



Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B

Farlina Hardianti

Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Hamzar

Email: farlina.hardianti91@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan: (1) untuk mengetahui alat permainan edukatif *scrabble* yang layak terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok B, dan (2) untuk mengetahui keefektifan alat permainan edukatif *scrabble* terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok B. Penelitian ini menggunakan model Borg & Gall. Desain pengembangan tersebut disimpulkan menjadi tiga langkah umum, yang meliputi: (1) studi pendahuluan, (2) proses pengembangan, dan (3) uji coba produk. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK ABA Teros. Pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, lembar validasi, angket penilaian guru, dan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan *paired sample* t-test dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan efektif. Terdapat perbedaan hasil akhir antara hasil sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan menggunakan alat permainan edukatif *scrabble* dengan $p < 0,05$ kemudian terjadi peningkatan yang signifikan dengan $p = 0,000$

Kata Kunci: *APE (Alat Permainan Edukatif); Membaca Permulaan; Scrabble;*

Abstract

This study aims: (1) to find out the appropriate scrabble educational game tools for the ability to read the beginning of group B children, and (2) to find out the effectiveness of scrabble educational games on the ability to read the beginning of group B. This study uses the Borg & Gall model. The design of the development is concluded into three general steps, which include: (1) preliminary study, (2) development process, and (3) product trial. The subjects of the study were ABA Teros B group children. Data collection uses interview guidelines, validation sheets, teacher assessment questionnaires, and observation sheets. Data analysis techniques using paired sample t-test with a significance level of 0.05. The results of the study show that the product developed is effective. There are differences in the final results between the results before being treated with after being treated using scrabble educational games with $p < 0.05$ then a significant increase with $p=0.000$

Keywords : *APE (Educative Playing Tools); Beginning read; Scrabble;*

PENDAHULUAN

Piaget (dalam Siswanto dan Lestari, 2012: 10) mengatakan pelajaran membaca, menulis, dan berhitung dilarang untuk diperkenalkan pada anak-anak dibawah usia 7 tahun. Piaget beranggapan bahwa pada usia dibawah 7 tahun anak belum mencapai fase operasional kongkret. Fase operasional kongkret merupakan fase di mana anak harus bisa berfikir terstruktur, dan



Piaget menganggap bahwa kegiatan calistung merupakan kegiatan yang memerlukan cara berfikir terstruktur sehingga tidak cocok untuk diajarkan pada anak TK. Piaget khawatir otak anak akan terbebani jika pelajaran calistung diajarkan pada anak-anak dibawah usia 7 tahun, karena Piaget khawatir bukannya mencerdaskan anak, akan tetapi malah dapat membuat anak memiliki persepsi buruk tentang belajar dan membenci kegiatan belajar setelah mereka beranjak besar.

Hal tersebut dibuktikan dengan rendahnya angka minat baca masyarakat Indonesia. Sindonews.com (2013), mengungkapkan hasil indeks nasional indeks baca di Indonesia hanya 0,01. Sedangkan rata-rata indeks baca negara maju berkisar antara 0,45 sampai dengan 0,62. Beberapa hasil penelitian juga mengatakan bahwa Indonesia digolongkan sebagai tragedi nol buku. Rata-rata yang dibaca anak-anak Indonesia per tahunnya hanya 27 halaman. Jauh dari peringkat pertama Finlandia yang membaca 300 halaman dalam 5 hari. Hasil penelitian lain juga mengatakan bahwa memaksakan anak membaca pada usia dini akan mempengaruhi perkembangan otak kanan anak.

Berbeda dengan pendapat di atas, Neuman, Coople, & Bredekamp (2004: 1) mengatakan belajar membaca dan menulis sangat penting bagi keberhasilan anak di sekolah dan di kemudian hari. Masa kanak-kanak dari awal lahir sampai usia delapan tahun adalah masa paling penting bagi pengembangan literasi. Nasir (2017: 1) juga mengungkapkan secara umum berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan anak dalam membaca datang dari guru, anak, kondisi lingkungan, materi pelajaran, serta metode pelajaran yang digunakan. Faktor-faktor tersebut terkait dengan jalannya proses belajar membaca, dan jika kurang diperhatikan hal tersebut dapat mempengaruhi keberhasilan membaca pada anak.

