



Pengembangan Multimedia Permainan Edukatif Tingkatkan Minat dan Kesiapan Membaca pada Anak-Anak Usia Dini

Maulina Akhadiyah^{1✉} dan Mimi Mulyani²

¹ Balai Pengembangan Media dan Komunikasi Jawa Tengah, Indonesia

² Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima:

April 2017

Disetujui:

Mei 2017

Dipublikasikan:

Desember 2017

Keywords:

educative game,

reading readiness,

young learners

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menentukan kebutuhan pengembangan multimedia permainan edukatif untuk pembelajaran kesiapan membaca bagi anak-anak usia dini; merumuskan prinsip-prinsip pengembangan; mengembangkan desain; membuktikan keefektifan multimedia permainan edukatif tersebut dalam meningkatkan minat dan kesiapan membaca pada anak-anak usia dini; dan membuat model multimedia permainan edukatif dalam pembelajaran kesiapan membaca untuk anak-anak usia dini. Pendekatan yang digunakan adalah *Research & Development*, yaitu untuk mengembangkan suatu produk melalui proses pengembangan. Data penelitian bersumber dari guru PAUD/TK, anak-anak usia dini, dan tiga pakar dalam uji ahli. Hasil yang diperoleh adalah pemanfaatan permainan edukatif yang telah dikembangkan dalam penelitian ini sangat efektif untuk meningkatkan kesiapan membaca pada anak-anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan kemampuan yang sangat signifikan sebesar 48%. Pemanfaatan model ini mampu meningkatkan minat belajar anak didik yang terbukti dengan peningkatan sebesar 41%. Model ini layak digunakan di lapangan karena dapat menjembatani permasalahan pembelajaran kesiapan membaca pada anak-anak usia dini yang selama ini menjadi perdebatan.

Abstract

The objectives of this study are to (1) determine the needs, (2) formulate the principles, (3) develop the design, (4) determine the effectiveness of multimedia development in educative games to improve the interest and reading readiness to young learners, and (5) create the model. This study used Research and Development approach. The result of the study are (1) multimedia development can improve their learning interest about 41%, (2) this multimedia development is effective to improve reading readiness of young learners. It can be seen from the increase of their abilities about 48%, and (3) this model is acceptable to be used in the classrooms since it can be an alternative solution of debatable reading problems.

© 2017 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Jl. Mr. Koessoebiyono Tjondro Wibowo, Semarang

E-mail: diah_liyana@yahoo.com

PENDAHULUAN

Dalam kurikulum pendidikan anak-anak usia dini, lingkup perkembangan membaca atau keaksaraan berisi pengenalan simbol-simbol untuk persiapan membaca. Indikator tersebut menunjukkan pengertian membaca untuk anak-anak usia dini berbeda dengan pengertian membaca untuk tingkat lanjut. Membaca untuk anak-anak usia dini mempunyai makna lebih sempit karena pembelajaran yang dilakukan baru pada tahap pengenalan membaca, pengenalan bacaan, atau lambang tulis (Susanto, 2011). Prinsip pembelajaran membaca yang dilakukan adalah untuk menimbulkan kebiasaan dan minat membaca pada anak-anak (Susanto, 2011).

Sementara itu, kenyataan di masyarakat menunjukkan adanya kekeliruan dalam memberikan makna membaca untuk anak-anak usia dini. Metode pembelajaran yang digunakan ada yang masih seperti membelajarkan anak dewasa, misalnya dengan teknik tubian. Alur pemikiran tersebut merupakan kekeliruan karena TK/PAUD merupakan lembaga pendidikan praskolastik atau praakademik sehingga tidak memiliki tanggung jawab utama membina kemampuan skolastik atau akademik, baik membaca maupun menulis (Depdiknas, 2000). Upaya membelajarkan anak-anak membaca pada usia dini ini pada umumnya disebabkan tuntutan orang tua yang khawatir anaknya tidak lulus seleksi masuk SD jika belum bisa membaca.

Mengajarkan membaca di taman kanak-kanak dapat dilaksanakan selama dalam batas aturan perkembangan praskolastik atau praakademik dan sesuai dengan prinsip dasar pendidikan anak-anak usia dini (PAUD), yaitu sebagai tempat bermain, bersosialisasi, dan sebagai wahana pengembangan berbagai kemampuan praskolastik seperti kecerdasan emosional, disiplin, tanggung jawab, akhlak, motorik, dan konsep diri. Pembelajaran membaca dapat diberikan sesuai kebutuhan dan masa peka peserta didik yang disajikan dalam bentuk permainan (Depdiknas, 2000; Trianto, 2011).

