



**PENERAPAN PERMAINAN ROLET ALFABET UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK  
KELOMPOK B RA AL – FATTAH  
KARANGDUREN PAKISAJI MALANG**

Denok Suhartatik<sup>1</sup>, Ika Ratih Sulistiani<sup>2</sup>, Yorita Febry Lismanda<sup>3</sup>  
Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Islam Malang  
e-mail: [denoksuhartatik916@gmail.com](mailto:denoksuhartatik916@gmail.com)<sup>1</sup>, [ika.ratih@unisma.ac.id](mailto:ika.ratih@unisma.ac.id)<sup>2</sup>,  
[yorita.feby@unisma.ac.id](mailto:yorita.feby@unisma.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstract**

*This study analyzes the problems that occur in RA Al-Fattah Karangduren about low language skills. This is due to the frequent use of worksheets and magazines, teachers are less creative in attracting children's interest and the lack of play elements so that children become passive and quickly get bored. In fact, the essence of learning in kindergarten is playing, therefore the researchers took the initiative to use the alphabet roulette game which is equipped with word cards and picture cards. In this game children are invited to play directly so that children get new experiences and are easy to understand the material presented. In addition, this game makes it easier for children to understand the letter symbol shape, understand the word and interpret every picture that is there. From the results of the research action it was found that 1) the ability to mention letters had increased from 68.4% (in the first cycle) to 90.8% (in the second cycle). 2) the ability to mention words had increased from 57.9% (in first cycle) to 80.3% (in the second cycle), 3) the ability to pair images with words has increased from 52.6% (in the first cycle) to 88.2% (in the second cycle).*

**Kata Kunci:** permainan rolet alfabet, kemampuan bahasa

**Pendahuluan**

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, dan berada pada rentang usia 0 – 8 tahun (Sujiono, 2012). Berk menyatakan pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Sujiono, 2012). Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini merupakan sosok individu unik yang memiliki pola bertumbuh dan berkembang baik dari segi aspek fisik, kognitif, sosio emosional, kreatifitas, bahasa dan komunikasi sesuai dengan tahapan yang sedang dijalani oleh anak tersebut (Morrison dalam Widarmi 2008).

Usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan prasekolah merupakan masa keemasan (*golden age*) bagi pertumbuhan dan perkembangan anak sekaligus merupakan

masa kritis (*critical period*) dalam tahap kehidupan anak, yang akan menentukan perkembangan anak untuk selanjutnya (Asmawati, 2008). Masa ini merupakan masa yang tepat untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak (*the right growing up child*) serta tahap dalam meletakkan dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni, moral, dan nilai nilai agama. (Asmawati, 2008).

Selain itu (Lismanda, 2012) menjelaskan bahwa masa keemasan merupakan masa peka anak yakni masa sensitif anak karena anak mulai menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi dan terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis dalam masa peka dimana dalam pematangan tersebut anak siap merespon stimulasi yang diberikan sehingga segala potensi anak dapat dikembangkan secara optimal dan salah satu aspek yang memerlukan stimulus untuk pengembangan potensi adalah kemampuan bahasa anak.

Pada bab 1 pasal 1 ayat 14 Depdiknas menegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas USPNI dalam Sujiono, 2012). Senada dengan hal tersebut (Widarmi, 2008) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peranan penting dalam membentuk karakter anak yang bermoral / berakhlak mulia, kreatif, inovatif dan kompetitif.

Untuk itulah pendidikan pada anak usia dini harus mendapatkan prioritas karena dalam pembelajaran di raudhatul athfal lebih mengutamakan perkembangan anak dari berbagai aspek diantaranya aspek nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional , fisik motorik, seni dan bahasa. Dan peneliti memprioritaskan untuk mengembangkan aspek bahasadalama penelitiannya.

Lebih lanjut Badudu (dalam Dhieni, 2009) menyatakan secara umum bahwa bahasa adalah alat penghubung dan komunikasi antar anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginan. Bahasa sebagai sistem lambang bunyi yang bersifat abstrak (manasuka) digunakan dalam masyarakat dalam rangka untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri.

Berbahasa berarti menggunakan bahasa berdasarkan pengetahuan individu tentang adat sopan santun. Dengan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwasanya dalam belajar bahasa anak harus mengalami kesiapan belajar, kesiapan dapat diartikan sebagai siap melakukan, bertindak atau menggunakan sesuatu.

Selanjutnya Guntur (1998) dalam Susanto (2011) menjelaskan tahap-tahap perkembangan bahasa anak sesuai dengan rentang usia anak: 1) Tahap I (pralinguistik), yaitu 0-1 tahun terdiri dari: a.tahap meraba1 (pralinguistik pertama), b.tahap meraba 2

(pralingustik kedua), 2) Tahap II (lingustik), yang terdiri dari tahap I dan tahap II, yaitu: a. tahap I, holafrastik (1 tahun), b. tahap II, frasa (1-2 tahun), 3) Tahap III, pengembangan tata bahasa (usia prasekolah 3,4,5 tahun), 4) Tahap IV, tata bahasa menjelang dewasa (6-8 tahun). Kemampuan membaca anak pada hakikatnya berlangsung pada beberapa tahap perkembangan. Menurut Steinberg dalam Susanto (2011) menjelaskan bahwa kemampuan membaca anak dibagi kedalam empat tahap, yaitu : a) tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan, b) tahap membaca gambar, c) tahap pengenalan bacaan, d) tahap membaca lancar.