Dengan demikian berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa yang menjadi masalah dalam hal ini bukan tentang usia anak saat diajarkan membaca, akan tetapi cara yang digunakan saat mengajarkan anak membaca, karena mengajarkan anak membaca dengan cara yang terkesan memaksalah yang dapat mengakibatkan terjadinya mental hectic. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pembelajaran membaca akan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, karena pada hakikatnya, anak usia dini belajar melalui bermain.

Kamtini & Tanjung mengatakan (2005: 55) Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis potensi anak dan dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas. Sejalan dengan itu, Kline, Stewart, & Murphy mengatakan media pembelajaran atau alat permainan edukatif merupakan suatu media yang dapat mendorong anak untuk aktif dan kreatif dalam bermain (Stack & Kelly, 2006: 14).

Alat permainan edukatif dapat dikatakan memenuhi kriteria apabila alat permainan edukatif tersebut dapat melibatkan semua siswa dan guru terlibat aktif dalam kegiatan tersebut, sehingga tercapai pembelajaran yang dinamis (Bjorner & Hansen, 2010: 280). Media pembelajaran atau alat permainan edukatif yang digunakan dalam kegiatan belajar membaca Menurut Soeparno (1980: 76) salah satunya adalah permainan *scrabble*. Permainan *scrabble* ada kaitannya dengan silang datar, yaitu dalam hal mengisi kotak-kotak dengan huruf sehingga membentuk sebuah kata. Tujuan permainan ini ialah untuk membina penguasaan kosa kata, melatih ejaan, dan melatih penguasaan struktur morfologis.



Penggabungan huruf-huruf menjadi suku kata dan kata merupakan bagian dari membaca. Pengajaran membaca lebih ditekankan pada pengembangan kemampuan dasar membaca. Siswa dituntut untuk dapat menyuarakan huruf, suku kata, kata dan kalimat yang disajikan dalam bentuk tulisan ke dalam bentuk lisan (Akhadiah, dkk., 1993: 11). Fox (2012: 16) menjabarkan beberapa kemungkinan cara anak membaca kata yaitu sebagai berikut: (1) membaca kata yang familiar, (2) fonologi kata, (3) menganalisis struktur kata, (4) memprediksi kata melalui gambar, dan (5) anak langsung mengenali kata yang diketahui.

METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg dan Gall (1983: 772) yang terdiri dari 10 (sepuluh) langkah, namun dapat dikelompokkan menjadi tiga tahapan yaitu: (1) Studi Pendahuluan, (2) Tahap Pengembangan Produk, (3) Tahap Uji Coba Produk. Subjek dalam penelitian ini meliputi seluruh anak kelompok B di TK ABA Teros. Pada uji coba lapangan terbatas menggunakan satu kelas kelompok B yang terdiri dari 19 anak dan menggunakan subjek uji coba sebanyak 18 orang anak yang dipilih secara random. Pemilihan subjek uji coba ini ditentukan berdasarkan rumus slovin. Pada uji coba lapangan lebih luas menggunakan seluruh subjek coba yang berbeda dari uji coba lapangan terbatas untuk menghindari pengulangan data. Subjek coba pada uji coba lapangan lebih luas terdiri dari 37 anak dengan pengambilan sampel menggunakan rumus slovin, dengan demikian ditentukan jumlah subjek coba pada uji coba lapangan lebih luas yaitu 34 orang anak kelompok B. nbTeknik dan Instrumen Pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, lembar validasi, angket penilaian guru, dan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan *paired sample t-test* dengan taraf signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dalam penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan teori-teori yang terkait dengan solusi dari permasalahan-permasalahan yang ditemukan dilapangan yaitu mengenai keterampilan membaca permulaan anak kelompok B.