Pengenalan keaksaraan atau huruf merupakan salah satu perkembangan bahasa

yang penting. Perkembangan bahasa pada kanak-kanak meliputi menerima bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Pengenalan keaksaraan mencakup menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, suara huruf awal nama benda-benda yang ada di sekitar sampai dengan membaca sandi dan menuliskan nama sendiri (Zulaeha, 2016). Menurut Hasan (2011), pengenalan huruf sejak usia taman kanak-kanak atau usia tiga tahun bukan merupakan hal yang aneh selama menggunakan metode yang tepat. Hasan menekankan bahwa yang penting adalah metode pembelajarannya melalui proses sosialisasi bukan pemaksaan. Hasan (2011), juga mengemukakan beberapa pendapat peneliti yang tidak sepakat jika membaca tidak boleh diberikan pada usia dini karena membaca dapat diberikan dalam suasana bermain dan di sini anak-anak dapat mengoptimalkan kemampuan sosialisasinya. Pada usia dini, menurut Glenn Doman, anak-anak dapat dengan mudah menyerap informasi dengan kecepatan yang luar biasa dan semakin banyak informasi yang diserap akan semakin banyak yang diingat oleh mereka. Salah satu model pembelajaran yang menarik bagi kanak-kanak adalah permainan suku kata (Zulaeha, 2016). Permainan lebih disukai oleh kanak-kanak karena sesuai dengan taraf usia perkembangan mereka.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan penelitian pengembangan tentang multimedia permainan edukatif untuk pembelajaran kesiapan membaca yang memenuhi berbagai aspek. Penelitian ini juga didasari oleh penelitian sebelumnya, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Barakat (2011), Simsek & Alisanoglu (2009), Majzub & Kamisah Buang (2010), Suwarna (2010), Muhsin (2011), Connor, et.al. (2011), Burstein dan Roskos (2011), Karimkhanlooei dan Seifinia (2015), serta Tompson dan Sonnenchein (2016). Dari hasil kajian pustaka tersebut disimpulkan perlunya penelitian lanjutan untuk pengembangan media pembelajaran kesiapan membaca bagi anak-anak usia dini. Model multimedia permainan edukatif untuk pembelajaran kesiapan membaca ini diperlukan untuk mengoptimalkan potensi membaca dan

minat membaca pada anak-anak usia dini. Dalam penelitian ini akan dikaji lima masalah, meliputi apa sajakah kebutuhan pengembangan multimedia permainan edukatif untuk pembelajaran kesiapan membaca bagi anak-anak usia dini, bagaimanakah prinsip-prinsip pengembangannya, desain produk, keefektifan multimedia permainan edukatif tersebut untuk meningkatkan minat dan kesiapan membaca pada anak-anak usia dini, serta bagaimana model multimedia permainan edukatif untuk pembelajaran kesiapan membaca yang dikembangkan.

Tujuan penelitian ini adalah (1) menentukan kebutuhan pengembangan multimedia permainan edukatif untuk pembelajaran kesiapan membaca bagi anak-anak usia dini, (2) merumuskan prinsip-prinsip pengembangan, (3) mengembangkan desain, (4) membuktikan keefektifan multimedia permainan edukatif tersebut dalam meningkatkan minat dan kesiapan membaca pada anak-anak usia dini, dan (5) membuat model multimedia permainan edukatif dalam pembelajaran kesiapan membaca untuk anak-anak usia dini.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan/ kesenjangan dalam pembelajaran kesiapan membaca yang selama ini diperdebatkan, dapat mengoptimalkan potensi membaca pada anak-anak, dan dapat meningkatkan minat dan kesiapan membaca pada anak-anak usia dini. Untuk mengembangkan sebuah model yang efektif digunakan beberapa teori yang antara lain berkaitan dengan pemilihan media untuk pembelajaran, batasan pembelajaran membaca untuk anak-anak usia dini, karakteristik anak-anak usia dini, minat belajar, dan metode pembelajaran pada anak-anak usia dini, dan kriteria pengembangan media pembelajaran untuk anak-anak usia dini.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *research and development* (R&D), yaitu pendekatan penelitian

yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009). Prosedur penelitian yang ditempuh dalam penelitian pengembangan ini mengadopsi tujuh langkah dari sepuluh langkah penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall. Mempertimbangkan kedalaman penelitian pengembangan ini, tahapan tersebut disederhanakan lagi menjadi tujuh langkah karena penelitian pengembangan ini tidak sampai pada tahap diseminasi. Jadi, dalam penelitian ini hanya ditempuh tujuh langkah, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) penyusunan desain, (3) pembuatan prototipe, (4) uji ahli, (5) revisi berdasarkan hasil uji ahli, (6) uji coba terbatas, dan (7) revisi berdasarkan hasil uji terbatas.

Data yang dikumpulkan melalui penelitian ini meliputi (1) data skor yang diperoleh dari angket kebutuhan guru tentang kebutuhan pengembangan multimedia permainan edukatif untuk pembelajaran kesiapan membaca pada anak-anak usia dini; (2) pendapat atau pandangan guru tentang pembelajaran kesiapan membaca pada anak-anak usia dini dan pemanfaatan multimedia permainan edukatif dalam pembelajaran membaca; (3) dokumen berupa foto atau video segmentatif pilihan tentang interaktivitas pembelajaran membaca berkaitan dengan pemanfaatan media permainan edukatif; (4) data skor dan masukan tentang kelayakan prototipe multimedia permainan edukatif untuk pembelajaran membaca pada anak-anak usia dini dilihat dari aspek pembelajaran, media, dan materi; dan (5) data skor pengujian produk secara terbatas akan keefektifan multimedia permainan edukatif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar membaca.

Yang menjadi sumber data penelitian ini adalah (1) guru PAUD atau guru taman kanak-kanak, (2) anak-anak usia dini sebagai pebelajar, dan (3) tiga orang pakar sebagai sumber data dalam uji ahli.

Instrumen yang digunakan pada tahap analisis kebutuhan terdiri atas angket kebutuhan pengembangan multimedia permainan edukatif, panduan observasi, dan panduan wawancara.

Ketiga instrumen tersebut merupakan instrumen yang saling melengkapi untuk triangulasi data.

Melalui angket yang diisi oleh guru diharapkan akan diperoleh data skor kebutuhan pengembangan multimedia permainan edukatif untuk pembelajaran kesiapan membaca pada anak-anak usia dini. Instrumen ini diisi oleh guru berdasarkan pengalaman dan pengamatan mereka selama pembelajaran membaca.

Panduan observasi digunakan pada tahap analisis kebutuhan dan uji terbatas. Instrumen ini hanya berisi garis besar tentang interaktivitas anak didik pada saat pembelajaran kesiapan membaca dengan memanfaatkan media. Pengamatan dilakukan dengan mengamati perilaku anak-anak/peserta didik yang menunjukkan minat dalam belajar membaca dan hasil belajar sebelum dan pada saat menggunakan produk multimedia yang dikembangkan. Hasil dari pengamatan ini dituangkan dalam bentuk skor tentang minat dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran kesiapan membaca.

Panduan wawancara berupa garis besar pertanyaan tanpa disertai dengan alternatif jawaban sehingga tidak menutup kemungkinan jawaban yang bersifat terbuka. Wawancara ini didukung dengan alat rekam untuk merekam hasil wawancara sebagai pelengkap catatan peneliti akan wawancara tersebut. Dengan panduan dan alat pendukung yang lengkap, diharapkan data yang akan diperoleh melalui wawancara merupakan data yang dapat memperkuat hasil observasi.

Instrumen yang digunakan pada tahap uji ahli berbeda dengan instrumen untuk uji terbatas. Instrumen yang digunakan pada tahap uji ahli (validasi konstruksi produk) berupa rubrik, sedangkan instrumen pada tahap uji terbatas berupa panduan observasi. Instrumen validasi konstruksi diisi oleh ahli dan, sedangkan instrumen dampak penerapan media diisi oleh peneliti. Data yang dikumpulkan dalam uji terbatas bukan sekadar informasi, melainkan respon siswa dalam pembelajaran yang berlangsung sehingga pada tahap ini pengambilan data lebih pada *action research*.