Namun dalam kenyataannya hasil observasi yang dilakukan pada Rabu, 20 Maret 2019, pada anak Kelompok B di RA AL-FATTAH Karangduren Pakisaji Malang ditemukan fakta pembelajaran bahwa sebagian kemampuan bahasa khususnya dalam hal perkembangan kemampuan memahami keaksaraan awal anak cukup rendah, sering menggunakan LKA dan majalah RA yang menyebabkan anak pasif, guru kurang dapat menarik perhatian atau minat anak dalam belajar, serta unsur bermain dalam belajar sangat sedikit sehingga anak cepat bosan, jika berdasarkan Permen Diknas 146 dan 137 aspek bahasa pada peserta didik di lembaga tersebut menunjukkan pada kelompok B anak belum mampu mengembangkan secara optimal kemampuan bahasa terutama pada kemampuan keaksaraan awal dan pembendaharaan kata.

Padahal seharusnya menurut Permen No. 137 (2014) dan buku panduan Dirjen Pendis Nomor 3489 (2016) bahwasanya anak usia 5-6 tahun harus memiliki kemampuan dalam menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, serta mengenal arti kata dari gabungan beberapa huruf konsonan dan vokal.

Selanjutnya menurut Hariyanto (2009) dalam (Suhermin, 2019) menyatakan bahwa didalam kemampuan bahasa terdapat kemampuan keaksaraan awal yang merupakan tonggak dasar dalam membaca dimana peserta didik dikenalkan dengan huruf vokal maupun konsonan sehingga peserta didik dapat memahami setiap bentuk huruf, membentuk suku kata dan membentuk kata tertentu.

Dunia anak-anak adalah bermain dan bukanlah hal baru jika setiap kita melihat anak-anak pasti disitu ada kegiatan bermain karena bermain dan anak usia dini seperti dua sisi koin yang tidak bisa dipisahkan dan saling melengkapi.

Selain sebagai kebutuhan alamiah anak, bermain juga memiliki peran penting dalam perkembangan anak usia dini karena dengan bermain anak merasa gembira, belajar berbagai hal yang baru, membangun kreatifitas secara maksimal serta dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan.

Bermain juga dapat dijadikan sebagai salah satu faktor dalam menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran, hal ini sesuai dengan pernyataan (Asri Budiningsih,

2005) dalam (Sulistiani, 2016) dimana keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor internal (kecerdasan, kemampuan, bakat, motivasi, dll) dan faktor eksternal (lingkungan, guru, metode, sarana prasarana, dll).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam (Fadillah, 2017) istilah bermain berasal dari kata dasar main yang memiliki arti melakukan aktivitas untuk menyenangkan hati. Dan bermain bisa diartikan kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang, dan selama kegiatan yang dilakukan mengandung unsur kebahagiaan dan kesenangan maka bisa dikategorikan bermain. Dalam bermain terdapat istilah pemain yakni orang yang melakukan kegiatan bermain dan permainan adalah sesuatu yang dijadikan sarana dalam kegiatan bermain, selanjutnya (Fadillah, 2017) mengklasifikasikan perkembangan bermain yang terdiri dari beberapa tahap yakni tahap Sensori motor (*sensory motor play*) yang terjadi pada anak usai 0-2 tahun, tahap praoperasional (*symbolic play*) terjadi pada anak usia 2-7 tahun, tahap operasional konkret (*social play*) terjadi pada anak usia 7-11 tahun dan tahap formal operasional (*game with rules and sport*) terjadi pada anak usia 11 tahun keatas.

Menurut (Hurlock, 2013) tahapan perkembangan bermain anak adalah tahap eksplorasi, tahap permainan, tahap bermain, dan tahap melamun, selanjutnya Hurlock (2013) menjelaskan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan bermain anak yaitu: kesehatan, perkembangan motorik, inteligensi, jenis kelamin, lingkungan, status sosial ekonomi, jumlah waktu bebas, peralatan bermain.

Lebih lanjut (Hurlock, 2013) menjelaskan tahapan perkembangan bermain anak adalah tahap eksplorasi, tahap permainan, tahap bermain, dan tahap melamun. Sedangkan menurut Parten dan Rogers dalam (Sujiono, 2012) menyebutkan bahwa tahap perkembangan bermain terdiri dari enam tahapan yaitu : a) *Unoccupied* atau tidak menetap, b) *Onlooker* atau penonton/pengamat, c) *Solitary independent play* atau bermain sendiri, d) *Parallel play* atau kegiatan paralel, e) *Associative play* atau bermain dengan teman, f) *Cooperative or organized supplementary play* atau kerja sama dalam bermain dengan aturan.

Penelitian terdahulu yang mengangkat permasalahan pembelajaran kemampuan berbahasa diantaranya (Widyawati, 2018) yang menggunakan media permainan rolet yang berbentuk lingkaran terdiri dari beberapa sektor yang berisi gambar, dan terdapat jarum ditengah media rolet, serta dilengkapi dengan kartu gambar yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa khususnya kemampuan berbicara anak kelompok B Di RA Mutiara Iman Kendalpayak.

Atas dasar permasalahan pada observasi, peneliti berinisiatif untuk menerapkan permainan rolet yang diharapkan dapat berpengaruh terhadap kemampuan keaksaraan awal anak. Kusumaningtyas (2014) menjelaskan tujuan dan konsep pengetahuan dari permainan rolet atau roda putar pada aspek perkembangan bahasa antara lain: a) Anak

dapat mengenal lambang huruf, b) anak dapat mengenal berbagai huruf vokal dan konsonan, c) Anak dapat mengenal simbol-simbol, d) anak dapat meningkatkan kemampuan berbahasa dan bertambahnya kosakata, e) anak dapat memahami perbedaan bunyi setiap huruf, suku kata dan kata yang diucapkan.

Merujuk pendapat ahli diatas maka peneliti merancang suatu permainan yang menggunakan rolet. Dimana dalam permainan rolet peneliti memodifikasi peluru kecil tersebut dengan jarum yang terbuat dari karton, yang digunakan sebagai penentu atau penunjuk abjad untuk mengambil kartu kata yang sudah diberi tanda abjad pada papan kantong huruf yang yang disediakan peneliti.

