

Efektivitas Permainan Lempar Dadu Cari Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf

Prishilya Anggini¹, Rakimahwati²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

Corresponding author
(aprishilya@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif permainan lempar dadu cari huruf terhadap kemampuan mengenal huruf di Taman Kanak-Kanak Villa Beta Padang. Penelitian ini dilatar belakangi kurang berkembangnya kemampuan anak dalam aspek mengenal huruf, seperti: anak belum bisa menyebut huruf, anak belum sepenuhnya mengenal simbol-simbol huruf. Hal ini disebabkan karena suasana dalam kegiatan pembelajaran kurang menyenangkan serta media pembelajaran yang masih terfokusnya penggunaan lembar kerja anak (LKA). Jenis penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian quasi eksperimen. Sampel yang dipakai dalam penelitian ini yakni kelas B1 10 orang anak dan B2 10 orang anak. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa tes. Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini ialah uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji effect size. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kegiatan permainan lempar dadu cari huruf memiliki pengaruh yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol dengan kegiatan menebalkan huruf terhadap kemampuan mengenal huruf di Taman Kanak-kanak Villa Beta Padang. Dengan nilai bahwa nilai Sig. (2-tailed) $0,009 < 0,05$,. Hasil uji *effect size* didapat nilai d sebesar 2,33 artinya nilai $d > 1$ tergolong pada kategori kuat.

Kata kunci: Permainan Lempar Dadu Cari Huruf, Kemampuan Mengenal Huruf, Anak Usia Dini

Abstract

This study aims to determine how effective the game of throwing dice looking for letters is on the ability to recognize letters in Kindergarten at Villa Beta Padang. - letter symbols. This is because the atmosphere in learning activities is not pleasant and the learning media is still focused on the use of children's worksheets (LKA). This type of research uses an experimental method with a quasi-experimental research design. The sample used in this study is class B1 with 10 children and B2 with 10 children. Data collection techniques in this study were in the form of tests. The data analysis technique used in this research is validity test, reliability test, normality test, homogeneity test, hypothesis test, and effect size test. The results of the study showed that the activity of throwing the dice looking for letters had a significant effect compared to the control class by thickening the letters on the ability to recognize letters at the Villa Beta Padang Kindergarten. With the value that the value of Sig. (2-tailed) $0.009 < 0.05$,. The result of the effect size test is that the d value is 2.33, meaning that the d value > 1 belongs to the strong category.

Keywords: game roll dice look for letters, the ability to recognize letters, early childhood

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini (AUD) yaitu anak usia 0 sampai 6 tahun yang melalui masa bayi, balita, serta taman kanak-kanak. Masa kanak-kanak ialah tahap pertama yang paling dasar dan penting dalam tumbuh serta kembangnya kehidupan manusia. Masa kanak-kanak yaitu masa kembang serta tumbuh yang sangat menentukan untuk masa depan seorang anak yang dikenal dengan masa keemasan, ialah masa yang sangat penting dan menentukan tahap tumbuh serta kembang anak berikutnya.

Salah satu aspek penting perkembangan yang dikembangkan di taman kanak-kanak ialah aspek keterampilan berbahasa. Menurut Laura E. Berk (Asrori, 2015:188), "perkembangan bahasa ialah sifat manusia yang paling kompleks serta mengagumkan." Memang, bahasa itu kompleks, tetapi secara umum berkembang pada individu pada tingkat yang luar biasa selama masa kanak-kanak, yang belajar bahasa begitu beragam dan kompleks sehingga kadang-kadang tampak seperti hal yang nyata, sesuatu yang ajaib.

