member check. Lokasi penelitian di RA Tunas Mulia Dua yang beralamat di Perumahan Pondok Mutiara Asri E9/10 Pandanlandung Wagir Kabupaten Malang.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian Implementasi Permainan Tebak Kata

Untuk memperoleh informasi tentang implementasi permainan tebak kata dilakukan dengan cara wawancara guru kelas Kelompok B, observasi selama pembelajaran serta dokumentasi yang berhubungan dengan fokus penelitian. Observasi difokuskan kepada anak kelompok B dan pada pembelajaran tatap muka di sekolah. Observasi dilakukan pada dua tahap yaitu :

- a. Tahap I pada hari senin sampai rabu tanggal 2-4 Agustus 2021
- b. Tahap II pada hari senin, rabu dan senin tanggal 9, 11 dan 16 Agustus 2021

Hasil wawancara tahap awal yang dilakukan peneliti pada minggu pertama bulan Agustus 2022 yaitu peneliti melakukan wawancara kepada dua narasumber yaitu kepala sekolah dan guru kelas kelompok B. Wawancara dengan kepala sekolah terkait proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19 yang memuat tentang dua cara pembelajaran yakni secara tatap muka dan daring. Selain itu, jadwal sekolah selama satu minggu dibagi menjadi dua yaitu tiga hari pertama pembelajaran tatap muka untuk kelompok B dan tiga hari selanjutnya pembelajaran tatap muka untuk kelompok A. Wawancara dengan kepala sekolah juga memuat tentang permainan tebak kata.

Wawancara selanjutnya dilakukan dengan guru kelas kelompok B terkait permainan tebak kata yang dimasukkan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan penjelasan tentang implementasi permainan tebak kata sehari-hari. Diperoleh data bahwa implementasi permainan tebak kata di RA Tunas Mulia Dua dimasukkan ke dalam RPPH dan disesuaikan dengan tema dan sub tema yang telah disusun. Penyusunan RPPH dilakukan guru kelas kelompok B untuk mempermudah menganalisis perkembangan anak, mengamati proses belajar anak dan membuat

evaluasi dengan mudah. Diperoleh data saat melakukan wawancara dengan guru kelas kelompok B ketika melakukan permainan tebak kata di pagi hari karena anak-anak masih dalam keadaan *fresh* dan dapat memperbaiki suasana hati anak di pagi hari.

Peneliti memperoleh data ketika melakukan observasi pada tahap awal yakni penggunaan kartu fonik pada permainan tebak kata dilakukan dengan dua cara. Cara yang pertama guru kelas kelompok B memegang kartu fonik, kemudian anak mengangkat tangan terlebih dahulu kemudian menjawab. Cara yang kedua setiap anak mengambil secara acak kartu fonik yang sudah disediakan oleh guru kelas. Kartu fonik yang disediakan sebelumnya sudah dibalik tujuannya agar anak tidak memilih kartu yang sudah mereka kenali. Setelah semua anak mengambil kartu fonik kemudian secara bersamaan mereka membuka kartu tersebut dan menjawab bisa dengan mengangkat tangan terlebih dahulu atau menjawab sesuai urusan tempat duduk.

Hasil observasi, wawancara dan dokumentasi tahap kedua yang dilakukan peneliti pada minggu kedua dan minggu ketiga bulan Agustus 2022 yaitu peneliti melakukan observasi pada pembelajaran di dalam kelas dimulai dari guru kelas kelompok B menata lingkungan hingga proses pembelajaran selesai. Data yang didapatkan guru kelas menata alat yang akan digunakan selama proses belajar dan saat melakukan permainan tebak kata. Peneliti menemukan bahwa kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang sudah dirancang oleh guru kelas. Ditemukan data bahwa anak kelompok B memiliki antusias dan semangat yang tinggi berada di dalam kelas dan bermain permainan tebak kata. Diperoleh data yang menarik bahwa selama proses pembelajaran anak-anak duduk secara melingkar atau yang sering disebut dengan *circle time*. Guru kelas kelompok B membiasakan anak untuk duduk melingkar untuk mempermudah interaksi antara guru kelas dan anak ataupun interaksi antar anak. duduk melingkar juga menimbulkan sikap saling menghargai, sikap sabar menunggu giliran, mendengarkan ketika orang lain berbicara, dan sikap peduli kepada teman.