Tabel 1. Studi Pendahuluan

Hal yang dikaji	Teori yang dikaji
Manfaat permainan <i>scrabble</i>	1. Membina kosa kata 2. Melatih ejaan 3. Melatih penguasaan struktur morfologis
Sumber :	Soeparno (1980), Kodzeva (2015), Whisenand & Dunphy (2010), Kirkland & O’Riordan (2008), Lampis, Mistou, & Soltys (2015), Yualdi, Sumekar, & Tarmansyah (2013), Jannah, Warsiti, & Suyanto (2014), Aulina (2012).
Desain permainan <i>scrabble</i>	1. Papan <i>scrabble</i> terbuat dari kertas karton segi empat 2. Kepingan huruf terbuat dari ubin berbentuk bujur sangkar 3. Menggunakan huruf kapital



Sumber : Soeparno (1980), Kodzeva (2015), Lampis, Mistou, & Soltys (2015), Aulina (2012).	
Aturan main permainan <i>scrabble</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dimainkan 2 – 4 orang 2. Menyusun kata dari kepingan balok huruf yang diambil secara acak 3. Kata yang disusun harus ada dalam kamus 4. Permainan <i>scrabble</i> mirip dengan permainan teka teki silang 5. Dimainkan anak usia 8 tahun ke atas
Sumber: Soeparno (1980), Kodzeva (2015), Whisenand & Dunphy (2010), Kirkland & O’Riordan (2008), Lampis, Mistou, & Soltys (2015), Yualdi, Sumekar, & Tarmansyah (2013), Aulina (2012).	
Aturan main permainan <i>scrabble</i> dengan metode <i>scramble</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dimainkan anak SD kelas II 2. Menyusun kata dari huruf-huruf yang susunan katanya telah diacak.
Sumber: Jannah, Warsiti, & Suyanto (2014)	

Tabel 2. Syarat Pembuatan Permainan *Scrabble* untuk Anak Usia 5-6 Tahun

Syarat	Permainan <i>scrabble</i> untuk anak 5-6 tahun
Edukatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan huruf kecil 2. Menggunakan huruf cetak
Teknis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahan yang digunakan tidak berbahaya dan tidak beracun 2. Kuat dan tahan lama 3. Mudah dalam pemakaiannya 4. Aturan mainnya mudah dipahami anak 5. Menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi 6. Dapat dimainkan secara individu atau kelompok
Estetika	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuknya elastis/tidak tajam 2. Ringan 3. Ukurannya tidak terlalu besar, tidak terlalu kecil, tidak terlalu tebal, dan tidak terlalu tipis. 4. Kombinasi warna serasi dan menarik

Sumber: Ismail (2009), Rolina (2012), Fauziddin (2014), Soetjiningsih (2002)

Berdasarkan teori-teori yang telah dikaji dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan *scrabble* merupakan permainan papan dan kepingan balok-balok huruf yang cocok untuk meningkatkan keterampilan membaca. Permainan *scrabble* dimainkan dengan cara menyusun kata yang diambil secara acak untuk disusun menjadi kata-kata seperti pada permainan teka teki silang, agar permainan tersebut dapat dimainkan oleh anak TK, maka lebih cocok dipadukan dengan metode *scramble* kata yaitu meminta anak menyusun kata dari huruf-huruf yang sudah tersedia, akan tetapi susunan hurufnya diacak.

Studi lapangan juga dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai proses pembelajaran dan kemungkinan-kemungkinan jika produk penelitian berupa Alat Permainan Edukatif *Scrabble* diterapkan. Berdasarkan hasil studi lapangan dilakukan melalui



kegiatan observasi dan wawancara dengan demikian dipandang perlunya pengembangan alat permainan yang bersifat edukatif dan menyenangkan dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak kelompok B. Hal tersebut didasari karena kekhawatiran terjadinya *mental hectic* pada anak terhadap kegiatan belajar dan membaca tersebut, sehingga pemanfaatan media pembelajaran yang belandaskan pada kegiatan bermain yang menyenangkan dipandang perlu, agar anak secara tidak sengaja telah belajar banyak hal.