Orang-orang dalam kehidupan tidak dapat memisahkan bahasa. Bahasa digunakan sebagai alat komunikasi. Dengan adanya bahasa anak, anak dapat bergaul serta beradaptasi dengan lingkungan anak. Bahasa ialah peranan penting untuk kehidupan manusia, manusia tak dapat dipisahkan dari bahasa. Bahasa dipakai untuk alat komunikasi. Dengan demikian perkembangan bahasa harus dirangsang sejak dini (Suhartonono, 2015: 12). Aspek bahasa yang harus disiapkan serta dikembangkan untuk anak usia TK guna menghadapi pembelajaran tingkat berikutnya ialah pengenalan huruf. Berdasarkan Seefeldt dan Wasik (2008: 330-331), pengenalan huruf ialah kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan mengenali karakteristik karakter dalam teks yang merupakan anggota alfabet fonetik. Keterampilan yang dikembangkan adalah konsep huruf cetak. Anak-anak memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan huruf cetak. Belajar mengenal huruf untuk membangun kemampuan membaca awal anak.

Proses mengenali huruf secara fisik dan psikologis sesuai dengan proses kompetensi linguistik. Proses fisik berupa mengamati huruf secara visual. Takdiratun Musfirah (2009) menunjukkan bahwa rangsangan pengenalan huruf ialah untuk mendorong anak mengenali, memahami serta menggunakan simbol huruf untuk komunikasi. Kemampuan untuk mengenali huruf adalah keterampilan yang tampaknya sederhana. Tetapi, keterampilan ini harus dikuasai anak-anak TK. Hal ini dikarenakan pengenalan termasuk modal awal kemampuan membaca.

Kemampuan mengenal huruf ialah dasar utama persepsi manusia dalam berbagai bidang ilmu. Seseorang dengan kemampuan mengenal huruf bisa dengan mudah mengetahui semua informasi yang ada disekitarnya. Oleh karena itu, keterampilan pengenalan huruf sangat penting agar perolehan pengetahuan serta informasi serta harus dikembangkan pada anak usia dini. Mengingat otak anak berada pada tahap yang sangat mengesankan pada saat ini serta mempunyai potensi perkembangan yang tidak terbatas, penjelasan di atas menunjukkan bahwa perkembangan anak, termasuk kemampuan mengenal huruf sejak usia dini, sangatlah penting. mengembangkan kemampuan berbahasanya melalui berbagai kegiatan belajar yang menyenangkan.

Pada dasarnya, pembelajaran di TK dilaksanakan dengan metode yang membuat anak senang. Bermain ialah aktivitas yang menjadikan anak senang. Menurut Sudono (2000:1), "Bermain adalah penggunaan alat yang menciptakan pemahaman, memberikan informasi, bersenang-senang, dan merangsang imajinasi anak. Ini adalah kegiatan yang dilakukan tanpa, atau tanpa." Mudah bagi anak kecil untuk belajar. Mempelajari pengalaman dan tantangan yang nyata dan konkret berarti anak akan selalu mengingatkannya, memperhatikannya, dan belajar darinya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di TK Villa Beta Padang, ternyata kemampuan anak dalam mengenal huruf masih kurang. Masih banyak anak yang salah menyebutnya, seperti huruf "m" yang diucapkan anak sebagai huruf "n" ketika diminta oleh guru untuk menyebutkan huruf yang ditunjuk oleh anak. Anak juga kesulitan membedakan huruf 'b' dan 'd', serta huruf 'g' dan 'q'. Guru menggunakan LKS dan papan tulis anak sebagai media. Dalam pembelajaran pengenalan huruf, guru menulis huruf di papan tulis serta meminta anak agar menirukannya, anak menunjuk huruf yang dipelajari serta menggunakan metode bernyanyi pengenalan huruf dimana anak hanya mengingat hurufnya saja. Tapi saya tidak bisa mengucapkan huruf dengan benar ketika ditanya.