Hasil dokumentasi pada tahap kedua terkait alat peraga atau alat permainan edukatif yang digunakan guru kelas kelompok B sebagai media permainan tebak kata. Diperoleh data bahwa guru kelas kelompok B menggunakan tiga alat peraga yaitu *pink series*, kartu fonik dan *sand paper letter*. Penggunaan tiga alat peraga tersebut bisa digunakan secara terpisah atau digunakan secara bersama-sama. Hasil dokumentasi lainnya adalah format rekapitulasi penilaian permainan tebak kata selama dua pekan yang dirancang oleh guru kelas kelompok B. Penggunaan format penilaian bertujuan untuk mengetahui sejauh mana anak mengenali suku kata dan penambahan perbendaharaan kata yang dimiliki anak. dari hasil rekapitulasi selama dua pekan dari pembiasaan permainan tebak kata setiap anak memiliki peningkatan yang berbeda-beda namun sangat berpengaruh pada kualitas belajar anak sehari-hari. Diperoleh data bahwa pada minggu pertama bulan Agustus, 5 dari 10 anak masih belum menyebutkan kata

yang sama dengan suku kata yang digunakan dalam permainan tebak kata. hari kedua hari Selasa, 3 Agustus 2021 5 dari 10 anak tersebut sudah mulai menjawab namun belum memiliki jawaban yang tepat dengan suku kata yang digunakan. Pada hari ketiga hari Rabu, 4 Agustus 2021 5 dari 10 anak tersebut sudah banyak menjawab namun hanya satu sampai tiga kata yang benar. Perolehan data selanjutnya pada minggu kedua pada bulan Agustus 2021 bahwa 5 dari 10 anak mengalami peningkatan. 5 anak tersebut hanya membutuhkan waktu penyesuaian satu hari saja. Pada hari ketika 5 dari 10 anak tersebut sudah dapat menjawab lebih dari tiga suku kata dengan tepat.

Hasil wawancara dilakukan kembali dengan guru kelas kelompok B terkait alat peraga yang digunakan dan tujuan dari permainan tebak kata tersebut serta. Diperoleh data pada penggunaan alat peraga *sand paper letter*, anak terlebih dahulu diajak untuk menulis suku kata kemudian menebak suku kata tersebut dan menjawab sesuai dengan suku kata yang ditulis. Sebelum memulai permainan tebak kata menggunakan alat peraga *pink series*, guru kelas kelompok B memperkenalkan terlebih dahulu antara kata dan gambar yang sesuai. Alat peraga *pink series* dapat digunakan dalam beberapa cara, yang pertama guru menyusun acak antara kata dan gambar kemudian anak menyusun kembali antara kata dan gambar dengan tepat. Cara yang kedua guru mengacak antara gambar dan tulisan kemudian dibalik, cara bermainnya anak harus menemukan kata yang sesuai dengan gambar dan jika belum ditemukan kata dan gambar yang sesuai anak harus mengembalikan seperti keadaan semula. Cara yang terakhir anak dibagi menjadi dua kelompok, salah satu kelompok memegang kartu gambar atau kartu kata secara bergantian masing-masing kelompok memberi kata kunci bisa berupa gerakan, ciri-ciri dari gambar, ataupun menyebutkan salah satu hurufnya. Hasil Wawancara selanjutnya dilakukan dengan wali murid kelompok B terkait cara bermain permainan tebak kata dan manfaat yang dirasakan dari permainan tebak kata.

