

Pengembangan Game *Spelling Word Scrabble* Untuk Perkembangan Aspek Bahasa Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun

Shofrotul Faizah¹, Siti Masitoh²

¹ Universitas Negeri Surabaya

² Universitas Negeri Surabaya
Shofroh03@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the results of an analysis which shows that media for early childhood 5-6 years is needed for the development of aspects of language development. This research aims to develop a media that is suitable for the characteristics of early childhood 5-6 years. The method used is Research and Development (R&D) research. The subjects used in this study were 15 children aged 5-6 years from an educational institution in Sukodono, Sidoarjo. The results of this study are, as follows. 1) Media spelling word scrabble to develop aspects of language development in early childhood 5-6 years is developed based on the steps in DDD-E, namely Decide, Design, Development and Evaluate. 2) The effectiveness of the spelling word scrabble media product is "Effective". It can be concluded that Scrabble spelling word media is effectively used to develop language development in early childhood 5-6 years.

Keywords: Research and Development; Media Scrabble; Language Development; Gamification

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil analisis lapangan yang menunjukkan sangat dibutuhkan alat bantu untuk anak usia dini 5-6 tahun untuk mengembangkan aspek perkembangan Bahasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini 5-6 tahun. Metode yang digunakan adalah penelitian *Research and Development (R&D)*. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah 15 anak dengan usia 5-6 tahun dari suatu lembaga pendidikan di Sukodono, Sidoarjo. Hasil dari penelitian ini adalah, sebagai berikut. 1) Media *spelling word scrabble* untuk mengembangkan aspek perkembangan Bahasa pada anak usia dini 5-6 tahun dikembangkan berdasarkan langkah-langkah dalam DDD-E, yaitu *Decide, Design, Development and Evaluate*. 2) Efektifitas produk media *spelling word scrabble* adalah "Efektif". Dapat disimpulkan bahwa media *spelling word scrabble* efektif digunakan untuk mengembangkan perkembangan Bahasa anak usia dini 5-6 tahun.

Kata kunci: Penelitian dan Pengembangan; Media Scrabble; Perkembangan Bahasa; Gamification

History

Received 2023-01-07, Revised 2023-01-19, Accepted 2023-05-31

PENDAHULUAN

Perkembangan anak pada usia dini sangatlah pesat, perkembangan kognitif, sosial, emosional anak mulai berkembang. Pada anak usia dini atau sekitar usia 4-6 tahun perkembangan memori mulai meningkat. Pada usia 4-6 tahun anak mulai memiliki rasa percaya diri dalam mendapatkan pengetahuan mereka. (Erikson et al., 2010) mengatakan bahwa anak pada usia 3-5 tahun atau *preschool age* ditandai dengan *Initiative-Guilty* yang merupakan masa dimana anak telah memiliki beberapa kecakapan, dengan tumbuhnya kecakapan tersebut anak mulai termotivasi dalam melakukan beberapa kegiatan, tetapi karena kemampuan anak baru mulai berkembang maka kemungkinan untuk mengalami kegagalan

sering terjadi. Kegagalan-kegagalan tersebut menyebabkan dia memiliki perasaan bersalah, dan untuk sementara waktu dia tidak mau berinisiatif atau berbuat.

(Susanto, 2017) menyebutkan bahwa, anak dengan usia 3-6 tahun mulai memasuki tahap bermain. Tahap ini pada suatu periode tertentu saat anak menginjak usia 3 sampai 6 tahun, dan tugas yang harus diemban seorang anak pada masa ini ialah untuk belajar, memiliki gagasan (inisiatif) tanpa banyak terlalu melakukan kesalahan. Pada usia 5-6 tahun anak mulai memasuki sekolah taman kanak-kanan. Dimana anak mulai dapat melakukan kegiatan belajar sambil bermain.