Pengembangan Produk

Alat Permainan Edukatif *Scrabble* ini dikembangkan berdasarkan hasil studi pendahuluan yang terkait dengan kegiatan mengkaji beberapa teori dan hasil penelitian terdahulu, melihat proses pembelajaran, serta mengkaji karakter subjek penelitian yang kemudian disimpulkan bahwa dibutuhkannya reverensi media pembelajaran. Kegiatan awal dimulai dengan membuat desain papan *scrabble* yang dapat digunakan dan dijangkau anak serta memberikan simbol-simbol yang maksud dari penggunaannya dapat mudah dipahami anak. Selanjutnya menentukan warna-warna balok huruf dan balok bergambar yang dapat mudah di ingat anak. Penentuan warna pada kartu juga disesuaikan dengan warna dasar pada balok-balok bergambar. Pada alat permainan edukatif *scrabble* di tambahkan sebuah kartu identitas yang berbentuk kepada anak laki-laki dan perempuan yang berfungsi sebagai tempat menulis nama anak dan menempelkannya pada papan *scrabble*. Kartu identitas dibuat sebagai pembantu guru dalam mengevaluasi kemampuan anak.

Validasi Produk Awal

Validator materi dalam penelitian ini memfokuskan pada penilaian instrumen yang akan digunakan pada uji coba produk. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi yang menilai kelayakan instrumen penelitian dikatakan layak untuk digunakan tanpa revisi. Validator media tahap pertama dilakukan oleh esxpert judgment yang memfokuskan pada penilaian produk yang dikembangkan.

Tabel 3. Konversi Skala Likert Hasil Validasi Ahli Media

Interval Skor	Hasil Penilaian	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,80SB_i$	$51 > 13,5$	Sangat Baik
$\bar{X}_i + 0,60SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	$42,2 < 51 \leq 51$	Baik
$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60SB_i$	$33 < 51 \leq 42$	Cukup
$\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60SB_i$	$24 < 51 \leq 42$	Kurang
$X < \bar{X}_i - 1,80SB_i$	$51 < 24$	Sangat Kurang

Berdasarkan penghitungan menggunakan rumus skala likert, dapat disimpulkan bahwa produk APE *scrabble* yang dikembangkan memperoleh skor total 51 dan masuk dalam kategori “baik”, sehingga produk APE *scrabble* yang dikembangkan dikatakan layak untuk digunakan pada tahap uji coba produk.



Efektivitas Produk

Uji efektivitas dilakukan dengan rancangan *one group pre-test post-test design*, di mana dalam hal ini hanya terdapat kelas *experimen* dan tidak ada kelas kontrol, akan tetapi menggunakan hasil belajar sebelum diberi perlakuan sebagai penilaian *pre-test*nya. Sebelum dilakukan kegiatan pembelajaran dengan memberikan perlakuan menggunakan APE *scrabble* tersebut mulai dari tahap uji coba lapangan terbatas hingga uji coba lapangan lebih luas, peneliti melakukan penilaian *pre-test* terlebih dahulu kepada anak pada tanggal 22 April 2017 untuk mengetahui kemampuan awal anak. Hasil *pre-test* menunjukkan terdapat 57% siswa sudah dapat membaca dan mengenal huruf. Setelah diberikan *pre-test*, pada hari berikutnya guru mulai melakukan uji coba produk dengan menggunakan media pembelajaran dari produk hasil pengembangan. Observasi dilakukan oleh teman sejawat dengan cara memberikan penilaian pada lembar observasi. Setelah dilakukan uji coba lapangan lebih luas selama 6 kali pertemuan, pada hari berikutnya yaitu pertemuan ke-7, peneliti memberikan *post-test* kepada anak untuk mengetahui tingkat kemampuan anak setelah diberi perlakuan. Pemberian *post-test* bertujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, peneliti kemudian melakukan analisis statistik. Peneliti melakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas, selanjutnya menggunakan analisis *Paired Sample t Test*

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap skor *pre-test* dan *post-test* seluruh subjek uji yang berjumlah 34 anak.

Tabel 4. Uji Normalitas Pre-Test dan Post-Test

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	,102	34	,200*	,942	34	,072
Posttest	,113	34	,200*	,961	34	,255

Berdasarkan tabel, nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 untuk *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Paired Sample t Test

Paired Sample t Test dilakukan dengan cara menghitung uji beda *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen.