Kegiatan pengenalan huruf dilaksanakan dengan metode guru menulis huruf pada papan tulis serta mengacu pada pengucapan huruf tersebut. Anak-anak diminta menyebutkan huruf-hurufnya serta menuliskannya pada contitulis yang disediakan. Kegiatan pengenalan karakter juga dilaksanakan dengan membuat garis putus-putus yang terbentuk. Setelah menyelesaikan pekerjaan, guru meminta anak-anak untuk menyebutkan surat yang mereka tulis

Selain permasalahan diatas, penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal dan dapat merusak minat anak dalam belajar. Penggunaan metode bermain yang digunakan tidak maksimal. Mengingat permasalahan tersebut, kemampuan anak mengenal huruf harus dikembangkan dengan teknik yang benar. Artinya, belajar sambil bermain, atau dibimbing dengan belajar sambil bermain. Sebab, menurut Moeslicatoen (2004:25), menyebutkan, belajar di taman kanak-kanak ialah bermain serta belajar, konsep dasar seperti warna, ukuran, bentuk, serta arah yang menjadi dasar perkembangan bahasa dapat dipelajari melalui bermain. Oleh karena itu anak dapat belajar dengan bermain.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis ingin melakukan kajian yang berfokus guna peningkatan kemampuan mengenal huruf anak dengan permainan lempar dadu cari huruf. Tujuannya untuk mengetahui seberapa efektif permainan lempar dadu cari huruf dalam meningkatkan keterampilan mengenal huruf anak.

Menurut Chugani (2009:56), bermain membutuhkan peralatan bermain yang dapat memberikan suasana bermain yang lebih menyenangkan bagi anak sebagai pengenalan membaca anak usia dini. Menurut Pangesturi & Hanum (2017:55), menyebutkan “kartu huruf menggunakan seperangkat kartu sebagai alat bantu belajar membaca dengan melihat serta mengingat bentuk huruf serta gambar serta menulis berdasarkan makna gambar pada kartu”. Menurut Widayanti & Slameto (2016:186), dadu adalah permainan persegi. Sebuah persegi memiliki 6 sisi yang sama panjang. Sebuah permainan dadu terdiri dari menggulirkan nomor kunci untuk memecahkan masalah yang ditunjukkan pada permukaan dadu.

Berdasarkan teori ini peneliti mengembangkan sebuah permainan gabungan antara permainan dadu dan kartu huruf yaitu Permainan Lempar Dadu Cari Huruf yaitu game lempar dadu, cari huruf, Dimana teknik permainannya Guru mengenalkan Permainan Lempar Dadu Cari Huruf. Kemudian anak melemparkan dadu dan setelah dilempar akan keluar jumlah mata dadu yang jatuh kemudian anak kartu kotak yang sesuai dengan mata dadu yang keluar selanjutnya anak menyebut huruf yang ada pada kartu dan kemudian menuliskan huruf tersebut.

Tujuan dari permainan dadu huruf adalah untuk memotivasi anak untuk belajar dan memungkinkan mereka untuk belajar atau mengulang apa yang telah mereka pelajari sebelumnya. Ini akan memungkinkan mereka untuk diuji lagi dan lagi nanti melalui permainan, membantu anak-anak untuk memahami dan mempelajari pelajaran membuat belajar lebih menyenangkan. Tujuan dari permainan ini sesuai dengan pernyataan Shoiba (2020) bahwa anak kecil lebih mudah untuk belajar dari pengalaman nyata dan konkrit, dan dengan memberi mereka tugas, anak akan selalu mengingatnya dan anak dapat memperhatikan dan belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. dengan metode penelitian quasy experimental (eksperimen semu) yang berupaya mencari tahu seberapa efektif permainan lempar dadu cari huruf terhadap kemampuan mengenal huruf di Taman Kanak-Kanak Villa Beta Padang. Menurut Sugiyono (2016:72) metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kontrol dan eksperimen. Rancangan penelitian disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelompok	Pre-Test	Treatment	Post-Test
eksperimen	O ₁	X	O ₃
kontrol	O ₂	-	O ₄