2. Pembahasan Implementasi Permainan Tebak Kata

Berdasarkan paparan data yang diperoleh, maka didapatkan hasil penelitian bahwa implementasi permainan tebak kata di RA Tunas Mulia Dua dilaksanakan dengan dua cara bermain dan dilaksanakan pada waktu yang sesuai dengan RPPH. Menurut Corey dalam Mukrimaa (2014:34) pembelajaran adalah sistem yang didesain agar anak-anak mengikuti proses yang telah dibuat, sehingga respon stimulus yang diharapkan dapat tercapai. Diperoleh data bahwa guru kelas kelompok B mempersiapkan RPPH dan menata lingkungan di pagi hari sebelum anak-anak datang ke sekolah. Menurut Catron dan Allen (Sutarman, 2016: 89) tujuan program pembelajaran pendidikan anak usia dini adalah mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh serta terjadinya komunikasi interaktif. Diperoleh data bahwa pada susunan rancangan pembelajaran harian yang dibuat oleh guru kelas kelompok B. Adanya permainan tebak kata dalam setiap rancangan memiliki tujuan untuk

mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh serta terjadinya komunikasi interaktif saat proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Piaget dan Mayesty dalam Fadlillah (2017:7-8) bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan sepanjang hari dan jika dilakukan berulang-ulang akan menimbulkan kesenangan atau kepuasan pada diri sendiri. Permainan tebak kata dilaksanakan sebelum pembelajaran dimulai dengan tujuan anak lebih mudah menerima di saat masih pagi dan dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran berakhir bertujuan mengulas kembali apa yang sudah dilakukan selama proses pembelajaran. Permainan tebak kata dilakukan berulang-ulang dengan dua cara bermain untuk menimbulkan rasa antusias, senang dan kepuasan pada diri anak ketika bermain. Mulyani (2018:154) menjelaskan melalui bermain secara bebas dan tanpa paksaan dari orang dewasa dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan juga menemukan hal-hal baru bagi dirinya. Pada permainan tebak kata anak diberikan kesempatan untuk mengekspresikan dan mengeksplorasi kosakata yang sudah diketahui dan yang baru diketahui. Handini (2017: 20) mendefinisikan membaca dan permainan kartu kata merupakan suatu keterampilan yang sangat unik serta berperan penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan untuk alat komunikasi bagi kehidupan setiap manusia.

Diperoleh data bahwa pada permainan tebak kata di RA Tunas Mulia Dua sangatlah unik, guru kelas kelompok B menggunakan beberapa alat permainan edukatif serta menciptakan beberapa model permainan tebak kata untuk mempermudah anak dalam belajar. Zahira (2019:xi) menjelaskan bahwa bahasa Indonesia memiliki 5 huruf yang dilafalkan tanpa hambatan yaitu a, i, u, e, o dengan 2 variasi bunyi huruf e seperti pada ekor dan e seperti pada elang yang dikenal dengan huruf vocal serta 21 huruf yang dilafalkan dengan hambatan yang sering disebut dengan huruf konsonan. Huruf konsonan lebih sulit untuk dilafalkan sendiri, butuh bantuan huruf vocal untuk melafalkannya. Zahira juga menjelaskan fonik bahasa Indonesia dikenal dengan dua huruf sekaligus melalui suku kata. hal ini didasarkan pada suku kata yang setidaknya dari huruf vocal a, i, u, e, o yang dibaca bersama huruf konsonan lainnya seperti ba, bi, bu, be, bo. Belajar membaca pengejaan menurut Montessori berdasarkan suku kata misalnya “buku” dibaca “bu-ku”.

Pada dasarnya permainan tebak kata di RA Tunas Mulia Dua adalah praktek dari pendapat Montessori tersebut. Mengenalkan membaca di RA Tunas Mulia Dua dimulai dengan :

- a. Mengenalkan huruf vocal dan huruf konsonan dengan lagu
- b. Menyanyikan lagu suku kata bersama pendidik dan mengulang tanpa bernyanyi
- c. Menggunakan sand paper letter untuk mengenalkan tulisan tiap suku kata dan menyebutkannya

- d. Menggunakan kartu fonik untuk menyusun sebuah kata. pendidik menyediakan beberapa pilihan dan anak merangkai suku kata menjadi sebuah kata
- e. Menggunakan alat peraga pink series untuk mencocokkan antara gambar dan kata yang diberikan oleh pendidik
- f. Menggunakan kartu suku kata sebagai media permainan tebak kata