Tabel 5. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	20,5000	34	7,65645	1,31307
	Posttest	23,5882	34	6,84069	1,17317



Paired sample statistics terlihat bahwa rata-rata *pre-test* kelompok responden kelas Eksperimen adalah 20,5 sedangkan untuk rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 23,5. Secara absolut jelas bahwa rata-rata kelas eksperimen berbeda antara *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 6. Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pre test - post test	-3,08824	3,53654	,60651	-4,32219	-1,85428	-5,092	33	,000

Pada output paired samples test terlihat bahwa nilai sig (2-tailed) kurang dari 0,05 yaitu 0,000. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima atau hasil *posttest* lebih baik dibandingkan dengan *pretest* pada taraf signifikansi 0,05. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* atau adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan hasil analisis *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan berupa alat permainan edukatif *scrabble* tersebut dikatakan efektif digunakan untuk mengembangkan aspek membaca permulaan pada anak kelompok B.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan ini, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Berdasarkan studi pendahuluan dapat disimpulkan bahwa permainan *scrabble* merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. (2) Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian ini, baik dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan respon anak diperoleh hasil yang bila dikonversikan kedalam data kualitatif disimpulkan baik untuk digunakan, sehingga alat permainan edukatif *scrabble* ini dalam penggunaannya dianggap layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak di kelompok B. (3) Penggunaan alat permainan edukatif *scrabble* ini secara keseluruhan nilai *post-test* anak dinyatakan telah mengalami peningkatan dari kemampuan awal anak dengan nilai rata-rata *pre-test* 20,5 atau 56,9% dan nilai rata-rata *post-test* 24,06 atau 66,8%. Pada *output paired samples test* terlihat bahwa nilai sig (2-tailed) kurang dari 0,05 yaitu 0,000. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* atau adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga penggunaannya dikatakan efektif bagi pembelajaran membaca permulaan anak kelompok B.



Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan dari simpulan penelitian di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Sekolah disarankan agar menyediakan alat permainan edukatif *scrabble* untuk menstimulasi keterampilan membaca permulaan bagi anak usia 5-6 tahun. (2) Disarankan agar guru menggunakan alat permainan edukatif *scrabble* untuk menstimulasi keterampilan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. (3) Bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan penelitian yang mengarah pada peningkatan aspek perkembangan lainnya seperti keterampilan berbicara atau menulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdo, M., & Semela, T. (2010). Teachers of poor communities: the tale of instructional media use in primary schools of. *Australian Journal of Teacher Education*, 35(7), 78-92.
- Abdurrahman, Mulyono. (1996). *Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Adegbija, M. V., & Fakomogbon, M. A. (2012). Instructional media in teaching and learning: a nigerian perspective. *Global Media Journal-African Edition*, 6(2), 216-230.
- Akhadiah, Sabakti., dkk. (1993). *Pembinaan kemampuan menulis bahasa indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Aulina, C.N. (2012). Pengaruh permainan dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. *Pedagogia*, 1(2), 131-143.
- Berns, R.M. (2004). *Child, family, school, community: Socialization and support, 9th edition*. Belmont: Thomson.
- Bjorner, T., & Hansen, C. B. S. (2010). Designing an educational game: Design principles from a holistic perspective. *International Journal of Learning*, 17(10), 279-290.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983). *Educational research*. New York & London: Longman.
- Bronson, M.B. (1995). *The right stuff for children birth to 8 selecting play materials to support development*. Washington, D.C.: Library of Congress Catalog.
- Carroll J.M., Bowyer-Crane C., Duff F, Hulme C., et all. (2011). *Effective intervention for language and literacy in the early years*. Oxford: WileyBlackwell.
- Darwadi. (2002). *Langkah-langkah keterampilan proses*. Jakarta: Gramedia.
- Dhieni, Nurbiana., dkk. (2005). *Metode pengembangan bahasa*. Jakarta: UT.