Di dalam papan kantong huruf terdapat beberapa kantong huruf dimana dalam setiap kantong huruf terdapat tiga kartu yang memiliki abjad yang sama tetapi dengan kata yang berbeda, anak berusaha membaca kata yang tertera disisi lain dari kartu kemudian memasangkannya dengan gambar yang sesuai.

Dari ulasan diatas maka permainan rolet alfabet bisa dikategorikan ke dalam golongan alat permainan edukatif yang menyenangkan menarik dan bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini.

Dalam hal ini anak melakukan pembelajaran secara langsung serta mendapatkan pengalaman baru sehingga anak lebih aktif dan memiliki kemampuan dalam menyebutkan simbol huruf baik konsonan maupun vokal, menyebutkan kata yang terbentuk serta memaknai gambar yang ada.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti merumuskan fokus penelitian,yaitu mengenai pelaksanaan penerapan permainan rolet dan hasil belajar penerapan permainan rolet alfabet untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak serta menetapkan tujuan penelitian ini yakni untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan rolet alfabet serta mengetahui hasil belajar penerapan permainan rolet alfabet untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Berdasarkan fokus penelitian tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui pelaksanaan permainan rolet serta mengetahui hasil belajar penerapan permainan rolet alfabet untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak pada kelompok B di RA AL- FATTAH Karangduren Pakisaji Malang.

Selanjutnya peneliti berharap agar peneliti yang selanjutnya dapat membuat permainan rolet alfabet yang bertujuan tidak hanya untuk mengembangkan aspek bahasa saja melainkan juga berbagai aspek lainnya seperti kognitif, nilai agama dan moral, sosial emosional, fisik motorik dan seni karena aspek-aspek tersebut sangat penting untuk perkembangan anak usia dini.

## **A. Metode**

Dalam penelitian ini peneliti berinisiatif untuk menggunakan permainan rolet alfabet untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan bahasa anak khususnya

dalam hal kemampuan keaksaraan. Untuk itu peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) dimana peneliti melakukan kolaborasi dengan kepala sekolah, dan peneliti terlibat secara langsung sejak proses awal (observasi) sampai pada tahap hasil penelitian yang berupa laporan penelitian. Wibawa dalam Tukiran (2010) sebagaimana dikutip (Dimiyati, 2014) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang problem pembelajaran yang dihadapi oleh guru dilapangan. Senada dengan pernyataan Suhardjono dalam (Dimiyati, 2014) yang menyebutkan bahwa penelitian yang dilakukan memiliki tujuan untuk memperbaiki mutu pembelajaran dikelas yang diobservasi.

(Kusuma dan Dwitagama, 2010), menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas termasuk dalam penelitian kualitatif meskipun data yang dikumpulkan bersifat kuantitatif, lebih lanjut (Sukmadinata, 2016) menyebutkan bahwa penelitian kualitatif memiliki hubungan antara peneliti dan objek serta peneliti bersifat objektif dan judgment, setting penelitian terkait dengan tempat dan waktu serta hasil penelitian berupa deskripsi. Mengacu pada penjelasan tersebut jelas penelitian tindakan kelas termasuk kategori penelitian kualitatif.

Menurut Sukardi dalam (Dimiyati, 2014) tujuan dilakukannya penelitian tindakan kelas ialah: 1) memperbaiki hasil kerja suatu lembaga, 2) mengembangkan rencana tindakan untuk memperbaiki kinerja, 3) mewujudkan proses penelitian yang bermanfaat ganda, 4) tercapainya konteks pembelajaran, 5) timbulnya perubahan pada subyek yang diteliti serta 6) didapatkannya hasil penelitian yang bisa diaplikasikan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Arikunto dalam (Dimiyati, 2014) menjelaskan ada empat tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yakni: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi dan refleksi. Dimana semua kegiatan dilakukan dalam empat tahap yakni tahap perencanaan dilaksanakan di bagian awal, tahap pelaksanaan itu sendiri, selanjutnya tahap observasi yang merupakan bagian pengamatan serta tahap refleksi yang merupakan tahap akhir dari penelitian.

Penelitian ini dilakukan di Raudhatul Athfal (RA) AL-FATTAH Dusun Karang Duren RT 06 RW 02 Desa Karang Duren Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang. Pelaksanaan penelitian sendiri dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2018/2019 diawali pada bulan Maret sampai dengan bulan Mei 2019. Dalam penelitian ini melibatkan anak kelompok B RA AL-FATTAH yang berada pada rentang usia 5-6 tahun dengan kapasitas 19 anak, 13 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Kegiatan penelitian diawali dengan observasi, penyusunan instrumen penelitian, analisis data serta proses pembuatan laporan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan dan kemampuan anak pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Menurut (Dimiyati, 2014) menjelaskan bahwa sumber data penelitian adalah objek penelitian yang nantinya akan didapatkan data yang akan dijadikan acuan dalam



penelitian. Pada penelitian ini sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer antara lain adalah: a) hasil pengamatan langsung pada saat anak melakukan kegiatan bermain rolet alfabet untuk meningkatkan kemampuan berbahasa khususnya kemampuan keaksaraan awal, b) portofolio hasil kegiatan anak, c) hasil evaluasi kemampuan anak. Sedangkan sumber data sekunder yang digunakan adalah: a) hasil wawancara dengan anak, b) dokumentasi sekolah yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran keaksaraan awal.

Menurut Arikunto dalam (Dimiyati, 2014) menyatakan bahwa para ahli mengemukakan prosedur penelitian tindakan kelas pada dasarnya terdiri dari empat tahapan yang selayaknya dilalui, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Peneliti menggunakan prosedur penelitian kelas untuk memecahkan masalah dikelas dengan tujuan meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berbahasa anak melalui penggunaan permainan rolet alfabet yang dilakukan dengan cara siklus.