Analisis data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan metode kombinasi (kualitatif dan deskriptif kuantitatif). Menurut Sugiyono (2011), salah satu spesifikasi metode kombinasi adalah untuk penelitian yang menghasilkan produk yang teruji dengan metode R & D (*Research and Development*). Pada tahap analisis kebutuhan dan membuat rancangan dapat menggunakan metode kualitatif kuantitatif dan pada saat menguji rancangan produk menggunakan metode kuantitatif/eksperimen

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh melalui penelitian pengembangan ini berupa: (1) kebutuhan pengembangan multimedia permainan edukatif untuk pembelajaran kesiapan membaca pada anak-anak usia dini, (2) prinsip-prinsip pengembangan multimedia permainan edukatif untuk pembelajaran kesiapan membaca bagi anak-anak usia dini, (3) desain multimedia permainan edukatif yang dikembangkan, (4) deskripsi keefektifan multimedia permainan edukatif tersebut dalam meningkatkan minat dan kesiapan membaca pada anak-anak usia dini, dan (5) model multimedia permainan edukatif untuk pembelajaran kesiapan membaca pada anak-anak usia dini.

Berdasarkan analisis data kebutuhan pengembangan multimedia permainan edukatif untuk pembelajaran membaca pada anak-anak usia dini, disimpulkan media yang ada saat ini masih perlu dikembangkan lagi. Setelah dianalisis dan disinergikan dengan landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini, dapat dirumuskan bahwa pengembangan multimedia permainan edukatif untuk pembelajaran kesiapan membaca pada anak-anak usia dini harus berdasar pada prinsip-prinsip dari aspek materi, aspek pembelajaran, aspek media, maupun aspek yang berkaitan dengan sarana pendukung. Aspek materi pembelajaran kesiapan membaca yang akan dikembangkan adalah di atas standar materi yang ada dalam kurikulum (Permendikbud, Nomor 137 Tahun 2014). Prinsip aspek materi dalam pengembangan multimedia permainan edukatif untuk

pembelajaran kesiapan membaca pada anak-anak usia dini meliputi kedalaman dan keluasan materi, kesesuaian materi dengan kurikulum, kesesuaian materi dengan tema, dan kebenaran konsep.

Prinsip pengembangan aspek pembelajaran dalam pengembangan multimedia permainan edukatif ini meliputi perumusan tujuan pembelajaran, penyajian materi dalam media, dan pemberian *reward*. Hal ini sesuai dengan pendapat Warsita (2008), bahwa prinsip pengembangan multimedia adalah tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik dan memberikan kemudahan bagi peserta didik. Penyajian materi kesiapan membaca untuk anak-anak usia dini dalam multimedia permainan edukatif yang dikembangkan dalam penelitian ini juga harus memperhatikan prinsip pola bentuk dan pola gabungan huruf. Pola bentuk huruf yang digunakan oleh pemula adalah pola bentuk huruf yang mengacu pada bentuk dasar (lingkaran, garis lurus, atau garis lengkung). Prinsip lain yang berkaitan dengan penyajian materi melalui multimedia permainan edukatif ini, yaitu pembelajaran bersifat tematik dengan menyesuaikan tingkat perkembangan peserta didik. Materi yang disajikan mulai dari yang bersifat konkrit menuju ke yang bersifat abstrak, dari hal yang sederhana ke hal yang kompleks. Saat bermain sambil belajar, anak akan dapat mengukur kemampuannya dan dapat dengan bebas memilih permainan sesuai dengan tingkat pemahaman yang telah dicapainya. Pemberian penghargaan juga menjadi prinsip dalam pengembangan multimedia permainan edukatif. Pemberian *reward* diperlukan untuk membuat pembelajaran menjadi berkesan atau bermakna. Peserta didik akan merasa senang dalam belajar karena tidak merasa sebagai beban dan apa yang ia pelajari akan melekat lebih lama dalam ingatan mereka.

Prinsip terkait aspek media dalam pengembangan multimedia permainan edukatif untuk kesiapan membaca pada anak-anak usia dini meliputi perlunya petunjuk bermain, pengoptimalan fungsi media untuk mengembangkan interaktivitas, kesesuaian

desain tampilan, dan pertimbangan durasi. Terdapat interaksi antara pengguna dengan program. Terdapat *feedback* dari program terhadap input yang diberikan oleh pengguna (peserta didik). Selain itu, pengoptimalan fungsi media juga digunakan pada saat menyajikan materi sehingga materi menjadi konkrit dan lebih mudah dipahami. Kemudahan dalam memahami materi dan adanya respon balik dari program membuat peserta didik belajar dengan motivasi dan perhatian yang tinggi.