(Ardiyanto, n.d.) (2017) menyebutkan 4 tahap dalam bermain, yaitu tahapan penjelajahan (*Exploratory Stage*) merupakan tingkatan ketika seorang atau objek mencoba menjangkau atau meraih suatu benda yang ada disekitarnya, tahapan mainan (*Toy stage*) merupakan kegiatan seorang mengamati alat permainan dan mencoba menggunakannya, puncak pada tahapan ini adalah ketika seorang memasuki usia 5-6 tahun, tahapan bermain (*Play stage*), tahapan melamun (*Daydream Stage*). Anak usia 5-6 tahun masuk dalam tahapan mainan, anak akan memperhatikan, mengamati dan mencoba mainan yang ada didepan dia.

Pada satuan pendidikan anak usia dini, terdapat 6 penilaian aspek perkembangan pada anak, yaitu yang pertama perkembangan nilai agama dan moral, kedua perkembangan fisik motorik, ketiga perkembangan kognitif, keempat perkembangan bahasa, kelima perkembangan sosial emosional dan terakhir adalah perkembangan seni yang terdapat dalam (*Permendikbud No. 137 Tahun 2014 - SN-PAUD*, n.d.). Pada keputusan BSKAP No 033/H/KR/2022 (*033_H_KR_2022-Salinan-SK-Kabupaten-Tentang-Perubahan-SK-008-Tentang-Capaian-Pembelajaran*, n.d.) tentang capaian pembelajaran pada Pendidikan anak usia dini jenjang Pendidikan dasar, dan jenjang Pendidikan menengah pada kurikulum merdeka disampaikan bahwa 6 aspek perkembangan pada Pendidikan anak usia dini diintegrasikan menjadi 3 elemen stimulasi, 3 elemen tersebut adalah yang pertama Elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti, yang kedua adalah Jati diri, dan yang ketiga adalah dasar-dasar literasi.

Penelitian ini akan difokuskan pada aspek perkembangan bahasa siswa atau dalam kurikulum merdeka terdapat dalam elemen dasar-dasar literasi.

Bahasa merupakan suatu bentuk komunikasi, baik secara lisan, tulisan maupun isyarat yang berdasarkan dari suatu sistem dari beberapa simbol. Pengertian tersebut dikemukakan oleh (Santrock, 2011). Bahasa juga merupakan bagian terpenting manusia, karena bahasa berupa sarana komunikasi yang menyimbolkan pikiran dan perasaan seseorang dengan tujuan menyampaikan makna kepada orang lain (Hurlock, 2003).

Dengan era yang serba teknologi ini ada sebuah metode pembelajaran yang dapat membantu, yaitu dengan Gamification. Menurut (Lugmayr et al., n.d.) , Gamification merupakan sebuah proses peningkatan kemampuan seseorang yang berupa pengalaman yang menyenangkan berupa permainan atau games. Menurut (Dale, 2014) , gamification merupakan sebuah metode yang terlibat secara digital

dengan menggunakan mekanisme permainan dan desain pengalaman untuk memotivasi seseorang dalam mencapai tujuan mereka. Sedangkan menurut (Kapp, 2012) mendefinisikan gamification sebagai penggunaan aturan atau Teknik berbasis permainan, estetika, dan pemikiran permainan untuk melibatkan orang, yang dapat memotivasi tindakan, membantu kegiatan pembelajaran dan memecahkan sebuah masalah. Sehingga dengan menjadikan gamification sebagai metode pembelajaran dapat membantu kegiatan pembelajaran siswa kelompok B di Taman kanak-kanak semakin menyenangkan dan menarik.

Permainan Scrabble Word merupakan sebuah sumber hiburan yang dapat berfungsi juga sebagai tujuan pendidikan. Permainan kata puzzle (Word game Scrabble) juga mampu meningkatkan kemampuan seseorang untuk menambah kosakata dan mengasah otak. (Kobzeva, 2015) berpendapat bahwa scrabble merupakan alat efektif yang digunakan untuk mengembangkan pemikiran kritis siswa serta kompetensi bahasa mereka. (Sheppard, 2002) mengatakan bahwa scrabble merupakan permainan papan dengan cara pemain membangun kata-kata dengan balok kecil yang berisi huruf dengan nilai poin yang bervariasi.

