

## Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf

Reni Islamiati<sup>1\*</sup>, Dwi Prasetyawati<sup>2</sup>, Ratna Wahyu Pusari<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Universitas PGRI Semarang

Email Corresponden Author: [islamiatiireni@gmail.com](mailto:islamiatiireni@gmail.com)

### Abstract

The application of learning has so far been less accepted by children or less interesting so that children ignore it and are not interested. Therefore, the use of interesting methods such as telling stories using letter cards can improve children's reading skills. The purpose of this researcher is to improve children's ability to recognize letters in early childhood through letter cards in the PGRI Serutsadang Kindergarten. The research method used in this research is the Class Action Research (PTK) method which consists of two cycles and each cycle has three meetings. The subjects of this study were group B children in the 2022/2023 school year, which consisted of 20 children. Research data collection techniques, namely through observation, interviews and documentation studies. Based on the results of the study, it was shown that by using letter card games students could participate in the process happily and enthusiastically, they listened and understood well. After using the storytelling method using letter cards, children's reading ability has increased significantly. This can be seen when the children are resting, many children are interested in reading in the reading corner. The percentage of children who know letters is only 5% of children in the pre-cycle, but the frequency of children who know letters increases to 90% of children after being given the letter card game method for 2 cycles

**Keywords:** Word Cards; Recognizing Letters; Game; Child's Ability;

### Abstrak

Kurangnya kemampuan anak dalam mengenal huruf dan menggabungkannya menjadi suku kata menjadi latar belakang penelitian ini, hal tersebut juga dipengaruhi oleh penerapan pembelajaran masih konvensional kurang menarik sehingga anak-anak mengabaikan dan tidak tertarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf pada anak usia dini melalui kartu huruf di TK PGRI Serutsadang. Metode dalam penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya ada tiga pertemuan. Subjek penelitian ini, yaitu anak kelompok B pada tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 20 orang anak. Teknik pengumpulan data penelitian, yaitu melalui observasi, wawancara serta studi dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan kartu huruf peserta didik dapat mengikuti proses tersebut dengan senang dan antusias, mereka mendengarkan dan memahami dengan baik. Setelah dilakukan metode bercerita menggunakan kartu huruf kemampuan membaca pada anak meningkat, hal ini dapat dilihat ketika anak istirahat, banyak anak yang berminat membaca di pojok baca. Presentase anak yang mengenal huruf hanya ada 5% anak saja pada pra siklus dan meningkat menjadi menjadi 90% anak setelah diberikan metode permainan kartu huruf sebanyak 2 siklus.

**Kata kunci:** Kartu Kata; Mengenal Huruf; Permainan; Kemampuan Anak

---

### History

---

*Received 2023-3-16, Revised 2023-5-23, Accepted 2023-6-22*

---

## PENDAHULUAN

Winarti dan Suryana (2020) menyatakan Bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. Bahasa sebagaimana dimaksud („Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137“, 2014) a) memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan dan menghargai bacaan; b) mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan; c) keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita. Pembekalan kemampuan bahasa anak menjadikan anak siap dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik di lingkungan masyarakat maupun dalam proses pengembangan potensi dirinya. Bahasa memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi (Fajriah, 2015).

Bahasa merupakan sarana komunikasi terpenting dalam kehidupan manusia, dengan bahasa, manusia lebih mudah menyampaikan pesan kepada manusia lainnya. baik dalam bentuk tulisan, lisan, maupun hanya dalam bentuk symbol tertentu (Amelin, Ramadan and Gani, 2019). Anak yang memiliki kemampuan bahasa akan menunjang keberhasilan perkembangan aspek lainnya. Anak-anak menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi dan media untuk mengungkapkan emosi baik positif ataupun emosi negatif (Yumi, Atmazaki and Gani, 2019). Pembelajaran bahasa tidak lepas dari empat keterampilan dasar berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Mayasari and Ardhana, 2018). Berbicara dengan bercerita mengartikan bahwa anak sedang mengembangkan perkembangan bahasanya, melatih anak dalam pembendaharaan kosakata sehingga lebih luas dalam mengenal bahasa dan mempersiapkan anak untuk melanjutkan ke tahap menulis dan membaca diakhiri dengan menyimak/mendengar (Ruiyat, Yufiarti and Karnadi, 2019).

