

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
"KARTU BACA NGAJI ASYIK" UNTUK ANAK USIA DINI**

Septiani Selly Susanti

sseptianiselly@gmail.com

STAI Darussalam Lampung

| | | |
|--------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| Received: 18/02/2020 | Revised: 11/03/2020 | Aproved: 12/05/2020 |
|--------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|

Abstract

This research is useful for parents, teachers, and lecturers in an effort to create a tool that is able to condition learning to be fun and enjoyable for children. Childhood is a time when they prefer to play and move. Making children comfortable in the early childhood learning process is the main key. This is because the world of children is a world of joy, warmth, and joy, so that all activities intended for children must always give birth to comfort. Here, educational play tools become one of the media that can make children's learning fun and enjoyable. When children learn with pleasure, their brains will easily receive knowledge and life experiences well and quickly. The learning process for children becomes easy. In the book "Development of Educative Reading Card Game Tools - Fun Koran for Early Childhood" helps parents and teachers deliver hijaiyah reading material by playing letter cards. With the "Fun Reading-Koran Cards" it is hoped that it will no longer be a boring activity when children learn to read and recite the Koran. But it is a fun moment, because it is conveyed by playing. This book is certainly not free from mistakes or mistakes. Therefore, the authors hope that readers and observers are pleased to convey criticism and suggestions for the sake of being together.

Keywords: Educational Games, Reading Cards, Early Childhood

Abstrak

Penelitian ini Berguna bagi orang tua, guru, dan dosen dalam upaya

menciptakan alat yang mampu mengkondisikan pembelajaran menjadi asyik dan menyenangkan bagi anak. Masa anak merupakan masa dimana mereka lebih suka bermain dan bergerak. Membuat anak nyaman dalam proses belajar anak usia dini merupakan kunci utama. Sebab, dunia anak adalah dunia gembira, senang, hangat, dan ceria, sehingga segala aktivitas yang diperuntukkan bagi anak haruslah yang senantiasa melahirkan kenyamanan. Di sini alat permainan edukatif menjadi salah satu media yang bisa membuat proses belajar anak menyenangkan dan mengasyikkan. Saat anak belajar dengan penuh rasa senang maka otak anak dengan mudah akan menerima pengetahuan dan pengalaman hidup dengan baik dan cepat. Proses belajar anak pun menjadi mudah. Dalam buku "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kartu Baca - Ngaji Asyik untuk Anak Usia Dini" ini membantu orang tua dan guru menyampaikan materi membaca huruf hijaiyah dengan cara bermain kartu huruf. Dengan "Kartu Baca- Ngaji Asyik" tersebut diharapkan bukan lagi menjadi kegiatan yang membosankan saat anak belajar membaca dan mengaji. Tetapi menjadi momen yang asyik, karena disampaikan dengan cara bermain. Buku ini tentu tidak terlepas dari kesalahan atau kekeliruan. Oleh karena itu, penulis berharap agar pembaca dan pemerhati berkenan menyampaikan kritik dan saran demi kebaikan bersama.

Kata Kunci: Permainan Edukatif, Kartu Baca, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Usia dini biasa disebut golden age karena fisik dan motorik anak berkembang dan bertumbuh dengan cepat baik perkembangan emosional, intelektual, bahasa maupun moral (budi pekerti). Bahkan menurut berbagai penelitian neurologi terbukti bahwa pada usia empat tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% tercapai pada usia delapan tahun.¹

Kekakuan dalam mengajarkan Alquran akan membuat jenuh anak dan menciptakan keterpaksaan yang seharusnya tak terjadi. Karena memang dunia anak adalah bermain, maka mengajarkan membaca Alquran juga dapat dilakukan melalui bentuk-bentuk permainan yang mereka sukai Metode bermain merupakan salah satu hal yang penting dalam mencapai tujuan

¹ Partini, Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini, Yogyakarta: Grafindo, 2010.h.2

pembelajaran anak. Oleh sebab itu, pendidik hendaknya membimbing jalannya permainan itu agar jangan sampai menghambat perkembangan anak dalam segi kognitif, afektif dan psikomotorik dan anak juga diberi tempat dan kesempatan yang seluas-luasnya untuk bermain. Untuk mendukung metode bermain, maka dibutuhkan alat permainan edukatif (APE) sebagai media pembelajaran yang akan membantu pelaksanaan metode bermain tersebut.

Fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak untuk mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua pancainderanya secara aktif. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan ini juga akan meningkatkan aktivitas sel otaknya yang juga merupakan masukan-masukan pengamatan maupun ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajarannya.²

Akan tetapi saat ini ketersediaan alat permainan edukatif yang sekaligus dapat membantu menyampaikan materi membaca dan mengaji masih cukup jarang. Untuk itu, di dalam buku ini membahas perihal pengembangan sebuah produk alat permainan edukatif yang dapat membantu anak usia dini belajar membaca sekaligus juga mengaji yang diberi nama “Kartu Baca-Ngaji Asyik”.

Dengan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” tersebut diharapkan saat anak belajar membaca dan mengaji bukan lagi menjadi saat yang membosankan. Tetapi menjadi saat yang menyenangkan, karena disampaikan dengan cara bermain.

B. Pembahasan

1. Kajian Teori

a) Alat Permainan Edukatif

Menurut Mayke S. Tedjasaputra sebagaimana dikutip oleh Muhammad Sajirun alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan

² Pusari, “Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-kader PAUD di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)”, Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1, 2011, hlm. 62-63.

pendidikan.³ Untuk itu APE yang dibuat harus selaras dengan tema/materi yang akan disampaikan.

Tidak terlalu jauh berbeda dengan pengertian atau definisi alat permainan edukatif di atas, Direktorat PAUD, Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Apabila kita menelaah pengertian tersebut, tampak rumusnya tidak terlalu jauh berbeda dengan pengertian sebelumnya. Kedua pengertian tersebut menggaris bawahi bahwa perbedaan antara alat permainan yang biasa dengan alat permainan edukatif adalah bahwa pada alat permainan edukatif terdapat unsur perencanaan pembuatan secara mendalam dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkannya pada pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Sedangkan alat permainan biasa dipilih dengan tujuan yang berbeda, mungkin saja hanya dalam rangka Alat Permainan Edukatif. memenuhi kepentingan bisnis semata tanpa adanya kajian secara mendalam tentang aspek-aspek perkembangan anak apa saja yang dapat dikembangkan melalui alat permainan tersebut.

Menurut Badru Zaman dkk. alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk AUD jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

1. Ditujukan untuk AUD.
2. Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan AUD.
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
4. Aman bagi anak.
5. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas.

3 Muhammad Sajirun, Membentuk Karakter Islami Anak Usia Dini, (Solo:

6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.

Fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak untuk mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua pancainderanya secara aktif. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan ini juga akan meningkatkan aktivitas sel otaknya yang juga merupakan masukan-masukan pengamatan maupun ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajarannya.⁴

b) Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi untuk melakukan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.⁶ Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Maka dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Dengan kelima bentuk stimulus ini, akan membantu pembelajar mempelajari bahan pelajaran.

Banyak batasan atau pengertian yang dikemukakan para ahli tentang media, diantaranya adalah: Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. National Education Association (NEA), mengatakan bahwa media adalah bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual serta peralatannya.⁴

Sedangkan Media Pembelajaran Gagne mengatakan bahwa media adalah berbagai komponen atau sumber belajar dalam lingkungan

Era Adicitra Intermedia, 2012), hlm. 85

⁴ Wina Sanjaya, Media Komunikasi Pembelajaran, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2012), hlm.58.

pembelajar untuk belajar. Yusuf Hadi Miarso, mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajar.

Sedangkan menurut Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat macam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Bagi Rossi media itu sama dengan alat-alat fisik yang mengandung informasi pendidikan.

Gerlach dan Ely memandang bahwa media pembelajaran bukan hanya alat dan bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Menurut Gerlach secara umum media pembelajaran itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.⁵

Strategi penyampaian mengacu kepada cara- cara yang dipakai untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik, dan sekaligus untuk menerima serta merespon masukan dari peserta didik. Oleh karena itu, media merupakan komponen strategis penyampaian Media Pembelajaran

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

Dari keseluruhan pengertian di atas, dapat dikatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah: (1) bentuk saluran, yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi, atau bahan pelajaran

⁵ Wina Sanjaya, Media Komunikasi Pembelajaran..., hlm. 60.

kepada penerima pesan atau pembelajar; (2) berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar; (3) bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar; (4) bentuk bentuk komunikasi dan metode yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun, audio, visual, dan audio visual.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Metode kualitatif ditujukan untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, tulisan atau lisan dari orang-orang dan perilakunya yang diamati.