Sampel penelitian ini yaitu dua kelompok di Taman Kanak-Kanak Villa Beta Padang. Teknik dalam pengambilan sampel penelitian ini yakni teknik sampling jenuh. Sampling jenuh ialah teknik penetapan sampel jika seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel penelitian ini ialah kelompok B1 dan B2. Dimana B2 dijadikan kelas kontrol dengan 10 orang anak serta kelas B1 dijadikan kelas eksperimen dengan 10 orang anak. Peneliti menggunakan instrumen penilaian, pada instrumen terdapat indikator-indikator yang hendak dicapai anak dan diberi skor pada tiap indikator yang sudah ditentukan dengan mempertimbangkan terhadap kemampuan mengenal huruf anak.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes perbuatan dapat. Dalam hal ini peneliti membuat tes berupa indikator indikator yang akan dicapai oleh anak. Ketercapaian indikator dapat diamati dan diberi penilaian dengan cara melihat sikap dan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Untuk memudahkan penyusunan instrumen, maka digunakan matrik pengembangan atau kisi-kisi instrument sebagaimana disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Kisi Kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Huruf

Variabel	Indikator	Butir Item
kemampuan mengenal huruf	Menyebutkan huruf vocal	1-4
	Menyebutkan huruf konsonan	5-6
	Menirukan tulisan huruf vocal	7-11
	Menirukan tulisan huruf konsonan	12

Proses pengambilan validasi, peneliti melakukan penelitian di Taman kanak-kanak amalan parupuk tabing, peneliti melakukan langkah-langkah eksperimen permainan lempar dadu cari huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak yaitu dengan pretest, treatment dan yang terakhir posttest. Setelah melakukan validasi dan mendapatkan data barulah peneliti melakukan penelitian di taman kanak-kanak villa beta padang

Peneliti berupaya memfokuskan dan mengungkap sejauh mana pengaruh penggunaan permainan lempar dadu cari huruf terhadap kemampuan mengenal huruf di Taman Kanak-Kanak Villa Beta Padang. dengan melakukan perbandingan hasil belajar kelas eksperimen terhadap kelas kontrol.

Program statistik yang dipakai dalam menganalisis data yang didapat saat penelitian adalah SPSS 20.0. Sebelum melakukan analisis, peneliti lebih dulu memastikan bahwa data antar variabel di kelas eksperimen dan kelas kontrol diinputkan secara benar di SPSS 20.0. Uji normalitas dilakukan agar melihat apakah data yang didapatkan mengikuti distribusi normal, dan uji homogenitas dilakukan guna mengetahui apakah data yang didapatkan homogen. Selanjutnya, kami melakukan uji hipotesis menggunakan uji-t, menghitung besaran pengaruh, serta menyelidiki apakah penggunaan permainan lempar dadu cari huruf berpengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian di TK Villa Beta Padang dilakukan dari tanggal 22 Agustus 2022 hingga 7 September 2022. Analisis data pada hasil penelitian ini bisa dilakukan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji-t. Pertama, kami melakukan uji normalitas dan homogenitas terhadap temuan sebelum menjalankan uji-t. Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diolah dengan uji normalitas didasarkan pada nilai mean pre-test dan post-test kelompok eksperimen dan bahwa kelompok kontrol berdistribusi normal. Pengujian ini menggunakan uji Lilliefors guna memperoleh informasi mengenai distribusi normal sebagaimana disajikan pada tabel 3.

Hasil uji normalitas diatas menunjukkan jika total data (N) pada setiap kelas kontrol serta kelas eksperimen berjumlah 10. Nilai sig Kolmogorov-Smirnov untuk kelas pre-test eksperimen ialah 0,200 kelas post-test eksperimen adalah 0,198 sedangkan untuk kelas pre-test kontrol 0,200 dan kelas post-test kontrol 0,090. Berdasar pada kriteria pengukuran uji normalitas apabila nilai signifikan > dari 0,05 maka data disebut berdistribusi normal sedangkan jika nilai signifikan < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Berdasar pada uji normalitas yang peneliti lakukan didapat

nilai kelas pre-test eksperimen adalah 0,200 serta kelas post-test eksperimen adalah 0,198 sedangkan kelas pre-test kontrol 0,200 serta kelas post-test kontrol 0,090 hasil signifikan nilai tersebut $> 0,05$ dan bisa disimpulkan jika data gain score kelas eksperimen serta kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Normalitas Menggunakan SPSS 20.0