Permainan kata scrabble yang dimaksud dalam penelitian pengembangan ini adalah permainan kata atau alat efektif yang berfungsi sebagai tujuan Pendidikan atau hiburan untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis, kompetensi bahasa dan mengasah kecerdasan seorang pemain.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *spelling word scrabble* untuk mengembangkan perkembangan bahasa anak pada anak usia 5-6 tahun. Sehingga guru menyampaikan bahwa membutuhkan media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar yang menarik, audio yang ceria agar menggugah semangat siswa dan permainan baru yang membuat siswa tertarik dan penasaran untuk alat bantu dalam kegiatan pembelajaran dengan bermain sambil belajar secara bersama yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan perkembangan bahasa (Aulina, 2012) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan membaca permulaan antara anak yang diberikan perlakuan permainan scrabble dan anak yang diberikan perlakuan kartu gambar dan anak dengan penguasaan kosakata tinggi yang diberikan perlakuan permainan scrabble memiliki kemampuan membaca permulaan lebih tinggi daripada anak yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar, Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan membaca permulaan anak dengan penguasaan kosakata tinggi yang diberikan perlakuan permainan scrabble dan yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar. Sedangkan penelitian terdahulu tentang scrabble milik (Puranik & Lonigan, 2011) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa keterampilan menulis dan menyusun kata dengan permainan papan atau hanya coretan merupakan salah satu ciri awal tentang pengembangan keterampilan kekasaraan anak. (Tomasello, 1999) menjelaskan bahwa anak-anak mampu menyebutkan dan menggunakan ejaan yang ditemukan tetapi tidak memiliki representasi yang lengkap mampu meningkatkan jumlah dan

variasi untuk membuat sebuah kata atau kalimat. Guru dan pendidik dapat menjadi fasilitator dan pemandu yang penting bagi anak-anak untuk mengenal simbol dan tulisan dalam permainan scrabble.

Berbeda dari penelitian terdahulu, penelitian ini menggunakan media scrabble untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa keaksaraan awal pada anak usia dini 5-6 tahun. Media scrabble ini dapat digunakan untuk mengenal macam-macam buah-buahan yang jarang mereka ketahui dan media scrabble ini dilengkapi dengan backsound lagu daerah, sehingga anak bisa mengenal dan semakin cinta dengan Indonesia. Media ini disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, dapat meningkatkan motoric halus, mengembangkan kemampuan berbahasa, melatih kemandirian, melatih tanggung jawab dan meningkatkan kemampuan seni.

METODE

Metode yang digunakan dala penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau disebut juga Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru (Sugiyono, 2017). Dengan acuan pengembangan DDD-E. Tipe DDD-E memiliki 4 tahap pengembangan, antara lain : Decide, Design, Develop, Evaluate (Ivers & Barron, n.d.). Desain penelitian DDD-E merupakan desain penelitian yang digunakan untuk media pembelajaran multimedia, sesuai dengan produk yang akan dihasilkan dalam pengembangan ini yang berupa games spelling word scrabble. Pemilihan media disesuaikan dengan analisis kebutuhan lembaga tersebut dengan berdasarkan standart kelayakan media yang dijelaskan oleh (Musfiqon & Lamiran, 2012) mengatakan kelayakan media sebagai berikut : (1) Keterbacaan, (2) Mudah digunakan, (3) Kualitas tampilan/tayangan, (4) Kualitas pengelolaan program nya, (5) kualitas penayangan jawaban, (6) kualitas pendokumentasiannya. Subjek penelitian yang digunakan untuk uji coba produk adalah siswa kelompok B RA At Thoyyibah Kebonagung dan objek penelitian ini adalah kemampuan berbahasa siswa dan media spelling word scrabble. Dalam kegiatan uji coba dari pengembangan media pembelajaran mobile learning scrabble huruf menggunakan desain eksperimen *The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain eksperimen *The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design* dilakukan secara acak dengan metode pemilihan sampel dengan *Two stage random sampling*. Pengambilan sampel *Two stage random sampling* dilakukan dengan cara secara acak memilih Lembaga Pendidikan atau individual dengan usia 5-6 tahun. *Two stage random sampling* ini lebih layak dari *Simple random sampling* dan lebih mewakili dari *cluster sampling* (Fraenkel et al., 2011) Penelitian ini dilaksanakan selama 1 minggu atau 5 kali pertemuan kelas pada tanggal 28 November 2022 – 02 Desember 2022.