Walaupun penelitian direncanakan secara siklus namun peneliti tidak dapat menentukan berapa siklus yang harus dilaksanakan oleh peneliti. Setelah diadakan refleksi peneliti berencana untuk mengadakan perbaikan tindakan pada siklus kedua apabila pada siklus pertama belum ada hasil yang signifikan dalam perkembangan kemampuan berbahasa anak, penelitian akan terus dilanjutkan sampai peneliti mendapatkan hasil akhir yang diinginkan yaitu meningkatnya kemampuan berbahasa anak melalui permainan rolet alfabet yang diterapkan oleh peneliti.

Penelitian akan dilakukan dengan berkolaborasi bersama kepala sekolah, peneliti dalam hal ini sebagai pengamat atau observator dan kepala sekolah sebagai kolaborator yang memberikan masukan dan membantu peneliti dimana peneliti sebagai pelaksana kegiatan yang akan memberikan solusi kepada anak-anak dalam meningkatkan kemampuan berbahasa, dalam hal ini peneliti sendiri adalah guru dari kelas B di RA ALFATTAH Karangduren. Kerjasama antara peneliti dengan kolaborator sangat baik karena kolaborator adalah kepala sekolah dari RA ALFATTAH Karangduren yang bernama Ibu Hj. S. Lusianah yang merupakan pimpinan dari peneliti.

Senada dengan uraian serta alur penelitian yang telah dipaparkan maka peneliti akan menjelaskan tahapan-tahapan untuk melakukan penelitian, diantaranya adalah tahap perencanaan. Diawal penelitian, peneliti melakukan observasi mengenai aktivitas anak pada saat proses pembelajaran berlangsung serta sarana dan prasarana yang dimiliki oleh RA ALFATTAH khususnya dalam bidang pengembangan kemampuan berbahasa anak. Pada saat observasi itulah peneliti menemukan permasalahan di kelompok B RA ALFATTAH dimana banyak anak yang belum memahami cara Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang samamenyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari

nama benda-benda yang ada disekitarnya, serta mengenal arti kata dari gabungan beberapa huruf konsonan dan vokal, sehingga kemudian peneliti yang merupakan guru dari kelompok B RA ALFATTAH Karangduren berkolaborasi dengan kepala sekolah dalam membuat alat permainan edukatif berupa permainan rolet alfabet yang akan digunakan sebagai alat bermain untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B RA ALFATTAH Karangduren.

Pada tahap selanjutnya peneliti yang merupakan guru kelas B RA ALFATTAH Karangduren melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah disusun berdasarkan RPPM dan RPPH dengan tema kebutuhanku dimana dalam proses pembelajaran peneliti menggunakan permainan rolet alfabet. Penelitian yang dilakukan direncanakan dalam 2 siklus, siklus pertama meliputi dua kali pertemuan, siklus kedua juga meliputi dua kali pertemuan dan tindakan penelitian dilaksanakan dalam kurun waktu antara 1 bulan. Peneliti memulai penelitian tindakan kelas dengan melakukan observasi awal atau pra siklus di kelas yang lebih memfokuskan pada perkembangan berbahasa anak, hal ini dimaksudkan agar peneliti dapat mengetahui seberapa jauh perkembangan bahasa anak kelompok B RA ALFATTAH Karangduren khususnya dalam hal keaksaraan awal.

Tahapan selanjutnya adalah tahap observasi, dimana peneliti melakukan observasi secara langsung di dalam kelas dengan ditemani oleh kolaborator yang bertindak sebagai teman sejawat yang membantu peneliti mengamati proses pembelajaran serta mengumpulkan data yang terhimpun dari nilai observasi setelah anak mendapatkan tindakan. Selanjutnya peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua yang terjadi dan sekiranya diperlukan selama proses pelaksanaan tindakan. Pada proses pengamatan peneliti menyiapkan lembar observasi yang merupakan pengamatan terhadap aspek-aspek pembelajaran, waktu pelaksanaan observasi, perilaku anak pada saat proses pembelajaran baik kelemahan maupun kelebihan yang ditemukan serta metode dan tindakan yang dilakukan oleh peneliti.

Pada saat pembelajaran berlangsung peneliti sangat fokus mengamati penerapan permainan rolet alfabet untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak kelompok B RA ALFATTAH Karangduren khususnya dalam menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya serta mengenal arti kata dari gabungan beberapa huruf konsonan dan vokal.

Di akhir setiap siklus dilaksanakan refleksi yakni berupa diskusi yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator agar peneliti mengetahui bahwa tindakan yang diberikan kepada anak sudah sesuai dengan harapan peneliti, dan peneliti dapat menyimpulkan apakah perlu atau tidak diadakan penelitian kembali pada siklus berikutnya, dengan adanya refleksi peneliti dapat mengetahui masalah yang terjadi pada anak-anak



sehingga peneliti dapat mencari solusi yang tepat agar kemampuan bahasa anak kelompok B RA ALFATTAH Karangduren bisa lebih dikembangkan sesuai dengan yang diinginkan peneliti. Selain itu data yang didapatkan pada lembar observasi dijadikan sebagai tolak ukur dalam menilai semua hal yang terjadi pada saat tindakan dimana proses pembelajaran sedang berlangsung. Dalam hal ini refleksi memiliki tujuan untuk menyusun kembali rencana tindakan perbaikan apabila diperlukan untuk siklus berikutnya.