	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar siswa	Pre-Test Kelas Eksperimen	,186	10	,200*	,849	10	,057
	Post-Test Kelas Eksperimen	,217	10	,198	,922	10	,373
	Pre-Test Kelas Kontrol	,174	10	,200*	,913	10	,300
	Post-Test Kelas Kontrol	,245	10	,090	,898	10	,208

Tabel 4. Uji Homogenitas Menggunakan SPSS 20.0

Test of Homogeneity of Variance			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,002	1	18	,969

Berdasarkan tabel pengujian SPSS 20.0 pada tabel 4, terlihat jika nilai signifikansinya ialah 0,969 atau $0,969 > 0,05$. Jika nilai signifikansi (sig) $> 0,05$ maka data tersebut homogen, jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$ maka data penelitian tidak homogen. Oleh karena itu, kedua kelas penelitian ini yakni kelas yang homogen. Karena kedua kelas homogen, kita bisa melakukan penelitian.

Tabel 5. Uji Pengujian Hipotesis Menggunakan SPSS 20.0

		Group Statistics			
		kelas	N	Mean	Std. Deviation
hasil belajar siswa	Post-Test Kelas Eksperimen	Kelas	10	42,80	3,824
	Post-Test Kelas Kontrol		10	37,40	4,351

Berdasar pada tabel 5 diketahui jika mean N-gain kelas eksperimen yakni 42,80 serta N-gain kelas kontrol yakni 37,40. Tabel 6. Berdasar pada tabel 6 nilai signifikansi (sig) pada *Levene's test for equality of variances* 0,969. Berdasarkan nilai yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut menunjukkan bahwa signifikannya sebesar $0,969 > 0,05$ dan dinyatakan homogen. Selanjutnya berdasar pada tabel diketahui nilai Sig. (2-tailed) 0,009. Hasil tersebut menunjukkan jika nilai Sig. (2-tailed) $0,009 < 0,05$, maka H_0 ditolak serta H_a diterima. Dengan begitu dapat disimpulkan adanya perbedaan pengaruh yang (nyata) antara kegiatan yang dilakukan peneliti di kelas eksperimen melalui kegiatan pembelajaran dengan permainan lempar dadu cari huruf dan di kelas kontrol yang dilakukan guru melalui kegiatan pembelajaran dengan menebalkan huruf.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka hasil penelitian efektivitas Permainan Lempar Dadu Cari Huruf terhadap kemampuan mengenal huruf di Taman Kanak-Kanak Villa Beta Padang. Hasil perkembangan kemampuan mengenal huruf anak pada kelas eksperimen dengan skor sebesar *pre-test* 306 dan *post-test* 428 dengan total kenaikan skor sebesar 122. Sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah skor *pre-test* 259 dan *post-test* 374, dengan total kenaikan skor 115. Pada kedua hasil penelitian sama-sama meningkat akan tetapi terjadi peningkatan yang lebih tinggi di kelas eksperimen. Hal ini terlihat peningkatan kemampuan mengenal huruf karena peneliti menggunakan permainan lempar dadu cari huruf.