Pengembangan DDD-E

Pengembangan DDD-E dibagi menjadi 4 tahapan, yang pertama Tahap Decide (Memutuskan), tahap pengembangan yang menetapkan tujuan dari pemilihan media tersebut, kesesuaian media dengan karakteristik materi dan sasaran, dan evaluasi dari penetapan media yang telah dikembangkan. Dalam tahap memutuskan, pengembang menetapkan tujuan instruksional dan tema atau area produk, sehingga tahap pertama bertujuan untuk menguraikan tujuan dan isi produk. Yang kedua, Design, tahap Design digunakan untuk membuat alur dalam produk berupa Outline Content, Create flowcharts, Specific the Screen Design and Layout dan write script or storyboard. Tahap Design merupakan 50% dari total waktu dalam pengembangan media. Yang ketiga adalah Development, tahap Develop atau tahap pengembangan. Tahapan ini merupakan tindak lanjut setelah melakukan Design. Sehingga tahap Develop bergantung dengan hasil tahap Design. Keempat, tahap Evaluate, Tahap yang terakhir adalah melakukan evaluasi. Dalam pengembangan DDD-E, evaluasi dilakukan dengan 2 cara, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan oleh ahli dan pengembang. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan di akhir proyek. Sehingga tahap evaluasi pada DDD-E melingkari keseluruhan tahap yang ada. Mulai dari tahap Decide, Develop, dan Design. Evaluasi tersebut dilakukan pada tahap manapun, dan jika ada yang kurang tepat maka perlu dilakukan revisi.

UJI COBA PRODUK

Setelah kegiatan pengembangan selesai, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk. Penelitian ini melakukan uji coba produk pada 3 kelompok, yaitu uji coba perorangan yang dilakukan dengan validator media, uji coba kelompok kecil dilakukan dengan 6 siswa secara acak dengan tingkat kognitif tinggi, sedang, rendah yang dipilih secara random baik laki-laki maupun perempuan, dan uji coba kelompok besar, dilakukan dengan 15 siswa atau 1 kelas. Dari hasil uji coba tersebut akan diketahui kemampuan berbahasa siswa dan efektifitas media spelling word scrabble.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media menggunakan design pengembangan DDD-E menghasilkan : Tahap pertama ialah Decide (Menetapkan), langkah pertama adalah menentukan tujuan rancangan penelitian, pada langkah ini pengembang melakukan observasi dan wawancara terhadap beberapa guru PAUD jenjang TK Kelompok B sederajat dilingkungan Kecamatan Sukodono. Dari hasil observasi dan wawancara pengembang menemukan hambatan pada perkembangan Bahasa anak menurun, terlebih pada aspek keaksaraan awal. Langkah kedua adalah menentukan isi media, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas kelompok B, untuk mengetahui materi apa saja yang dimasukkan dalam media tersebut. Dari hasil wawancara tersebut didapatkan 30 nama buah-buahan yang sudah diurutkan sesuai dengan tingkat kemudahan kosakata. Seperti pada level 1 terdapat 10 nama buah dengan pelafalan 2 suku kata, pada level 2 terdapat penambahan akhir atau huruf paten, dan untuk level 3 nama

buah yang digunakan ialah yang memiliki kosa kata yang terdapat penambahan huruf tengah dan huruf akhiran atau huruf paten. Langkah ketiga adalah Setelah menentukan tujuan dan isi dari media yang akan dikembangkan, maka tahap selanjutnya adalah melihat kondisi sumber daya yang ada. Apakah fasilitas sekolah mendukung adanya pembuatan media pada sekolah tersebut. Berdasarkan obeservasi yang telah dilakukan oleh pengembang, fasilitas yang dimiliki oleh RA AT THOYYIBAH memiliki kelas computer yang terdapat 2 komputer dan 2 laptop yang dapat dioprasikan serta mayoritas orang tua siswa memiliki smartphone android.

Tahap kedua adalah Design (Merancang), pada tahap ini pengembang merancang produk yang akan dikembangkan. Perencanaan yang digunakan disesuaikan dengan standart dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Langkah pertama adalah membuat garis besar isi dalam media, selanjutnya membuat flowchart atau grafik dari garis besar media, langkah selanjutnya adalah membuat spesifikasi desain dan layout pada media yang menjelaskan tentang bagaimana tampilan dan isi yang terdapat pada media scrabble huruf, langkah terakhir adalah membuat storyboard yang berupa desain media yang berupa gambaran kasar media sebelum mulai mengembangkan media.

Tahap ketiga adalah Development atau pengembangan yang berupa isi dari produk game scrabble huruf yang telah dirancang sesuai dengan tahap design dan proses produksi media dengan bantuan software grafis. Materi yang ada pada media ini adalah macam-macam buah-buahan. Aktivitas bermain yang dikembangkan pada spelling word scrabble adalah menyusun huruf dari nama buah yang ditampilkan. Pada layer akan ditampilkan gambar buah, kemudian terdapat kotak kosong dan kotak berisikan huruf abjad, siswa diharapkan memilih dan menarik abjad untuk disusun sesuai dengan nama buah tersebut.

Tahap terakhir adalah Evaluate (evaluasi), penelitian melakukan 3 evaluasi untuk menunjang kualitas media. Evaluasi RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) digunakan sebagai acuan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, sehingga media yang dihasilkan sesuai dengan capaian pembelajaran pada lembaga pendidikan tersebut. Evaluasi RPPH dilakukan oleh guru dan dosen berupa wawancara dan observasi, dan menghasilkan analisis data 100% sehingga masuk dalam kategori yang sangat baik dengan rentang 90% - 100%. Disimpukna tidak memerlukan revisi terlalu banyak, namun perbaikan pada Rencana Pelasanaan Pembelajaran hanya perlu ditambahkan sesuai dengan saran ahli.

Evaluasi kedua adalah evaluasi materi, evaluasi materi bertujuan untuk menyesuaikan isi media dengan materi yang dijelaskan di lembaga pendidikan. Evaluasi materi dilakukan dengan cara wawancara dengan dosen dan guru kelas, didapatkan hasil perhitungan rerata 95,83% sehingga masuk dalam kategori yang sangat baik dengan rentang 90% - 100%. Perlu dilakukan revisi dan perbaikan agar materi yang dalam media sesuai. Setelah melakukan revisi atau perbaikan, skor dari dosen dan guru mendapatkan skor presentase 100%.

Evaluasi terakhir adalah evaluasi pada media, bertujuan untuk menguji kesesuaian materi yang dikemas dalam bentuk media simulasi digital dan mengukur kelayakan media spelling word scrabble yang telah di produksi. Evaluasi dilakukan oleh dosen melalui wawancara dan uji coba produk. Berdasarkan hasil perhitungan presentase yang di dapatkan dari hasil uji coba tersebut adalah 100% sehingga masuk dalam kategori yang sangat baik dengan rentang 90% - 100%. Sehingga tidak memerlukan revisi terlalu banyak, namun perbaikan pada media spelling word scrabble hanya perlu ditambahkan sesuai dengan saran ahli.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, kesimpulan yang didapatkan adalah media *spelling word scrabble* untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia dini 5-6 tahun dikembangkan dengan desain pengemangan DDD-E, yaitu *Decide, Design, Development and Evaluate*. Tahap *Decide* digunakan untuk menetapkan tujuan dari pemilihan media dengan analisis kebutuhan. Tahap *Design* digunakan untuk membuat rancangan media, mulai dari membuat garis besar, membuat storyboard sampai membuat layout dan grafis untuk media. Tahap *Development* atau tahap pengembangan, digunakan untuk mengembangkan media *spelling word scrabble*.

Tahap *Evaluate* digunakan untuk melakukan evaluasi formatif dan sumatif serta untuk memperbaiki media. Efektifitas media *spelling word scrabble* yang dikembangkan untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini 5-6 tahun adalah efektif digunakan adalah dengan hasil pengolahan data 77,7% dan nilai Mean kelas kontrol adalah 39,8%. Jika disesuaikan dengan tabel kategori tafsiran efektifitas N-Gain oleh (Hake, n.d.), disimpulkan bahwa nilai kelas eksperimen menghasilkan 77,7% yang jika ditafsirkan dengan tabel N-gain maka dinyatakan efektif, sedangkan kelas kontrol dengan hasil perhitungan statistika 39,8% yang ditafsirkan dengan tabel N-Gain maka dinyatakan tidak efektif.

Adapun beberapa saran dalam penggunaan gamification yang berupa games *spelling word scrabble* efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran, pada kelas TK B untuk materi perkembangan Bahasa anak, namun akan lebih baik apabila guru mengatur kondisi kelas terlebih dahulu agar lebih efektif ketika media ini digunakan pada saat pembelajaran, kemudian membimbing siswa untuk mengerjakan mengerjakan stage game pada media tersebut. Selain pengawasan dan bimbingan dari guru, pemberian pijakan atau pengetahuan awal tentang buah-buahan juga sangat penting untuk menarik perhatian dan keingintahuan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- 033_H_KR_2022-Salinan-SK-Kabupaten-tentang-Perubahan-SK-008-tentang-Capaian-Pembelajaran.
(n.d.).
- Ardiyanto, A. (n.d.). *Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Alfikri Sastra Wiguna Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*.
- Aulina, C. N. (2012). *Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun* (Vol. 1, Issue 2).
- Dale, S. (2014). Gamification: Making work fun, or making fun of work? *Business Information Review*, 31(2), 82–90. <https://doi.org/10.1177/0266382114538350>
- Erikson, E. H., Helly Prajitno Soetjipto, Sri Mulyantini Soetjipto, & Harris H. Setiajid. (2010). *Childhood and society*. Pustaka Pelajar.
- Fraenkel, J., Wallen, N., & Hyun, H. (2011). *How to Design and Evaluate Research in Education*. (8a ed.). McGraw-Hill Education.
- Hake, R. R. (n.d.). *Analyzing Change/Gain Scores** †. <http://lists.asu.edu/cgi-bin/wa?A2=ind9903&L=aera-d&P=R6855>
- Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi perkembangan : suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (5th ed.). Erlangga.
- Ivers, K. S., & Barron, A. E. (n.d.). *Multimedia Projects in Education: Designing, Producing, and Assessing Libraries Unlimited Teacher Ideas Press*.
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Kobzeva, N. (2015). Scrabble as a Tool for Engineering Students' Critical Thinking Skills Development. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 182, 369–374. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.791>
- Lugmayr, Artur., Franssila, H., Paavilainen, Janne., & Kärkkäinen, Hannu. (n.d.). *Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference 2012: "Envision Future Media Environments" : Tampere, Finland, 3rd-5th, October 2012*.
- Musfiqon, & Lamiran, S. (2012). *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Pt Prestasi Pustakarya.
- Permendikbud No. 137 Tahun 2014 - SN-PAUD. (n.d.).
- Puranik, C. S., & Lonigan, C. J. (2011). From scribbles to scrabble: Preschool children's developing knowledge of written language. *Reading and Writing*, 24(5), 567–589. <https://doi.org/10.1007/s11145-009-9220-8>
- Santrock, J. W. (2011). *Masa perkembangan anak* (11 buku 2). Salemba Humanika.
- Sheppard, B. (2002). World-championship-caliber Scrabble ☆. In *Artificial Intelligence* (Vol. 134).

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.

Susanto, A. (2017). *Pendidikan anak usia dini : konsep dan teor* (Suryani, Ed.). Bumi Aksara.

Tomasello, M. (1999). The Human Adaptation For Culture. In *Annu. Rev. Anthropol* (Vol. 28).