Menurut Otto dalam Mulyani (2018:134) berbicara dan menulis termasuk dalam bahasa ekspresif, mendengarkan dan membaca termasuk bahasa reseptif. Mengoptimalkan perkembangan bahasa ekspresif dan bahasa reseptif karena anak pada permainan tebak kata anak harus mendengarkan sekaligus membaca kartu kata yang digunakan dalam permainan tersebut. Hasil kemampuan membaca dari permainan tebak kata di RA Tunas Mulia Dua sesuai dengan pendapat Setiawan (2020:1) bahwa membaca adalah kegiatan inti yang dilakukan di lembaga pendidikan dan memiliki tujuan di dalam kehidupan sehari-hari dan membaca juga dapat membantu anak diterima di lingkungan sosial serta menjadi dasar bagi perkembangan lainnya.

D. Simpulan

Implementasi permainan tebak kata dalam pembelajaran terdapat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) di RA Tunas Mulia Dua Wagir yaitu pada pembiasaan di awal sebelum belajar dan setelah kegiatan *recalling* atau di kegiatan penutup. Permainan tebak kata ini menggunakan dua cara yaitu dengan menggunakan alat peraga dan tanpa menggunakan alat peraga. Dalam pelaksanaannya guru menyebutkan suku kata dan mengeluarkan satu alat peraga yakni kartu fonik yang akan dijawab oleh anak-anak. Melalui dua cara ini guru mengembangkan kemampuan indera pendengaran untuk menyimak dan kemampuan bahasa untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Selain itu pada tahap awalnya guru mengenalkan bentuk tulisan dari suku kata tersebut menggunakan alat peraga *sand paper later*. Tak hanya alat peraga kartu fonik yang memiliki bagian - bagian suku kata yang digunakan namun ada juga yang dinamakan *pink series*, pada kartu ini terdapat pula gambar yang dihubungkan sesuai dengan nama pada gambar.

Dalam mengimplementasikan permainan tebak kata pada pembiasaan sehari-hari di kegiatan awal sebelum belajar dan setelah kegiatan *recalling* terjadi peningkatan kualitas pembelajaran setiap harinya. Peningkatan kualitas pembelajaran yaitu kemampuan bahasa anak. kemampuan berbahasa ini meningkatkan perbendaharaan kosakata anak dan kemampuan membaca anak serta kemampuan anak dalam menulis sebuah kata.

Daftar Rujukan

- Dimiyati J. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group
- Fadlilah, M. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Ponorogo: Fajar Iterpratama Mandiri
- Handini, Nining. 2017. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata di TK Al – Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur*
- Husamah dkk. 2016. *Belajar dan Pembelajaran* Malang : Universitas Muhammadiyah Malang
- Mukrimaa, Syifa S. 2014. *53 Metode dan Strategi Pembelajaran*. Bandung : Bumi Siliwangi
- Mulyani, Novi. 2016. *Dasar – Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Purwokerto : Kalimedia
- Nova, Wira Syafitri Okta. 2012. *Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kata di Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan Agam*. Jurnal Pesona PAUD. Nomor 1 Volume 1 September 2012
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian : Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development*. Jambi : Pusaka
- Setiawan Eko. (2020). *Metode Al – Bayan Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Al – Qur'an Anak Usia Dini*. Thufuli : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Volume 2 Nomor 2 Tahun 2020
- Setyaningsih, Nurjanah Dwi. (2010). *Pengembangan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Tebak Nama di TK 'Aisyiyah Cabang Blimbing Polokarto Sukoharjo*. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Sugiyono. (2016). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta
- Sulistiani I.R. (2020). *Contextual Teaching and Learning (CTL) dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Matematika Mahasiswa*. *ElementerIs: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*
- Sulistiani I.R., Miftahunnikmah., dan Anggraheni. (2020). *Profil Pendidikan Anak Usia Dini*. *Dewantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1-7
- Sumarsih dkk. (2017). *Penerapan Permainan Tebak Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Kelompok B di PAUD Lestari Bengkulu Tengah*. *Jurnal Ilmiah Potensia* Volume 2 (2) 121 – 125
- Yusuf, Muri. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta : Kencana
- Zahira, Zahra. (2019). *Membaca Menyenangkan Ala Montessori*. Depok : Granada Book