- Docket, Sue & Flear, Marlyn. (2000). *Play and pedagogy in early childhood – bending the rules*. Sidney: Harcourt.
- Fadlillah, Muhammad. (2014). *Desain pembelajaran PAUD: Tinjauan teoritik & praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fauziddin, Mohammad. (2014). *Pembelajaran paud bermain, ceria, dan menyanyi secara alami*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fox, B.J. (2012). *Word identification strategies: building phonics into a classroom reading program 5th edition*. Boston: Pearson.
- Goouch, Kathy & Lambirth, A. (2011). *Teaching early reading and phonics creative approaches to early literacy*. London: Sage.
- Hanafiah & Suhana, Cucu. (2009). *Konsep strategi pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hasan, Maimunah. (2009). *Pendidikan anak usia dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- Heinich, Molenda, Russel, et al.. (1996) *Instructional media and technologies for learning 5th edition*. New Jersey: Prentice Hall.
- Helmawati. (2015). *Mengenal dan memahami PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hetherington, E., Mavis & Parker, Ross. (1979). *Child psychology: A contemporary viewpoint. 2nd, ed*. Tokyo: McGraw Hill Book Inc.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paragmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismail, Andang. (2009). *Education games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Janbuala, S., Dhirapongse, S., Issaramanorose, N., et al. (2013). A study of using instructional media to enhance scientific process skill for young children in child development centers in northeastern area. *In International Forum of Teaching and Studies* (Vol. 9, No. 2, p. 41).
- Jannah, Raudatul., Warsiti & Suyanto, Imam. (2014). Penggunaan metode scramble dengan media scrabble untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa kelas II SD. *Kalam Cendekia Pgsd Kebumen*, 5(4).
- Jitendra, A. K., Edwards, L. L., Starosta, K., et al. (2004). Early reading instruction for children with reading difficulties: Meeting the needs of diverse learners. *Journal of Learning Disabilities*, 37(5), 421-439.



- Jones, C. D., Clark, S. K., & Reutzell, D. R. (2013). Enhancing alphabet knowledge instruction: Research implications and practical strategies for early childhood educators. *Early Childhood Education Journal*, 41(2), 81-89.
- Kamtini & Tanjung, H.W. (2005). *Bermain melalui gerak & lagu di taman kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Standar nasional pendidikan anak usia dini*.
- _____. (2015). *Pedoman pembelajaran kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini*.
- Kirkland, D., & O’Riordan, F. (2008). Games as an engaging teaching and learning technique: Learning or playing. *In 1st Irish Conference on Engaging Pedagogies, Dublin, Ireland*.
- Kirkorian, H. L., Wartella, E. A., & Anderson, D. R. (2008). Media and young children's learning. *The Future of Children*, 18(1), 39-61.
- Kobzeva, N. (2015). Scrabble as a tool for engineering students’ critical thinking skills development. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 182, 369-374.
- Lampis, M., Mitsou, V., & Sołtys, K. (2015). Scrabble is pspace-complete. *Journal of Information Processing*, 23(3), 284-292.
- Lennox, S. (2013). Interactive read-alouds—An avenue for enhancing children’s language for thinking and understanding: A review of recent research. *Early Childhood Education Journal*, 41(5), 381-389.
- Madrona, P.G. (2014). Site development and teaching of motor skills in early childhood education. *Journal of Arts & Humanities*, 3(11), pp: 09-20.
- Madyawati, Lilis. (2016). *Strategi pengembangan bahasa pada anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Masjidi, Noviar. (2007). *Agar anak suka membaca: Sebuah panduan bagi orang tua*. Yogyakarta: Media Insani.
- Mochtar, Syamsuar. (1987). *CBSA: Prinsip pokok dan pelaksanaan di sekolah dasar*. Klaten: Intan Pariwara.
- Moeslichatoen (2004). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.



- Morgan, P. L., Fuchs, D., Compton, D. L., et al. (2008). Does early reading failure decrease children's reading motivation? *Journal of Learning Disabilities*, 41(5), 387-404. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/194223597?accountid=38628>.
- Morrison, G.S. (2012). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. (Terjemahan Suci Romadhona, S & Widiastuti, A). New Jersey: Pearson. (Buku asli diterbitkan tahun 2008).
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mursid. (2015). *Belajar dan pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2017). *Psikolinguistik edukasional – psikolinguistik untuk pendidikan bahasa. Edisi kedua*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Nasir, N. (2017). Pengaruh metode sensori dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 1(1), 37-41.
- Naz, A. A., & Akbar, R. A. (2010). Use of media for effective instruction its importance: some consideration. *Journal of Elementary Education*, 18(1-2), 35-40.
- Neuman, S. B., Copple, C., & Bredekamp, S. (2004). Learning to read and write: Developmentally appropriate practices for young children. *National Association for the Education of Young Children*, 53(4): 30-46.
- Noorlaila, Iva. (2010). *Panduan lengkap mengajar PAUD*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Northeast and The Island Regional technology in education consortium (NEIRTEC). (2004). Technology and teaching children to read. *Education Development Center, Inc & All Rights Reserved*, p.5-15.
- Partini. (2010). *Pengantar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Prashnig, Barbara. (2007). *The power of learning styles: Memacu anak melejitkan prestasi dengan mengenali gaya belajarnya*. (Terjemahan Fauziah, N). Stafford: Network Educational Press Ltd. (Buku asli diterbitkan tahun 1998)
- Rahim, Farida. (2005). *Pengajaran membaca di sekolah dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Reutzel, D.R. & Cooter, J.R.B. (2014). *Teaching children to read the teacher makes the difference*. London: Pearson
- Rolina, Nelva. (2012). *Alat permainan edukatif anak usia dini*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.



- Rusdinal, dkk. (2005). *Pengelolaan kelas di taman kanak-kanak*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Scarratt, Elaine & Davison, (2012). *The media teacher's handbook*. Oxon: Routledge.
- Shoimin, Arif. (2014). *68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siswanto, Igea & Lestari, Sri. (2012). *Panduan bagi guru dan orangtua pembelajaran atraktif dan 100 permainan kreatif untuk PAUD*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Smaldino, S.E., Lowther, D.L., & Russel, J.D. (2007). *Instructional technology and media for learning, 9th edition*. Upper Saddle River: Pearson
- Smith, R.J. & Johnson, D.D. (1980). *Teaching children to read secon edition*. Philippines: Addison-Wesley Publishing Company.
- Soeparno. (1988). *Media pengajaran bahasa*. Klaten: Intan Pariwara.
- Soetjiningsih. (2002). *Tumbuh kembang anak cetakan II*. Jakarta: EGC.
- Squires, K. E., Gillam, S. L., & Reutzell, D. R. (2013). Characteristics of children who struggle with reading: Teachers and speech-language pathologists collaborate to support young learners. *Early Childhood Education Journal*, 41(6), 401-411.
- Stack, M., & Kelly, D.M. (2006). Popular media, education, and resistance. *Canadian Journal of Education/Revue canadienne de l'éducation*, 29(1), 5-26.
- Suggate, S.P., Schaughency, E.A., & Reese, E. (2013). Children learning to read later catch up to children reading earlier. *Early Childhood Research Quarterly*, 28(1), 33-48.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian pendidikan (pendekata kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y.N. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Indeks.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan anak usia dini*. Jakarta; Kencana Prenada. Media Group.
- Suyadi. (2010). *Psikologi belajar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suyadi. (2009). *Permainan edukatif yang mencerdaskan*. Jogjakarta: Power Books.



- Suyanto, Slamet. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Tedjasaputra, M.S. (2001). *Bermain, mainan dan permainan untuk pendidikan usia dini*. Jakarta: Grasindo.
- Torrente, J., Del Blanco, A., Marchiori, E.J., Moreno-Ger, P., et al. (2010). <e-Adventure>: Introducing educational games in the learning process. *In Education Engineering (EDUCON)*, pp.1121-1126.
- Triharso, Agung. (2013). *Permainan kreatif dan edukatif untuk anak usia dini 30 permainan matematika dan sains*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Wagiran. (2015). *Metodologi penelitian pendidikan: Teori dan implementasi*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Walker, K.E. (2014). Preschool teachers' constructions of early reading. *Texas Journal of Literacy Education*, 3(2).
- Whisenand, T.G., & Dunphy, S.M. (2010). Accelerating student learning of technology terms: the crossword puzzle exercise, *Journal of Information Systems Education*. West Lafayette: Summer 2010. Vol. 21, Iss. 2; pg. 141, 8 pgs
- Widoyoko, E.P. (2009). *Evaluasi program pembelajaran panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yualdi, Nadya., Sumekar, Ganda., & Tarmansyah. (2013). Efektivitas permainan scrabble dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi anak kesulitan membaca. *E-Jupekhu*, 2(3).
- Yusuf, H.O., & Enesi, A.O. (2012). Using sound in teaching reading in early childhood education. *Journal of Language Teaching and Research*, 3(4), pp. 660-666.