Peneliti dan kolaborator melaksanakan refleksi dengan cara mendiskusikan hasil pengamatan dan pelaksanaan tindakan yang sudah dilakukan. Diantaranya adalah penyusunan RPPH, langkah-langkah dan situasi pada saat pembelajaran, aktivitas dan antusias anak serta kecocokan permainan rolet alfabet sebagai alat peraga yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak dimana anak dapat menyebutkan kelompok gambar sesuai huruf awal yang sama, menyebutkan simbol huruf, mengenal suara huruf awal dari nama benda yang ada disekitar serta mengenal arti kata.

Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa: 1) metode observasi yang merupakan suatu teknik mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2016). Peneliti mengamati antusias dan aktivitas anak kelompok B pada saat melakukan permainan rolet alfabet, 2) metode dokumentasi dalam hal ini peneliti membuat dokumentasi yang berisi data dari foto, catatan anekdot, penilaian, serta evaluasi pembelajaran. Langkah dokumentasi yang dilakukan peneliti lebih difokuskan pada proses pembelajaran dalam hal kemampuan berbahasa anak melalui permainan rolet alfabet, dokumentasi yang dihasilkan dan dijadikan bukti oleh peneliti merupakan foto pada saat anak melakukan aktivitas pembelajaran dengan menggunakan permainan rolet alfabet.

Dokumentasi foto yang dihasilkan oleh peneliti antara lain: pada saat guru menjelaskan langkah-langkah permainan rolet alfabet, ketertarikan anak pada saat mengikuti pembelajaran dengan bermain rolet, aktivitas anak saat menggunakan permainan rolet alfabet, selain itu dokumentasi foto yang didapatkan berupa proses kegiatan pembelajaran ketika anak-anak bermain rolet alfabet serta hasil karya anak yang menunjukkan kemampuan bahasa anak, dimana foto ini berfungsi sebagai bukti yang akurat tentang hasil tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti, 3) metode wawancara yang merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang sering digunakan pada beberapa penelitian (Sukmadinata, 2016) dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti lebih difokuskan kepada anak didik. Peneliti mengadakan wawancara kepada anak untuk mengetahui rasa ketertarikan anak terhadap suasana, kondisi serta alat peraga pembelajaran, sedangkan wawancara dilakukan secara

langsung kepada anak dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang pemahaman anak terhadap keaksaraan awal.

Pada kegiatan mengumpulkan data peneliti menggunakan foto sebagai dokumentasi, lembar observasi, catatan hasil belajar anak serta pedoman wawancara terhadap anak. Pada lembar observasi memuat semua aspek yang akan dijadikan acuan peneliti dalam mengamati proses pembelajaran pada saat menggunakan permainan rolet. Setiap lembar observasi dilengkapi dengan rubrik penilaian yang memuat pedoman bagi peneliti dalam menilai hasil tindakan dalam menggunakan permainan rolet alfabet sebagai sarana dalam pengembangan kemampuan bahasa anak.

Urutan kegiatan yang dilakukan oleh guru kelas kelompok B RA ALFATTAH Karangduren (peneliti) pada saat proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan rolet alfabet terdiri dari: kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup. Dan instrumen penilaian yang digunakan adalah a) instrumen penilaian dalam melafalkan abjad, b) instrumen penilaian dalam melafalkan kata, c) instrumen penilaian dalam memasang gambar dengan kata. Dimana kriteria penilaian yang digunakan terdiri dari empat tahapan yakni : a) BB = belum berkembang dengan skor 1, b) MB = mulai berkembang dengan skor 2, c) BSH = berkembang sesuai harapan dengan skor 3, d) BSB = berkembang sangat baik.

Dalam penelitian ini teknik analisis datayang dihasilkan berupa data kualitatif dan kuantitatif, dimana data kualitatif merupakan data hasil pengukuran berdasarkan mutu sedangkan data kuantitatif diaplikasikan dalam bentuk jumlah atau angka-angka dari hasil pengukuran, (Dimiyati, 2013)

Dari pembahasan diatas maka peneliti mengumpulkan data untuk menemukan solusi atas semua masalah yang terjadi dengan cara meningkatkan mutu proses kegiatan pembelajaran terutama dalam aspek perkembangan bahasa anak.

Setelah data dikumpulkan peneliti menganalisis data sesuai dengan analisis data yang dikembangkan oleh Milles dalam (Bugin, 2012) dimana data penelitian kualitatif meliputi tahap-tahap berikut ini:

Pada langkah awal peneliti melakukan reduksi data dengan merangkum serta meringkas data-data yang ada karena data yang terkumpul sangatlah banyak mulai dari data hasil observasi, data hasil wawancara serta dokumentasi foto sehingga peneliti harus memilah dan memilih mana data yang diperlukan dan mana data yang tidak diperlukan.

Setelah reduksi data selanjutnya peneliti melakukan penyajian data yang berupa hasil laporan yang disusun sedemikian rupa dan bertahap sehingga laporan dapat dimengerti dan dipahami. Untuk langkah yang terakhir peneliti melakukan konstruksi data yakni menyimpulkan semua data yang telah dianalisis dengan didukung bukti yang valid serta diskusi yang dilakukan bersama kolaborator dimana kegiatan ini bertujuan

agar peneliti bisa lebih mudah dalam pengecekan keabsahan data. Dalam menganalisis data peneliti merujuk pada pendapat (Sugiyono,2014) sehingga untuk menganalisis ketuntasan perkembangan bahasa siswa dihitung dengan digunakan cara: jumlah nilai yang diperoleh anak dibagi jumlah anak dikalikan 100 persen. Dan berdasarkan hasil analisis kegiatan siswa maka peneliti menginterpretasikan data ke dalam empat tingkatan kriteria keberhasilan yaitu: a) sangat baik (SB) 86%-100%, b) baik (B) 75%-85%, c) cukup (C) 26%-74%, d) kurang (K) 0%-25%. Anak yang mendapatkan skor 4 (BSB) dan 3 (BSH) dikategorikan berhasil atau memenuhi kriteria keberhasilan, sedangkan anak dengan skor 2 (MB) dan 1 (BB) dikategorikan belum memenuhi kriteria ketuntasan dan belum mencapai aspek indikator yang ditentukan, sehingga skor keberhasilan hanya ditentukan anak yang mendapatkan skor 3 dan 4 saja.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

Penjabaran pada data ini mencakup tentang proses pembelajaran penerapan permainan rolet alfabet serta prediksi tentang permainan rolet alfabet yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak. Pada pengamatan terdahulu disecara keseluruhan dapat dianalisis bahwa prosentase keberhasilan hanya 0% dan ini jelas bahwa belum ada anak yang dapat memenuhi standar keberhasilan yang telah ditetapkan, dan berdasarkan hasil tersebut sangat jauh dari yang diharapkan oleh peneliti.