Pengumpulan data bertujuan untuk menyesuaikan dan memperoleh data mengenai faktor-faktor apa saja yang menyebabkan siswa kesulitan membaca, menulis dan berhitung. Partisipan dalam penelitian ini yaitu siswa sekolah dasar, guru sekolah dasar. Teknik pengumpulan data harus sesuai dengan jenis penelitian yang akan digunakan untuk mendapatkan data-data yang akurat. Proses pengumpulan data dilakukan oleh peneliti itu sendiri.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan selama proses di lapangan dan sampai selesai. Pengumpulan data dalam proses penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman, dengan langkah yang pertama adalah mereduksi data atau memilih hal-hal yang dianggap penting selama penelitian. Langkah yang kedua adalah proses penyajian data dalam penelitian ini dengan membuat teks-teks analisis dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Analisis dilakukan agar peneliti lebih mudah memahami apa yang terjadi dalam proses penelitian. Langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan yang bersifat tetap sehingga dapat menjawab rumusan masalah.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan deskripsi proses penelitian dan pengembangan yang peneliti lakukan, mulai dari perencanaan, desain, pengembangan, dan sampai pada tahap evaluasi, maka hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

a. Produk yang dihasilkan

Produk yang dihasilkan yaitu berupa permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang berfungsi sebagai media belajar sekaligus mengaji bagi anak usia dini. Produk ini tidak hanya cocok untuk anak usia dini namun juga cocok untuk segala usia hanya tinggal menyesuaikan materi sesuai dengan level dan tujuan yang ingin dicapai.

“Kartu Baca-Ngaji Asyik” ini terdiri dari 20 kartu. Permainan ini dapat dimainkan berpasangan bahkan bisa juga dimainkan kelompok baik besar maupun kecil. Tinggal menambah jumlah kartu misalnya menjadi 30 atau 50, bebas sesuai dengan keinginan.

Ukuran per kartu adalah 10 cm x 5 cm. Permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” ini selain menyenangkan juga dapat dilakukan sebagai kegiatan untuk menstimulasi kecerdasan jamak anak usia dini. Kecerdasan-kecerdasan tersebut yaitu:

1. Linguistik; antara lain didapat melalui menyampaikan pendapat, bercakap-cakap dengan teman dan guru, membaca tulisan/huruf pada kartu.
2. Logika matematika; menghitung jumlah kartu, menghitung sisa kartu, memahami urutan.
3. Intrapersonal; menghargai keberhasilan orang lain, toleransi, mengikuti tata cara (aturan main), menilai kemampuan diri sendiri, mengendalikan diri, menikmati kebersamaan dengan orang lain Hasil Pengembangan Alat Permainan Edukatif “Kartu Baca - Ngaji Asyik”
4. Interpersonal; bermain bersama-sama dan berinteraksi, mengenali hak dan menghargai pendapat orang lain
5. Eksistensial/Spiritual; berkata sopan, bersikap jujur, menghargai hak

orang lain.

- b. Kelebihan dan kelemahan produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik”
1. Kelebihan produk Permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”
 - a) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” merupakan media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan, sehingga menjadikan anak senang dan suka belajar membaca dan mengaji. Hasil Pengembangan Alat Permainan Edukatif “Kartu Baca - Ngaji Asyik”
 - b) Konsep dan desain permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang sederhana menjadikannya mudah untuk dikembangkan, diluaskan materinya baik oleh pendidik maupun orangtua
 - c) Dengan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” mengaji bukan lagi menjadi kegiatan yang monoton tapi bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan.
 - d) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dapat dimainkan berpasangan maupun kelompok baik kecil maupun besar.
 - e) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” terbuat dari bahan yang aman dan tidak berbahaya bagi anak-anak.
 - f) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” ukurannya kecil sehingga mudah untuk disimpan, dibawa, dan dapat pula dimainkan diberbagai tempat.
 - g) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dapat dimainkan oleh siapa saja anak-anak dengan orang dewasa ataupun sesama anak-anak.
 2. Kelemahan produk
 - a) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” ukurannya kecil sehingga jika kurang teliti mudah tercecer dan terselip.
 - b) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” adalah paket kartu jika salah satu kartu hilang dapat menghambat jalannya permainan.
 - c) Kemenangan dalam permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” banyak dipengaruhi oleh faktor keberuntungan.
 3. Kelebihan produk Permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”
 - a) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” merupakan media

pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan, sehingga menjadikan anak senang dan suka belajar membaca dan mengaji. Hasil Pengembangan Alat Permainan Edukatif “Kartu Baca - Ngaji Asyik”