Anak-anak usia dini memiliki karakteristik yang unik, memiliki imajinasi yang tinggi, suka pada warna-warna yang mencolok, suara yang riang, objek yang sederhana (tidak terlalu kompleks), dan pergerakan gambar yang menarik. Hal ini merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain tampilan sebagai salah satu prinsip pengembangan multimedia permainan edukatif karena desain tampilan harus sesuai dengan karakteristik anak-anak usia dini.

Agar dalam membuat model multimedia permainan edukatif sesuai dengan prinsip-prinsip yang telah diuraikan, perlu disusun draf/desain prototipe terlebih dahulu. Draf/desain yang terdiri atas GBIM dan *story board*/naskah ini dimaksudkan sebagai panduan dalam membuat prototipe sehingga tidak ada perluasan ide yang tidak terorganisasi dengan baik. Garis besar isi media (GBIM) adalah sebuah dokumen yang berisi garis besar dari isi media, meliputi menu, indikator, materi yang disajikan, dan media yang digunakan. GBIM digunakan sebagai acuan dalam menulis naskah. Dalam GBIM ini ada tiga indikator yang dirinci. Setiap indikator dapat dikembangkan menjadi satu naskah dengan beberapa menu. Ketiga indikator disajikan dalam format permainan (*game*).

Naskah merupakan panduan utama untuk membuat prototipe multimedia permainan edukatif. Naskah ini terdiri atas beberapa komponen, yaitu pendahuluan (*opening*), petunjuk bermain, isi, dan penutup. Dalam desain multimedia permainan edukatif ini, naskah/*story board* yang disusun dibedakan atas tiga segmen. Segmen pertama berjudul "Membaca Gambar", segmen kedua "Kereta

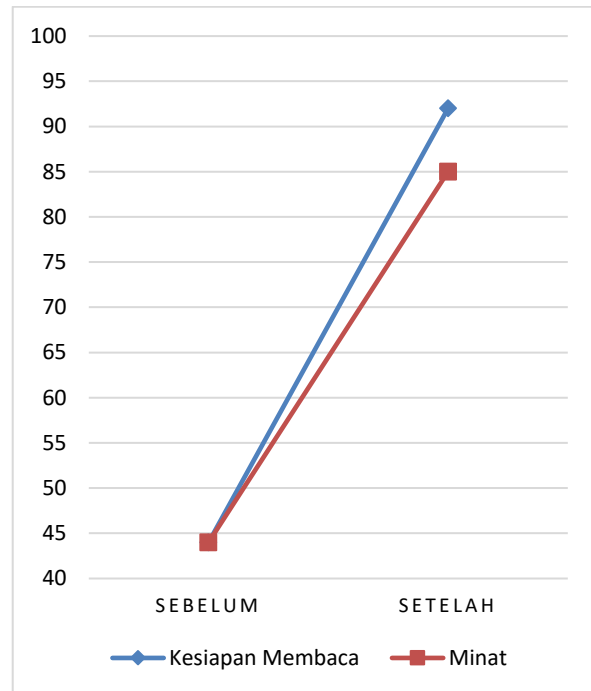
Abaca”, dan segmen ketiga “Bermain Ular Tangga”.

Produk pengembangan berupa multimedia permainan edukatif untuk pembelajaran kesiapan membaca pada anak-anak usia dini kemudian diuji oleh ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli di bidang media.. Masukan/pandangan ahli diharapkan akan dapat menambah kesempurnaan produk karena dilihat dari beberapa aspek yang berbeda. Dari uji ahli disimpulkan multimedia permainan edukatif untuk pembelajaran persiapan membaca pada anak-anak usia ini secara keseluruhan termasuk dalam kriteria baik, bahkan sangat baik.

Untuk menguji produk multimedia permainan edukatif untuk pembelajaran kesiapan membaca pada anak-anak usia dini yang dikembangkan dalam penelitian ini telah dilakukan uji coba dalam skala terbatas. Uji coba terbatas ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan data tentang keefektifan prototipe dari sisi pengguna. Keefektifan yang dimaksud mencakup pengaruh terhadap peningkatan kesiapan membaca dan minat belajar peserta didik.