Oleh karena itu peneliti berkeinginan untuk menggunakan permainan rolet alfabet yang digunakan sebagai alat peraga yang memiliki tujuan untuk dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak di kelompok B. Dengan permainan ini anak akan lebih tertarik dan lebih memperhatikan dengan materi yang dijelaskan oleh guru (peneliti), dalam hal ini anak akan mendapatkan pengalaman baru dan pembelajaran bisa lebih bermakna sehingga kemampuan berbahasa anak dapat meningkat sesuai dengan harapan peneliti.

Adapun penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam 2 siklus yang terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 15 April 2019, diawal kegiatan anak-anak melakukan senam pagi bersama kemudian berbaris di depan kelas masing-masing dan berdoa masuk kelas, dilanjutkan anak masuk ke kelas dan duduk di karpet dengan posisi duduk membentuk lingkaran (*circle time*) dimana peneliti berada pada posisi yang bisa dilihat oleh semua anak. Selanjutnya anak-anak bermain dolanan sluku-sluku batok atau ombak banyu, kemudian membaca doa sebelum kegiatan, melantunkan surat At-Takatsur menghafalkan doa sehari-hari serta bacaan hadist adab makan. Selanjutnya peneliti menjelaskan tema dan anak-anak diajak bercakap-cakap tentang tema serta menetapkan aturan bermain.

Penerapan permainan rolet alfabet pada siklus I pertemuan pertama diawali dengan peneliti menunjukkan alat peraga rolet dan menjelaskan kepada anak-anak mengenai langkah-langkah cara bermain rolet alfabet, dimana permainan ini dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok B, kemudian peneliti mencontohkan dan menjelaskan secara sederhana cara bermain rolet alfabet. Pada siklus I pertemuan pertama ini prosentase keberhasilan 15,8% atau 3 dari 19 anak yang mengalami ketuntasan.

Pada siklus I pertemuan kedua dilakukan hari Selasa, 16 April 2019 diawal kegiatan anak-anak melakukan senam pagi bersama kemudian berbaris di depan kelas masing-masing dan berdoa masuk kelas, dilanjutkan anak masuk ke kelas dan duduk di karpet dengan posisi duduk membentuk lingkaran (*circle time*) dimana peneliti berada pada posisi yang bisa dilihat oleh semua anak. Di awal kegiatan anak-anak diajak untuk bermain permainan “kapal Nabi Nuh” agar anak-anak lebih fokus dan tidak bosan, kegiatan ini sangat disukai oleh anak karena dalam permainan ini anak-anak berusaha mencari teman sesuai instruksi dari peneliti dan itu sangat menyenangkan bagi anak, setelah itu secara klasikal peneliti bersama anak-anak membaca doa sebelum kegiatan, melantunkan surat Al-Maun juga menghafalkan doa sehari-hari serta bacaan hadist

Selanjutnya peneliti menjelaskan tema dan anak-anak diajak bercakap-cakap tentang tema pada hari itu, kegiatan ini dimaksudkan agar anak-anak mengenal dan memahami tentang informasi yang disampaikan. Dan pada pertemuan kedua ini anak-anak terlihat lebih antusias karena peneliti menambahkan satu kartu kata dan satu kartu gambar pada setiap kantong. Dari hasil tindakan prosentase keberhasilan yang nampak yakni sebesar 26,3% atau 5 dari 19 anak yang memenuhi standar keberhasilan dan hal ini masih belum memenuhi target dari harapan peneliti. Dari tindakan penelitian yang dilakukan pada siklus I pertemuan pertama dan siklus I pertemuan kedua terjadi peningkatan sebesar 10,5%.

Berdasarkan hasil dari tindakan siklus I maka ditemukan beberapa kelebihan dan kekurangan diantaranya adalah: 1) Kelebihan: a) Guru telah memunculkan semua indikator yang sesuai dengan rencana pembelajaran (RPPH), b) Banyak anak yang tertarik dan antusias pada saat kegiatan, c) peneliti melakukan tanya jawab dengan anak dengan menunjukkan kartu kata, kegiatan ini dapat menambah perbendaharaan kosakata anak selain itu anak dapat meningkatkan kemampuan bahasa dalam hal keaksaraan awal. 2) Kekurangan: a) peneliti belum mendapatkan hasil yang maksimal dari penerapan permainan rolet alfabet, b) ada beberapa anak yang masih merasa bingung menyebutkan huruf dan beberapa tidak memperhatikan pada saat peneliti menjelaskan, c) ada beberapa anak yang masih meminta bantuan teman, d) Pada saat menyebutkan kata masih banyak anak yang kesulitan menyebutkan kata berakhiran “ng”.

Dari hasil dari siklus I yang telah dipaparkan diatas, maka kelebihan yang didapatkan harus dipertahankan dan beberapa kekurangan harus diperbaiki, mendapatkan hal ini maka penelitian akan dilanjutkan dengan siklus II yang merupakan perbaikan dari siklus I.