Tabel 6. Independent Sample Test Menggunakan SPSS 20.0

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
hasil belajar siswa	Equal variances assumed	,002	,969	2,948	18	,004	,009	5,400	1,832	1,551	9,249
	Equal variances not assumed			2,948	17,708	,004	,009	5,400	1,832	1,547	9,253

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan lempar dadu memiliki dampak kenaikan yang sesuai dengan hipotesis yang telah diberikan. Sesuai dengan penelitian (Damiatui:2019) yang mendukung bahwa permainan lempar dadu membuat pembelajaran yang dilakukan akan jauh lebih bervariasi dari sebelumnya dan juga anak tidak mudah bosan didukung dengan pendapat Moeslichatoen (2004: 25) bagi anak Taman Kanak-kanak belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar. Menurut pendapat Chugani (2009:56) Megatakan Bermain membutuhkan alat permainan yang dapat memberikan suasana bermain anak lebih menyenangkan sebagai pengantar pembelajaran membaca awal anak usia dini.

Metode Kegiatan Permainan lempar dadu cari huruf lebih menyenangkan bagi anak karna permainan ini anak belajar sambil bermain Menurut Sudono (2000:1) "bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Karena anak mampu untuk mengamati, melihat dan menuliskan tentang huruf huuf yang ada dalam permainan

Besaran pengaruh efektivitas permainan lempar dadu cari huruf terhadap kemampuan mengenal huruf di Taman Kanak-kanak Villa Beta Padang dengan dilakukan dengan menggunakan rumus cohens's d dengan nilai $d = 2,33$. Berdasar hasil perhitungan di atas bisa disimpulkan jika besarnya pengaruh efektivitas dari $d = 2,33$ yang termasuk dalam kategori kuat artinya permainan lempar dadu cari huruf sangat berpengaruh dan sangat efektif terhadap kemampuan mengenal huruf di Taman Kanak Kanak Villa Beta Padang.

SIMPULAN

Terdapat pengaruh yang kuat pada kemampuan mengenal huruf di taman kanak-kanak villa beta padang. terlihat dari nilai hasil permainan lempar dadu cari huruf terhadap kemampuan mengenal huruf dilakukan dengan Berdasarkan data uji normalitas diperoleh nilai kelas pre-test eksperimen adalah 0,200 dan kelas post-test eksperimen adalah 0,198 sedangkan untuk kelas pre-test kontrol 0,200 dan kelas post-test kontrol 0,090 hasil signifikan nilai tersebut $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data gain score kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Dan nilai hasil uji *effect size*, yaitu didapat nilai $d = 2,33$ yang termasuk pada kategori kuat. Peneliti menyimpulkan jika terdapat pengaruh kuat dari penggunaan permainan lempar dadu cari huruf terhadap kemampuan mengenal huruf di Taman Kanak-Kanak Villa Beta Padang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya pada ibu Ibu Prof. Dr Rakimahwati, M.Pd yang telah membimbing selama penelitian ini. berikutnya pada kepala sekolah tk villa beta padang, dan juga para guru di tk villa beta padang. Kepada mama, papa dan keluarga peneliti yang sudah memberikan dukungan juga semangat pada peneliti selama menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M Dan Asrori, M. 2015. *Psikologi Remaja : Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Bumi Aksara
- Anggani Sudono,. (2000). *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*. Jakarta : Grasindo.
- Chugani, Shoba. 2009. *Anak Yang Bermain Anak Yang Cerdas*. Jakarta: Gramedia Utama
- damiatul, U. (2019). *Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Lempar Dadu Pada Anak Kelompok A Di Tk Sunan Prapen Gresik . Uin Sunan Ampel Surabaya .*
- Montolalu Dkk. 2007. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Pangastuti, R., & Hanum, S. (2017). *Pengenalan Abjad Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. Al-Hikmah : Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51-66.
- Seefeldt, Carol. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Alih Bahasa: Pius Nasar). Jakarta: PT. Indeks
- Shoimah, R. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iii Mi Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan*. Mida : Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 3(1), 1-18. <https://doi.org/10.52166/Mida.V3i1.1836>
- Suyadi, M. U. (2013). *Konsep Dasar Aud*. Bandung : Remaja Rosdakarya .
- Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Tadkirotum Musfiroh. 2009. *Cerita Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tuan Wacana.
- Widayanti, E., & Slameto, S. (2016). *"Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA"*. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 6(3), 182-195.