Multimedia permainan edukatif ini efektif untuk meningkatkan kesiapan membaca dengan menstimulasi potensi membaca pada diri anak didik. Berdasarkan data penelitian dapat diketahui ada peningkatan pengetahuan/ kesiapan membaca peserta didik. Pada tes awal diperoleh nilai rata-rata 44, sedangkan untuk postes diperoleh nilai rata-rata 92. Dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 48%. Untuk penilaian minat, pada tes awal diperoleh nilai 44, sedangkan untuk postes diperoleh nilai 85. Dengan demikian, terdapat peningkatan minat sebesar 41%. Peningkatan pengetahuan/ kesiapan membaca dan minat peserta didik dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1. Peningkatan Minat dan Kesiapan Membaca



SIMPULAN

Multimedia permainan edukatif untuk pembelajaran kesiapan membaca untuk anak-anak usia dini ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, landasan teori, dan prinsip-prinsip yang telah dirumuskan. Multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan melalui penelitian dengan pendekatan R&D tersebut juga telah melalui tahap uji ahli. Untuk mengetahui keefektifan model dilakukan uji terbatas dengan pengamatan respon siswa secara langsung. Berdasarkan hasil uji terbatas, multimedia permainan edukatif ini terbukti efektif untuk meningkatkan kesiapan membaca dengan menstimulasi potensi membaca pada diri anak didik sebesar 48%. Untuk penilaian minat, terdapat peningkatan minat sebesar 41%.

Multimedia permainan edukatif ini masih perlu dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan anak didik dan masyarakat. Sesuai dengan yang telah dikemukakan dalam pembahasan pada bab IV, multimedia permainan edukatif untuk pembelajaran kesiapan membaca bagi anak-anak

usia dini ini belum lengkap, masih terdiri atas tiga indikator, yaitu pengenalan huruf vokal, konsonan, suku kata awal, tengah, dan suku kata akhir. Oleh karena itu, masih diperlukan pengembangan multimedia permainan edukatif yang membelajarkan indikator keaksaraan lebih lanjut. Penelitian lanjutan dari aspek yang berbeda (misalnya gaya belajar, tipe kepribadian, atau dari faktor sosial) masih sangat diperlukan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap perkembangan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Barakat, A.A. & Bataineh, R.F. 2011. Preservice Childhood Education Teachers' Perceptions of Instructional Practices for Developing Young Children's Interest in Reading. *Journal of Research in Childhood Education (Journal Online)* 25(2). <http://go.galegroup.com/ps/retrieve>
- Burstein, K. & Roskos, K. 2011. Assessment of The Design Efficacy of A Preschool Vocabulary Instruction Technique. *Journal of Research in Childhood Education* 25(3). <http://go.galegroup.com/ps/i.do>
- Connor, Carol M., Al Otaiba S., Lane H., Kosanovich M., Schatschneider C., Dyrland A. K., Miller M. S., Wright T. L. 2011. Predicting First-Grade Reading Performance from Kindergarten Response to Tier 1 Instruction". *Exceptional Children (Journal Online)* 77(4). <http://go.galegroup.com/ps/i.do>
- Hasan, M. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Karimkhanlooei & Seifinia. 2015. Teaching Alphabet, Reading and Writing for Kids between 3-6 Years Old as a Second Language. *Jurnal*. <http://www.sciencedirect.com>
- Majzub, Rohaty & Kamisah. 2010. The Development and Testing of Preschool Bahasa Malaysia Reading Intervention Module Using Multimedia. *Jurnal*. <http://www.sciencedirect.com>
- Muhsin, M. 2011. Pengembangan Model Pembelajaran Terpadu Berbasis Permainan Kotak Jaring Laba-Laba untuk Meningkatkan Kesiapan Belajar Membaca, Menulis, dan Berhitung Anak Usia Dini. *Disertasi*. Bandung: Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Simsek & Alisinanoglu. 2009. Examination of The Effect of Mother Tongue Activities Program on The Reading Readiness Level of Preschool Children. *Jurnal*. <http://www.sciencedirect.com>
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suwarna. 2010. Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Pembinaan Kreativitas Melukis di Taman Kanak-Kanak. *Tesis*. Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Zulaeha, Ida. 2016. *Teori, Model, dan Implementasi Pembelajaran Menulis Kreatif*. Semarang: UNNES Press.