Pada siklus II pertemuan pertama dilaksanakan hari Selasa, 30 April 2019, Tindakan yang dilakukan pada pelaksanaan siklus II ini hampir sama dengan tindakan pada siklus I, hanya dalam tindakan siklus II ini peneliti akan melakukan tindakan perbaikan sebagai solusi dalam mengatasi kekurangan dari siklus I. Diawal kegiatan anak-anak melakukan kegiatan seperti biasa seperti senam pagi bersama, berbaris dan berdoa masuk kelas di depan kelas masing-masing, anak masuk ke kelas, peneliti dan kolaborator telah siap untuk memulai kegiatan pembelajaran bersama anak kelompok B.

Selanjutnya peneliti dan kolaborator mengajak anak-anak untuk melakukan gerak dan lagu sambil berjalan melingkar dan kegiatan ini membuat anak merasa gembira. Setelah itu anak-anak mengucapkan salam dan secara klasikal peneliti bersama anak-anak membaca doa sebelum kegiatan, melantunkan surat An-Nasr juga menghafalkan doa sehari-hari serta bacaan hadist yang sesuai dengan anak. Setelah itu peneliti melakukan diskusi dengan anak-anak tentang materi dan menetapkan aturan bermain. Dan setiap selesai melakukan permainan anak-anak diberi *reward* berupa setempel bintang ditangan mereka.

Dari hasil tindakan yang dilakukan maka didapatkan hasil tindakan yang menunjukkan peningkatan adalah 8 anak mengalami kemajuan atau 42,1% sedangkan anak yang mengalami ketuntasan mendapatkan nilai diatas 75 keatas ada 6 anak atau 31,6% dan dari hasil pengamatan tersebut 14 anak mengalami kemajuan atau mencapai angka sebesar 73,7% dan hal ini masih belum memenuhi harapan dari peneliti karena masih 14 dari 19 anak yang memenuhi standar keberhasilan.

Kegiatan tindakan pada siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 2 Mei 2019. Kegiatan awal di pagi hari sangat disukai oleh anak, dan untuk tindakan siklus II pertemuan kedua ini peneliti dan kolaborator mengajak anak-anak untuk melakukan permainan tangkap kereta api dan kegiatan ini membuat anak merasa gembira. Setelah itu anak-anak mengucapkan salam dan secara klasikal peneliti bersama anak-anak membaca doa sebelum kegiatan, melantunkan surat Al-Lahab juga menghafalkan doa sehari-hari serta bacaan hadist. Sebelum kegiatan inti peneliti terlebih dahulu mengajak anak-anak untuk membuat aturan bermain serta menjelaskan tema serta melakukan apersepsi tentang tema hari itu.

Penerapan permainan rolet alfabet pada siklus II pertemuan kedua hampir sama dengan urutan langkah dalam bermain rolet pada tindakan siklus II pertemuan kesatu tapi pada siklus II pertemuan kedua ini ada yang berbeda jika pada saat itu peneliti dan kolaborator membagikan kertas yang bertuliskan kata “kaos” untuk digunting. Pada

kegiatan siklus II pertemuan kedua ini peneliti mengajak anak mencari harta karun dimana semua kartu kata dimasukkan kedalam baskom besar yang berisi pasir. Peneliti menghitung waktu menggunakan stopwatch dengan batas waktu 20 detik. Demikian seterusnya sampai semua kelompok berhasil mencari kartu kata yang dimaksud oleh peneliti. Kegiatan ini bertujuan agar anak-anak dapat memahami kata dengan awalan yang berbeda serta dapat menambah perbendaharaan kosakata anak.

Setelah itu peneliti mengajak anak-anak untuk bermain rolet dengan langkah-langkah yang sudah dijelaskan sebelumnya, dan peneliti meminta anak-anak untuk tertib dan tidak berebut saat bermain, permainan dimulai dari anak yang mencapai waktu tercepat saat berlomba mencari kartu kata, demikian seterusnya sampai semua anak mendapatkan kesempatan untuk bermain.

Semangat anak-anak saat bermain benar-benar tinggi bahkan banyak dari anak-anak yang ingin terus bermain rolet meskipun sudah waktunya istirahat. Sehingga peneliti berpendapat bahwa permainan rolet alfabet sangat menarik dan menyenangkan serta mudah dipahami oleh anak-anak. Di setiap anak selesai bermain peneliti memberikan *reward* berupa wayang stik bergambar jempol yang tersenyum.

Dari hasil tindakan yang dilakukan maka didapatkan hasil tindakan yang menunjukkan peningkatan yakni peningkatan, hal ini dapat dilihat bahwa 3 anak mengalami kemajuan atau 15,8% sedangkan anak yang mengalami ketuntasan mendapatkan nilai diatas 75 keatas ada 14 anak atau 73,7% dan dari hasil pengamatan tersebut 17 anak mengalami kemajuan atau mencapai angka sebesar 89,5% dari hal ini dapat disimpulkan bahwa pada siklus II pertemuan kedua mengalami kemajuan sebesar 15,8% atau 89,5% dari siklus II pertemuan kesatu sebesar 73,7% dan hasil ini sudah memenuhi harapan dari peneliti karena sudah 17 dari 19 anak yang memenuhi standar keberhasilan.

Dari tindakan penelitian yang dilakukan baik pada siklus I maupun siklus II maka dapat dirumuskan beberapa temuan penelitian diantaranya ialah: 1) dalam pelaksanaan sudah sesuai dengan rencana yang telah disiapkan, kendala yang ditemukan pada saat proses pembelajaran berlangsung tidak hanya berhubungan dengan aspek bahasa melainkan juga masalah di aspek kognitif, sosial emosional, nilai agama dan moral, fisik motorik dan seni. Pada saat menggunakan permainan rolet alfabet anak-anak cukup aktif dan antusias bahkan ada sebagian besar anak yang ingin terus bermain rolet alfabet, 2) Hasil yang didapatkan sangat memuaskan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar dari sebelum tindakan (prasiklus) sampai dengan siklus II yakni pada tindakan prasiklus 0% dengan penjelasan bahwa belum ada anak yang memenuhi standar keberhasilan yang telah ditetapkan.