Disimpulkan bahwa bahasa merupakan keterampilan yang harus dimiliki untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik di lingkungan masyarakat maupun dalam proses pengembangan potensi dirinya. Kegiatan membaca merupakan salah satu usaha dalam mendapatkan banyak pengetahuan dan informasi. Membaca adalah proses kegiatan anak untuk mengenal symbol atau gambar bentuk huruf/kata/kalimat sampai pada tahap memahami makna dan tujuan menjadi sebuah kesimpulan. Menurut (Ulfah and Rahmah, 2017) Minat membaca seharusnya mulai ditumbuhkan ketika anak berada pada usia dini, sehingga seiring bertambahnya usia, perkembangan minat membaca anak juga semakin bertambah. Untuk mempercepat kemampuan membaca, anak usia dini dapat diajarkan secara perlahan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Menurut (Suggate, Schaughency and Reese, 2013) usia di mana anak-anak masuk sekolah dan belajar membaca adalah secara intuitif merupakan faktor penting dalam prestasi membaca nanti. Jika anak pada pada usia memasuki pendidikan lanjut belum memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami kesulitan dalam mempelajari berbagai pembelajaran selanjutnya (Rahmatika, Hartati and Yetti, 2019). Pembelajaran membaca di Taman Kanak-kanak

sebaiknya menggunakan media yang menarik bagi anak sehingga sejalan dengan konsep belajar anak yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak terutama kemampuan membaca permulaan anak usia dini dibutuhkan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi anak serta mendorong anak untuk semakin gemar Membaca (Nahdi and Yunitasari, 2020). Oleh karena itu pembelajaran anak terutama membaca menjadi kegiatan yang menyenangkan sehingga anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang berharga.

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran di kelompok B TK PGRI Serutsadang Kecamatan Winong Kabupaten Pati, ditemukan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf. Sebagian besar anak belum mampu membaca, hanya hanya menghafal saja. Dari 20 siswa kelompok B TK PGRI Serutsadang, hanya 2 anak yang mampu membaca. Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang tepat. Guru mengenalkan huruf dengan menuliskan huruf di papan tulis dan menunjukkan pengucapan huruf tersebut. Anak-anak diminta untuk menyebutkan huruf-huruf tersebut dan menuliskannya di buku catatan yang disediakan. Selain menulis dari contoh guru, kegiatan pengenalan huruf juga dilakukan pada tugas belajar, lembar kerja anak (LKA), dan majalah, di mana garis putus-putus yang membentuk pola huruf dihubungkan. Setelah selesai mengerjakan, guru meminta anak untuk menyebutkan huruf yang sudah ditulis anak.

Selain persoalan tersebut, dalam hasil wawancara dengan Bu Endang sebagai wali kelas kelas 1, terungkap bahwa ia mengharapkan anak-anak dapat menguasai membaca saat masuk SD. Hal ini menjadi tantangan baru bagi guru untuk memastikan bahwa anak-anak dapat mengenal huruf dengan baik. Banyak anak mengalami kesulitan dalam menyebutkan huruf dengan benar. Sebagian besar dari mereka hanya mampu menyebutkan huruf sesuai urutannya saja. Oleh karena itu, ketika guru menunjukkan huruf, banyak anak yang tidak dapat mengenali dan menjawabnya. Selain itu, banyak anak yang kesulitan dalam menunjukkan huruf dengan benar. Ketika guru meminta mereka untuk menunjukkan huruf yang disebutkan, masih banyak anak yang salah. Beberapa huruf seperti b dan d, p dan q juga seringkali sulit dibedakan oleh anak-anak.

Menurut Slamet Suyanto (2005: 25), pendidikan anak usia dini seharusnya lebih fokus pada bermain sambil belajar. Hal ini berarti bahwa pembelajaran harus menyenangkan. Banyak konsep dasar pengetahuan yang dapat dipelajari melalui bermain, seperti konsep dasar warna, ukuran, bentuk, dan arah, yang semuanya menjadi dasar perkembangan bahasa. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode permainan untuk memecahkan permasalahan ini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan kartu. Salah satu metode yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf adalah melalui permainan membaca melalui media kartu huruf. kartu huruf sebagai media/benda konkret yang dapat digunakan anak saat belajar mengenal huruf, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal huruf dan bentuknya. Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, maka kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan

kartu huruf dapat memberikan stimulasi pada anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam mengenal huruf (Djangkali, 2019).

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di TK PGRI Serutsadang yang terletak di Kecamatan Winong, Kota Pati. Terdapat dua kelas di TK PGRI Serutsadang, yaitu kelompok A dan kelompok B. Fokus penelitian ini ditujukan pada 20 anak dari kelompok B. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data antara lain: Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dalam penggunaan metode permainan kartu huruf. Observasi digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa. Diskusi dengan guru pamong untuk refleksi hasil siklus PTK. Analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono dalam Hamid,dkk (2022) dikemukakan bahwa teknik analisis deskriptif kuantitatif merupakan analisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Nilai dari setiap indikator akan diberi penomoran sesuai dengan kriteria penilaian yaitu : 1-BB (Belum Berkembang), 2-MB (Mulai Berkembang), 3- BSH (Berkembang Sesuai Harapan), 4-BSB (Berkembang Sangat Baik). Kemudian peneliti akan menghitung jumlah persentase pada data yang akan dianalisis menggunakan rumus yang dikemukakan oleh M. Ali dalam Astuti,W (2022) sebagai

berikut :

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

X% = Nilai persen yang dicari/ diharapkan

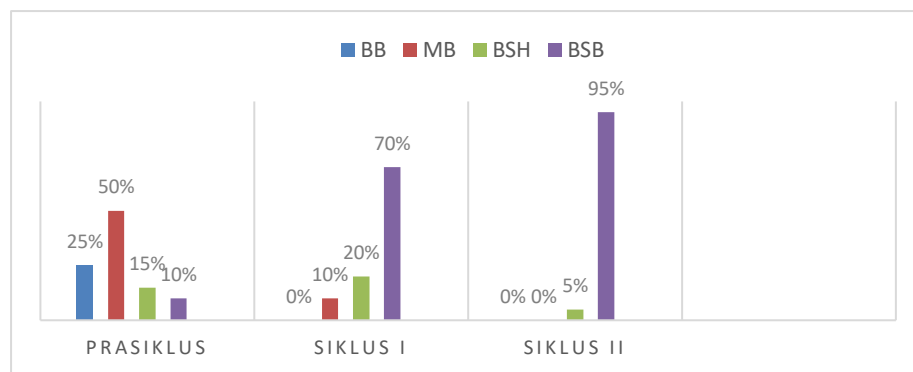
n = Jumlah kemampuan yang diperoleh

N = Skor maksimum

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, pada pra siklus, anak yang memiliki kemampuan anak mengenal huruf BSB sebanyak 2 (10%) anak dan hingga akhir pertemuan ketigasi siklus I terdapat 10 anak (50%) tergolong kedalam ketegori BSB. Karena pada siklus I dilakukan secara berkelompok, ada beberapa anak yang tidak ikut berpartisipasi dalam kegiatan. Sehingga indikator keberhasilan tidak tercapai dan perlu tindakan yang lebih baik pada siklus II.

Pada siklus II dilakukan perbaikan pembelajaran dengan tetap menggunakan metode permainan kartu huruf kepada anak. Dimana peneliti lebih memperhatikan apakah anak akan merespon dan mengikuti jalur permainan tersebut supaya dapat memperoleh pemahaman mengenai pembelajaran yang di sampaikan. Setelah dilakukan tindakan siklus II menunjukkan adanya peningkatan perkembangan mengenal huruf dengan baik dibandingkan dengan siklus I, yaitu banyak anak tergolong kriteria BSB meningkat menjadi 19 (95%). Karena dilakukan secara individu, setiap anak berupaya memahami penjelasan dan mengerahkan kemampuannya untuk dapat menyelesaikan tugas tersebut. Sehingga indikator keberhasilan tercapai. Lebih jelasnya perkembangan anak dapat digambarkan pada diagram batang berikut:



Gambar 1 . Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Huruf Pra Siklus, Siklus I dan II

Perkembangan anak mengenal huruf dapat meningkat melalui metode permainan kartu huruf karena dalam kegiatan ini anak dapat memiliki keinginan ingin tau yang sangat tinggi, keinginan untuk belajarpun meningkat. Pada indikator Kemampuan anak dalam mengenal huruf sebagian besar anak mulai mengerti. Pada indikator membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama anak memiliki keaktifan yang sangat baik dari mulai bertanya huruf ini samakan bu sama yang ini dan lain-lain.

Suatu kegiatan belajar yang menggunakan permainan kartu huruf ternyata memberikan imajinasi yang baik untuk anak. Tentu saja kelebihan ini dapat didapatkan angka karena strategi permainan kartu huruf sangat melibatkan anak. nAgus Hariyanto 2009: 84 mengungkapkan bahwa metode permainan kartu huruf adalah suatu cara dalam kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini melalui permainan kartu huruf. Kartu huruf yang digunakan berupa kartu yang sudah diberi simbol huruf dan gambar beserta tulisan dari makna gambarnya. Anak-anak belajar mengenal huruf dari melihat simbol huruf dan gambar pada kartu huruf. Jadi berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditegaskan bahwa metode permainan kartu huruf adalah suatu kegiatan dengan menggunakan alat berupa kartu huruf yang terdapat simbol huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambarnya, dengan tujuan meningkatkan kemampuan mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri Hidayah Firdaus tentang tentang upaya peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui media kartu huruf pada anak usia 4-5 tahun di

Kober Darussalam Ibum Kabupaten Bandung. Dengan metode penelitian tindak kelas, penelitian tersebut menyebutkan bahwa hasil observasi pada siklus I di peroleh kemampuan anak mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf adalah 45,44% dengan kategori belum berkembang. Kemudian dilakukan perbaikan kesiklus II dan hasil penelitian meningkat 86,26%.

Penguatan lainnya terhadap hasil penelitian ini tidak jauh beda dengan penelitian yang dilakukan Putri Firdaustentang (2019) bahwa terjadinya peningkatan kemampuan anak mengenal huruf, ini terlihat sebelum tindakan pada kondisi awal presentase kemampuan anak mengenal huruf sangat rendah 14,25%, pada siklus I naik menjadi 45,44%, sedangkan pada siklus II naik menjadi 86,26%. Dengan demikian berdasarkan penelitian dan observasi yang telah dilakukan terbukti bahwa metode bercerita menggunakan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf. Hal ini membuktikan juga bahwa kegiatan permainan kartu huruf akan semakin efektif apabila dibarengi dengan alat/bahan yang diminati anak. Karena pada dasarnya anak menyukai hal yang unik dan lucu.

Bermain merupakan konsep yang tidak mudah untuk dijabarkan. Mungkin, mayoritas orang, seringkali mendengar kata-kata bermain. Bahkan mereka seringkali melakukan permainan. Namun, seringkali orang belum mampu memberikan definisi bermain. Para ahli, mendefinisikan konsep bermain berbeda-beda menurut perspektif masing-masing.

Menurut Hughes (1999), seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Children, Play, and Development*, mengatakan bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur didalamnya, yaitu: Mempunyai tujuan yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan, memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa, menyenangkan dan dapat menikmati, mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas, melakukan secara aktif dan sadar (DWP, 2005).

Conny R. Semiawan 2008: 19-20 mengungkapkan bahwa permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Metode permainan merupakan salah satu cara yang ditempuh guru untuk memberi pengalaman belajar kepada anak. permainan yang disampaikan harus mengandung nasihat dan informasi yang dapat ditangkap oleh anak, sehingga anak dapat dengan mudah memahami permainan yang telah disampaikan. Azhar Arsyad 2005: 119 mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Namun demikian kata huruf yang dimaksud disini adalah kartu huruf yang dibuat sendiri dengan bentuk persegi panjang terbuat dari kertas putih. Satu sisi terdapat tempelan potongan huruf dan satu sisinya lagi terdapat tempelan gambar benda yang disertai tulisan dari makna

gambar tersebut. Peneliti menyadari bahwa melakukan perbaikan proses pembelajaran banyak menemukan berbagai kendala baik yang bersumber dari peneliti, guru, murid maupun dari sarana dan prasarana serta pendukung da-lam lain yang sangat mepengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Kekurangan dan berbagai hambatan ter-sebut untuk mendukung proses pembelajaran yang maksimal dengan mengadakan perbaikan pembelajaran. Dengan melakukan penelitian tindakan kelas salah satunya, dapat dianalisis pula karena yang menjadi subyek penelitian ini adalah anak taman kanak-kanak yang mempunyai tingkat kesulitan cukup tinggi dengan karakteristiknya.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode permainan dengan menggunakan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf anak usia dini di TK PGRI Serutsadang yang dilihat dari perkembangan peserta didik pada pra siklus diketahui peserta didik yang memiliki kemampuan anak mengenal huruf kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) hanya ada 1 (5%) anak saja dari semua peserta didik yang berjumlah 20 peserta didik. Kemudian pada akhir siklus I atau pertemuan ketiga siklus I, peserta didik yang mengenal huruf kategori BSB 10 (50%). Kemuadian, pada akhir siklus II atau pertemuan 3, anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf kategori BSB bertambah menjadi 18 (90%) anak. Presentase ini telah mencapai indikator yang telah ditetapkan yaitu 80%.

Hal ini dapat dilihat bahwa dengan menggunakan metode permainan menggunakan media kartu huruf di kelompok B TK PGRI Serutsadang tahun pelajaran 2022-2023 peserta didik dapat mengikuti proses tersebut dengan senang dan antusias, mereka mendengarkan dan memahami apa yang di jelaskan oleh guru. Berdasarkan observasi, setelah dilakukannya permainan kartu huruf, peserta didik sudah bisa mengenal huruf, peserta didik bisa membedakan huruf vocal dan konsonan, membedakan kata yang memiliki awalan sama dan bisa merangkai beberapa kata menggunakan kartu huruf secara kelompok maupun individu. Semua indicator tersebut sudah dilakukan dengan baik oleh peserta didik pada siklus II. Namun, pada siklus I hanya beberapa anak yang mampu berkembang baik atau dalam kategori berkembang sangat baik. Jadi dapat peneliti katakan bahawa dengan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak di kelompok B TK PGRI Serutsadang sudah dikategorikan berhasil.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Sheila, S. R. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar
- Sumiyah (Mei 2014) dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak Melalui Permainan Tebak Kata Pada Kelompok B Di Ra Muslimat Nu Ngluwar
- Ana, I. (2020). Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bercerita Di Tk Cahaya Bunda Natar Lampung Selatan.

- Anwar & Ahmad, A. (2007). Pendidikan anak usia dini. Bandung : Alfabeta.
- Arikunto, S. (2006). Penelitian tindakan kelas. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arisqa, YS. (2019). Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Awal Di Kelas A Taman Kanak-Kanak (Tk) Wijaya Kusuma Taman Sidoarjo.
- Dona Marlinda (Oktober 2013) dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Pohon Huruf Pada Kelompok A di Tk Mafhadhol Tambang Sawah Kabupaten Lebong Propinsi Bengkulu,
- Ayu, N. (2019). Peningkat Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Huruf Pada Kelompok B Ditaman Kanak-Kanak Raudlatul Athfal Muslimat Al-Mansur Pertapan Maduretno Taman Sidoarjo.
- Aziz, Abdul & Majid, Abdul. ( 2003 ). Mendidik anak lewat cerita. Jakarta: Mustaqim.
- Agus, S. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Kelompok B Melalui Permainan Kartu Huruf Di Pendidikan Anak Usia Dini Yabisah Subang Jawa Barat.
- Dharma, K, dkk ( 2001 ) Pendidikan Karakter : Kajian Teori dan Praktik di sekolah. Bandung : Rosda Karya.
- Fidya, I. (2019). Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Media Wayang Kardus Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkit Cendekia Darussalam Aceh Besar.
- Haryadi. ( 2009 ). Statistik pendidikan. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya.
- Melly ( 1978 ). Psikologi Pendidikan. Bandung. : Pustaka Bani Quraisy.
- Moeslichatoen. ( 1999 ). Metode pengajaran di TK. Jakarta. PT Kineka Cipta.
- Mulyasa. (2012). Manajemen PAUD. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Silvi, J. (2019). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Huruf Pada Kelompok B Di Tk Islam An-Nahl Tangerang.
- Trisniwati, (2014). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 Tk Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta.
- UU RI No 20 tahun 2003. Tentang pendidikan nasional. Jakarta : Depdiknas.
- Herdianti, F.(2019). Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. Jurnal Golden Age