- b) Konsep dan desain permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang sederhana menjadikannya mudah untuk dikembangkan, diluaskan materinya baik oleh pendidik maupun orangtua
 - c) Dengan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” mengaji bukan lagi menjadi kegiatan yang monoton tapi bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan.
 - d) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dapat dimainkan berpasangan maupun kelompok baik kecil maupun besar.
 - e) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” terbuat dari bahan yang aman dan tidak berbahaya bagi anak-anak.
 - f) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” ukurannya kecil sehingga mudah untuk disimpan, dibawa, dan dapat pula dimainkan diberbagai tempat.
 - g) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dapat dimainkan oleh siapa saja anak-anak dengan orang dewasa ataupun sesama anak-anak.
4. Kelemahan produk
- a) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” ukurannya kecil sehingga jika kurang teliti mudah tercecer dan terselip.
 - b) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” adalah paket kartu jika salah satu kartu hilang dapat menghambat jalannya permainan.
 - c) Kemenangan dalam permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” banyak dipengaruhi oleh faktor keberuntungan.

C. Kesimpulan

Pengembangan permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dilakukan dengan tiga tahapan. Pertama, tahap perencanaan, pada tahap ini yang dilakukan yaitu meliputi definisi ruang lingkup materi, mengidentifikasi karakteristik peserta didik, membuat dokumen perencanaan materi, mengumpulkan bahan, dan melakukan curah gagasan. Kedua, tahap desain. Pada tahap desain ini

setidaknya ada tiga hal yang dilaksanakan yaitu meliputi analisis konsep atau ide, menerjemahkan hasil analisis konsep, dan mendeskripsikan desain awal permainan "Kartu Baca-Ngaji Asyik". Kemudian tahap terakhir atau tahap ketiga, tahap pengembangan meliputi menyiapkan gambar dan teks materi, menyiapkan dan mendesain permainan "Kartu Baca-Ngaji Asyik", mencetak (printout) hasil desain permainan "Kartu Baca-Ngaji Asyik", dan membuat komponen pendukung yaitu buku panduan permainan.

Produk permainan "Kartu Baca-Ngaji Asyik" secara umum baik dan layak digunakan sebagai media belajar bagi anak usia dini. Hal tersebut dibuktikan dengan respon, antusiasme, dan skor penilaian dari responden dan user (pengguna). Rata-rata pemain (peserta didik) memberikan komentar positif seperti senang, ingin kembali bermain, dan menceritakan dengan ceria pengalaman bermainnya pada teman-temannya. Skor penilaian yang diperoleh melalui tahap uji coba alpha tes mencapai rata-rata 4,2 dari ahli materi dan 3,6 dari ahli media. Jika mengacu pada konversi skor penilaian kedua skor tersebut masuk kategori sangat baik. Kemudian pada uji coba beta test diperoleh skor rata-rata 4,8 dan masuk kategori sangat baik. Selanjutnya pada tahap evaluasi akhir diperoleh skor rata-rata 4,72 yang juga masuk kategori sangat baik. Sehingga dengan perolehan skor dan respon pemain maka dapat peneliti simpulkan bahwa produk permainan "Kartu Baca-Ngaji Asyik" baik dan layak digunakan sebagai media belajar bagi untuk anak usia dini.

Produk permainan "Kartu Baca-Ngaji Asyik" yang dikembangkan selain mempunyai banyak kelebihan, namun juga tidak sedikit kelemahannya. Kelebihannya yaitu: 1) Produk permainan "Kartu Baca-Ngaji Asyik" merupakan media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan, sehingga menjadikan anak senang dan suka belajar membaca dan mengaji. 2) Konsep dan desain permainan "Kartu Baca-Ngaji Asyik" yang sederhana menjadikannya mudah untuk dikembangkan, diluaskan materinya baik oleh pendidik maupun orangtua. 3) Dengan "Kartu Baca-Ngaji Asyik" mengaji bukan lagi menjadi kegiatan yang monoton tapi bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan. 4) Produk permainan "Kartu Baca-Ngaji Asyik" dapat dimainkan berpasangan

maupun kelompok baik kecil maupun besar. 5) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” terbuat dari bahan yang aman dan tidak berbahaya bagi anak-anak. 6) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” ukurannya kecil sehingga mudah untuk disimpan, dibawa, dan dapat pula dimainkan diberbagai tempat. 7) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dapat dimainkan oleh siapa saja anak-anak dengan orang dewasa ataupun sesama anak-anak. Sedangkan kelemahannya yaitu: 1) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” ukurannya kecil sehingga jika kurang teliti mudah tercecer dan terselip. 2) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” adalah paket kartu jika salah satu kartu hilang dapat menghambat jalannya permainan. 3) Kemenangan dalam permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” banyak dipengaruhi oleh faktor keberuntungan.

DAFTAR PUSTAKA

- AH Sanaky, Hujair, Media Pembelajaran, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013.
- Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2013.
- Asnawir& Usman, M. Masyiruddin, Media Pembelajaran, Jakarta; Ciputat Pers, 2002.
- Aulia, Mengajarkan Balita Anda Membaca, Revolusi Cerdas untuk Kemampuan Anak Membaca di Rumah, Yogyakarta: Intan Media, 2011.
- Dhiarti Tejaningrum, Pengembangan Alat Permainan My Costume untuk menstimulasi kecerdasan visual Spasial pada Anak Usia Dini Autis, (Tesis; UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014), hlm. 49
- Dwi Prasetyawati D.H., M. Kristanto, & Ratna Wahyu Pusari, "Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-kader PAUD di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)", Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1, 2011, hlm. 62-63.
- Fadlillah, Muhammad, Desain Pembelajaran PAUD; Tinjauan Teoritik dan Praktik, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012. Fakhruddin, Asef Umar, "Sukses menjadi Guru TK-PAUD (Tips, Strategi, dan Panduan-Panduan Pengembangan Praktisnya)", Bening: Jogjakarta, 2010.
- Fakhruddin, Asef Umar, "Sukses menjadi Guru TK-PAUD (Tips, Strategi, dan Panduan-Panduan Pengembangan Praktisnya)", Bening: Jogjakarta, 2010.
- Fatimah, Siti Kholijah, and Septiani Selly Susanti. 2019. "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Ra Darul Isitiqomah 2 Desa Karang Anyar Lampung Timur". Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 1 (1), 39-52. <http://www.ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/azzahra/article/view/108>Hasan, Maimunah, Pendidikan Anak Usia Dini, cet. Ke-10, Yogyakarta: Diva Press, 2013.
- Kaufeldt, Martha, Berawal dari Otak, Menata Kelas yang Berfokus pada Pebelajar, Penerjemah oleh Agnes Sawir, Jakarta: Indeks, 2009.
- Purwati, Dewi, Sumaryati Sumaryati, and Ahmad Ardiyansah. 2019. "Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Puzzle Huruf Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Kober Kuntum Melati Indah Desa Braja Indah Kecamatan Braja Selehah Kabupaten Lampung Timur". Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 1 (1), 1-18.

<http://www.ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/azzahra/article/view/106>.

Rosyidi, Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang : UIN Malang Press, 2009.

Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Prenada Media, 2012.

Setyoadi Purwanto, *Pengembangan Lagu Model sebagai Media Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Tesis Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, 2011), hlm. 20

Shahih Al-Bukhari/*Kitab Fadha'il Al-Qur'an/Bab Khairukum Man Ta'allama Al-Qur'an wa 'Allamah/hadits nomor 5027*

Shahih Al-Bukhari/*Kitab Fadha'il Al-Qur'an/Bab Khairukum Man Ta'allama Al-Qur'an wa 'Allamah/hadits nomor 5028*

Siti Fatimah, Novita Herawati, and Elly Purwanti. 2019. "Pengenalan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Menggunakan Media Gambar Pada Usia 5-6 Tahun Di Raudlatul Athfal Darul Isitiqomah 2 Karang Anyar". *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1 (1), 53-68.
<http://www.ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/azzahra/article/view/109>.

Siti Zulaikhakh, Nur Kholis, and Rina Wulandari. 2019. "Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain Konstruktif Lego Di Taman Kanak-Kanak Al Hidayah Silir Sari Labuhan Ratu Iv Labuhan Ratu". *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1 (1), 69-84.
<http://www.ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/azzahra/article/view/110>.

Suyanto, Slamet, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005.

Trimayang Anisa, Damanhuri, and Fitriyah. 2019. "Penerapan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Di Ra Ash-Shidiqi Srirejo Agung Rajabasa Baru Kecamatan Mataram Baru". *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1 (1), 19-38.
<http://www.ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/azzahra/article/view/107>.

Zaman, Badru dkk., *Media dan Sumber Belajar TK Jakarta*: Universitas Terbuka, 2007.