Peningkatan siklus I pertemuan kesatu mencapai 15,8% atau 3 dari 19 anak serta pada siklus I pertemuan kedua mencapai 26,3% atau 5 dari 19 anak. Juga peningkatan



pada siklus II pertemuan kesatu mencapai 73,7% atau 14 dari 19 anak serta pada pertemuan kedua siklus II sebesar 89,5% atau 17 dari 19 anak. Jelas terlihat bahwa dengan menggunakan permainan rolet alfabet dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak dari siklus ke siklus.

Usaha untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak mengalami keberhasilan karena anak-anak sangat antusias dan bersemangat dalam melakukan permainan rolet alfabet, hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini kurang bervariasi, guru kurang aktif, kreatif dan tidak menyenangkan sehingga anak-anak menjadi kurang aktif dan cepat merasa bosan. Pada dasarnya pembelajaran di raudhatul athfal harus mengedepankan konsep bermain karena memang masa anak usia 5-6 tahun masih merupakan masanya bermain oleh sebab itu permainan yang digunakan dalam pembelajaran harus mengandung aspek edukasi sehingga permainan bisa lebih bermakna.

Menurut Fadillah (2017) alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan edukatif memiliki arti nilai-nilai pendidikan, jika dipadukan maka pengertian dari alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktivitas bermain sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak.

Lebih lanjut Mayke sebagaimana dikutip Zaman dan Hernawan (2014) mengemukakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Pengertian alat permainan edukatif tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak usia dini itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.

#### **D. Simpulan**

Berdasarkan hasil temuan data dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat diambil kesimpulan yaitu Kegiatan pembelajaran melalui penerapan permainan rolet alfabet di kelompok B RA ALFATTAH Karangduren Kabupaten Malang terbukti efektif dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan, hal ini disebabkan karena anak-anak dapat terlibat secara langsung serta memiliki visualisasi huruf, kata dan gambar dimana dalam bermain rolet ini yang pertama dilakukan adalah anak memutar papan dan pada saat jarum berhenti pada salah satu sektor huruf anak harus menyebutkan hurufnya serta mengambil kartu kata sesuai dengan huruf dan menyebutkan kata yang terdapat pada pada kegiatan selanjutnya anak harus memasang kata dengan gambar yang telah tersedia, dimana antara kata dan gambar harus ada kesesuaian, misalkan kata bola harus dipasangkan dengan gambar bola demikian seterusnya. Dalam kegiatan ini diharapkan anak dapat

melihat dan mengamati gambar dari benda-benda yang seringkali berada disekitar anak, sehingga nantinya anak dapat membuat gambar dengan kreatifitasnya sendiri. Biasanya anak akan antusias untuk melakukan permainan ini bahkan tidak menutup kemungkinan anak yang telah selesai bermain akan meminta untuk bermain kembali sehingga anak tidak merasa bosan selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan rolet alfabet.

Dengan penerapan permainan rolet alfabet dalam proses pembelajaran diperoleh hasil yang sangat memuaskan. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan prosentase dari tindakan prasiklus sampai dengan siklus II yaitu sebelum tindakan perkembangan bahasa anak 0% dengan penjelasan bahwa tidak ada anak yang memenuhi standar keberhasilan yang telah ditetapkan. Peningkatan siklus I pertemuan kesatu mencapai 15,8% atau 3 anak dari 19 anak dan pada siklus I pertemuan kedua mencapai 26,3% atau 5 anak dari 19 anak. Dan mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan kesatu mencapai 73,7% atau 14 anak dari 19 anak dan pertemuan kedua siklus II mencapai 89,5% atau 17 anak dari 19 anak. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa anak mengalami peningkatan dari siklus ke siklus melalui penerapan permainan rolet alfabet.

### Daftar Rujukan

- Asmawati, & Luluk, dkk . (2008). *Materi Pokok Pengelolaan Kegiatan Pengembangan AUD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Bugin, Burham. (2012). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana
- Dhieni, N, dkk. (2009). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Dimiyati, J. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Pradanamedia Group
- Fadillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. (Cet. 1)*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Hurlock, Elizabeth. B. (2013). *Perkembangan Anak.*(Jilid. 1 Edisi Keenam), *Cet. 1*. Jakarta: Erlangga
- Kusumaningtyas. (2014). *Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Delacita
- Kusuma, W., & Dwitagama, D. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Lismanda, Y. F. (2012). *Penerapan Metode Brainstorming untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak di TK Pembina Kabupaten Probolinggo*.[google.cendekia.library.um.ac.id/ptk/index](http://google.cendekia.library.um.ac.id/ptk/index)
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, (2014). Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Suhermin. (2019). *Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Peserta Didik Kelompok A di RA Muslimat NU Al-*

- Hikmah Wagir Malang. Dewantara: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 19.  
<http://riset.unisma.ac.id/index.php/jd>
- Sujiono, Y.N. (2012) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks Permata Puri Media
- Sukmadinata, N.S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan. Cet. 11*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sulistiani, I. R. (2016). Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dengan Menggunakan Media Benda Konkret (Manik-Manik dan Sedotan) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Dinoyo 1 Malang. Vicratina: *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai>
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Widarmi, D., dkk. (2008). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Widyawati, E. (2018). *Penerapan Permainan Rolet untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B di RA Mutiara Iman Kendalpayak Pakisaji Malang*. Skripsi, Malang: Universitas Kanjuruhan Malang
- Zaman, B., & A Hery Hernawan. (2014). *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka