



MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIJAIYAH (AYAT AL-QUR'AN) DENGAN MEDIA PUZZLE

Nikmatul fuadah, Ridwan

Pendidikan Guru –Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Niechy86@gmail.com, ridwan@unpkediri.ac.id

Abstrak

Kemampuan membaca huruf Hijaiyah (Ayat A-Qur'an) pada anak usia dini perlu mendapatkan perhatian karena pada usia tersebut merupakan usia emas. Seorang anak mampu dengan mudah untuk mengenal huruf Hijaiyah dan mereka dengan mudah mengenali dan menghafal surat surat pendek. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui penggunaan media Puzzle dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf Hijaiyah pada anak usia dini. Pembelajaran dengan media puzzle, menganut aliran ilmu kognitif modern dengan melibatkan emosi,seluruh tubuh,semua indra siswa. Media puzzle akan melahirkan sebuah konsep belajar yang dikenal dengan BBA (Belajar Berdasar Aktifitas). Belajar Berdasar Aktifitas berarti bergerak secara aktif, secara fisik ketika siswa belajar dengan menggunakan kemampuan sebanyak mungkin indra siswa,serta melibatkan fikiran dan perasaan siswa. Puzzle huruf Hijaiyyah adalah bentuk atau pola yang berbentuk potongan potongan huruf Hijaiyyah yang bila disusun akan menjadi kalimat atau kata yang sempurna dari bagian ayat Al Quran yang bisa dibaca dengan baik dan benar.Sedang bentuk dari puzzle ini bisa beragam dan dibuat dengan bermacam bentuk dengan tujuan agar siswa lebih bersemangat dan senang dalam belajar. Simpulan dari penulisan artikel ini adalah dengan melalui media puzzle, terbukti efektif dapat mengembangkan kemampuan membaca huruf Hijaiyah pada anak usia dini. Rekomendasi dari penelitian ini adalah penggunaan media puzzle dapat digunakan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini lainnya.

Keywords: huruf Hijaiyah, media puzzle

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi manusia dewasa ataupun yang masih anak dan balita. Pendidikan terdiri dari pendidikan formal dan informal. Adapun pendidikan pada anak usia dini ada 2 jenis, yaitu Taman Kanak-Kanak (TK) dan Raudhatul Athfal (RA). Adapun aspek yang dikembangkan sama dengan tingkat Taman Kanak-kanak pada umumnya, yaitu ada 6 aspek perkembangan, dan salah satunya adalah aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk beradaptasi dengan keluarga, teman dan lingkungan sekitarnya.

RA/TK adalah salah satu bentuk satuan pendidikan Anak Usia Dini pada alur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun sebelum memasuki pendidikan Dasar (PP Nomor 27/1990). Peserta didik pada usia ini dibagi menjadi dua kelompok belajar berdasar usianya yaitu kelompok A usia 4-5 tahun dan kelompok B usia 5-6 tahun. (Sumantri ,2003), menjelaskan bahwa kurikulum di TK /RA adalah seluruh usaha untuk merangsang agar anak belajar dalam rangka mengembangkan seluruh aspek yang ada pada dirinya, baik di dalam maupun di luar kelas, serta lingkungan mereka. Raudhatul Athfal lebih menekankan pada pendidikan Agama Islam juga mencakup cara membaca huruf hijaiyah dan membaca Al Quran. Huruf Hijaiyah adalah huruf dalam tulisan arab dan juga merupakan penyusun

kata dalam Al Qur'an. Pengembangan cara membaca huruf hijaiyah pada anak usia dini sangat penting, karena merupakan dasar untuk membaca Al Qur'an. Dengan kemampuan membaca huruf hijaiyah dengan baik, akan lebih mudah pula dalam mempelajari ilmu agama lainnya yang bertuliskan huruf Hijaiyah. Kemampuan membaca Al Quran pada anak kelompok A dan kelompok B saat ini belum optimal, karena anak masih belum mampu membaca huruf hijaiyah yang sesuai dengan ilmu *tajwid*. Adapun beberapa sebab yaitu media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, belum mampu meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah sesuai ilmu *tajwid*. Anak-anak adalah manusia kecil yang belum dewasa dan memiliki berbagai potensi laten untuk tumbuh dan berkembang. Potensi itu meliputi potensi rohani dan potensi jasmani. Potensi rohani yang berkaitan dengan kemampuan intelektual atau spiritual, termasuk di dalamnya adalah nilai agamaya yaitu mencintai kitab sucinya. Hal ini bisa diwujudkan dalam kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyyah serta kemampuan mereka membaca ayat Al Quran. Kecintaan anak pada agama serta kitab suci mereka, dapat dikembangkan dengan pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Arab. Keadaan seperti ini muncul pada anak seiring dengan berfungsinya pendengaran, penglihatan dan organ tubuh yang bisa mereka gerakkan untuk meniru apa yang mereka lihat dan yang mereka ingin lakukan (Satibi, 2005:6).

Upaya untuk meningkatkan kemampuan bahasa (bahasa Arab) bisa dilakukan melalui kegiatan pembelajaran didalam dan di luar kelas. Salah satunya dengan menggunakan media belajar Puzzle. Dengan media ini diharapkan akan meningkatkan perkembangan bahasa anak, khususnya bahasa Arab. Membaca huruf Hijaiyyah dengan menggunakan media pembelajaran puzzle huruf Hijaiyyah akan memberi pengaruh juga terhadap pendidik member informasi kepada peserta didik, dan informasi itu akan diolah oleh peserta didik secara cepat dan otomatis. Kemampuan peserta didik dalam aspek bahasa Arab, diperlukan kesiapan baik oleh pendidik maupun siswanya. Kesiapan tersebut meliputi kesiapan fisik, kesiapan psikis, kesiapan pendidikan dan kesiapan IQ peserta didik (Mustofa 2005 :31-40). Pada saat pembelajaran berlangsung, pendidik menggunakan beberapa komponen yaitu *encoding* dan *decoding*. *Encoding* adalah pendidik menggunakan kode atau pesan dalam pembelajaran. *Decoding* adalah Isi penyampaian pesan oleh pendidik sesuai dengan pemahaman yang diterima siswa dan bahasa tubuh (Kurnia, 2006:9)

PEMBAHASAN

1. Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini

Menurut Aisyah, (dalam Lestarinigrum, Intan. P,W, 2013:13) menyatakan bahwa bahasa adalah sentral yang penting dalam proses belajar. Bahasa merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini agar mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata-kata yang tepat. Dengan bahasa anak juga akan mampu memahami dan menerima informasi serta menambah wawasan dari orang lain.

Menurut Santrock dan John, (dalam Lestari, Susari 2016:37) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak usia dini antara lain, faktor intelegensi, faktor kesehatan, faktor status sosial ekonomi, faktor jenis kelamin, faktor urutan kelahiran, faktor hubungan keluarga dan faktor kedwibahasaan.

a. Karakteristik Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang unik dan mempunyai karakteristik tertentu tahap usianya. Menurut (Susanto,2011:78) karakteristik kemampuan bahasa pada anak usia 4-5 tahun sebagai berikut :

- 1) Terjadinya perkembangan yang cepat dalam kemampuan bahasa anak.
- 2) Menguasai 90% dari fonem dan sintaksis bahasa yang digunakan.
- 3) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan.

Selanjutnya, menurut (Susanto, 2011:78-79) karakteristik kemampuan bahasa pada anak usia 5-6 tahun sebagai berikut :

- 1) Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata.
- 2) Lingkup kosakata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, perbedaan, perbandingan, dan permukaan.
- 3) Sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik.
- 4) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan.
- 5) Percakapan pada usia 5-6 tahun telah menyangkut berbagai kometarnya terhadap apa yang telah dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya. Sudah dapat melakukan ekspresi diri menulis, membaca, dan bahkan berpuisi.

b. Standar Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dalam Permendiknas No. 137 Tahun 2014, pencapaian perkembangan pada anak usia 5-6 Tahun meliputi :

- 1) Memahami Bahasan
 - a) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
 - b) Mengulang kalimat yang lebih kompleks
 - c) Memahami aturan dalam satu permainan
 - d) Senang dan menghargai bacaan
- 2) Mengungkapkan Bahasa
 - a) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks.
 - b) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama.
 - c) Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata,serta mengenal simbol simbol untuk persiapan membaca,menulis dan berhitung.
 - d) Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat, predikat dan keterangan.).
 - e) Memiliki lebih banyak kata kata untuk mengekprsikan ide pada orang lain
 - f) Melanjutkan sebagian cerita / dongeng yang telah diperdengarkan.
 - g) Menunjuk pemahaman konsep konsep dalam buku cerita.
- 3) Keaksaraan.
 - a) Menyebut simbol simbol huruf yang dikenal.
 - b) Mengenal suara huruf awal dari nama benda benda yang ada di sekitarnya.
 - c) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama.
 - d) Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.
 - e) Membaca nama sendiri.
 - f) Menuliskan nama sendiri.
 - g) Memahami arti kata dalam cerita.

Menurut Aisyah, (dalam Lestarinigrum, Intan P.W, 2013:14) menyatakan bahwa pengembangan bahasa terdiri dari 4 aspek yaitu : menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

2. Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini

Menurut Tarigan, (dalam Yulinar, 2012:2) membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis.

Membaca sangat bermanfaat bagi kehidupan, karena dengan membaca akan mendapatkan pengetahuan, ilmu dan informasi yang penting bagi kita. Menurut Dhieni dkk, (dalam Nurcahyanti, 2015:7-8) menyatakan alasan perlunya menumbuhkan cinta membaca pada anak adalah sebagai berikut :

- a. Anak yang senang membaca akan membaca dengan baik.
- b. Anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi.
- c. Membaca akan memberi wawasan yang lebih luas dalam segala hal yang membuat belajar lebih mudah.
- d. Kegemaran membaca akan memberikan beragam perspektif kepada anak.
- e. Membaca dapat membantu anak-anak untuk memiliki rasa kasih sayang.
- f. Anak yang gemar membaca dihadapkan pada suatu dunia yang penuh dengan kemungkinan dan kesempatan.
- g. Anak yang gemar membaca akan mampu mengembangkan pola berfikir yang kreatif dalam diri mereka

Menurut Dhieni dkk, (dalam Nurcahyanti, 2015:8) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca, yaitu :

- 1) Faktor Motivasi
- 2) Faktor Lingkungan Keluarga
- 3) Faktor Guru

3. Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Menurut Sujiono, (dalam Istiqhfarin, 2015:3-4) menyatakan bahwa media adalah suatu perantara dalam penyampaian informasi dari sumber kepada penerima dalam konteks sekolah, sumber adalah guru dan penerima adalah anak didik.

Menurut Nina, (dalam Syauqi, 2012:7) mengemukakan bahwa fungsi media dalam pembelajaran adalah :

- a. Penyajian materi agar lebih standar
- b. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik.
- c. Kegiatan belajar menjadi interaktif
- d. Waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi
- e. Kualitas belajar dapat ditingkatkan
- f. Pembelajaran dapat disajikan dimana dan kapan saja.
- g. Meningkatkan sifat positif anak dan proses belajar menjadi lebih baik.
- h. Memberi nilai positif pada pengajar.

Menurut Kemp dan Dayton, (dalam Falahudin, 2014:114-116) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu :

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan hasil pembelajaran anak.
- f. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sifat positif anak terhadap materi dan proses belajar.

- h. Mengubah peran anak kearah yang lebih positif.
- i. Media dapat membuat materi pembelajaran yang abstrak menjadi konkrit.
- j. Media dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.
- k. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan panca indra.

Jenis media dapat dikelompokkan menjadi 3, yaitu media auditif, media visual dan media audiovisual (Mamonto, 2013:3).

4. Media Puzzle Dalam Pembelajaran AUD

a. Pengertian Media Puzzle

Puzzle adalah media yang dimainkan dengan cara bongkar pasang. Media puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena media ini tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih kecepatan pikiran dan koordinasi dengan tangan. Menurut Rokhmat,(dalam Srianis,Suarni,Ujianti 2014 :5 menyatakan bahwa puzzle adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak,atau gambar bangun bangun tertentu sehingga membentuk sebuah pola tertentu.

Ada beberapa manfaat penggunaan media puzzle, yaitu :

- 1) Mengasah kemampuan otak
- 2) Melatih koordinasi mata dan tangan.
- 3) Melatih nalar atau logika.
- 4) Melatih kesabaran.
- 5) Menambah pengetahuan.

5. Media Puzzle Huruf Hijaiyah

Puzzle huruf hijayah adalah potongan-potongan huruf hijaiyah apabila disusun akan menjadi suatu kalimat arab yang bisa dibaca. Sedangkan bentuk puzzle huruf hijaiyah ini bisa beragam dan dibuat semenarik mungkin sehingga mampu membangkitkan minat anak untuk belajar lebih giat dan bersemangat.

Menurut Thobari (dalam Siswantia,2012:125) menerangkan bahwa huruf Hijaiyyah adalah salah satu jenis bahasa yang khas yang ditampilkan dalam kitab Al Quran. Kitab Al Quran memang disusun dengan menggunakan huruf Hijaiyyah dengan *makhroj* yang berbeda, sekaligus mengisyaratkan bahwa Al-Quran diturunkan dengan menggunakan bahasa Arab. Huruf Hijaiyyah juga diartikan sebagai huruf Arab yang dimulai dari huruf *Alif* dan diakhiri huruf *Ya'*.

Penggunaan puzzle huruf Hijaiyyah ini sama seperti menggunakan puzzle pada umumnya, yaitu peserta didik diajak untuk menyusun kepingan puzzle huruf Hijaiyyah yang sudah disediakan dan jika sudah selesai menyusun,peserta didik diperintahkan membaca hasil karyanya (Puzzle yang sudah disusun).

Pembelajaran dengan media puzzle, memiliki prinsip yang sama dengan *Accelerated Learning* (AL). Sebagaimana di jelaskan oleh Suyatno (Suyatno,2007:33) sebagai berikut

- 1.Pembelajaran melibatkan seluruh pikiran dan tubuh
2. Pembelajaran berarti berkreasi bukan mengkonsumsi
3. Kerjasama membantu proses pembelajaran.
4. Pembelajaran berlangsung pada tingkatan secara simultan.
5. Belajar dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri dengan umpan balik.
6. Emosi positif sangat membantu pembelajaran.

7. Otak –citra menyerap informasi secara langsung dan otomatis.

Untuk mencapai keberhasilan yang maksimal, maka diperlukan langkah langkah pembelajaran secara rinci tetapi tetap menyenangkan bagi murid, misalnya kerangka pembelajaran dalam *Quantum Learning* yaitu TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Ulangi,dan Rayakan). Adapun prosedur pelaksanaannya sebagai berikut:

1. Tumbuhkan.

Tumbuhkan dan bangkitkan semangat belajar peserta didik.berikan rangsangan yang menarik,misalnya dengan memberi apersepsi sebelum memulai pembelajaran dengan bernyanyi,bercerita,atau bisa dengan tanya jawab.

2. Alami.

Berikan pengalaman belajar serta tumbuhkan anak untuk berminat. Pendidik memberi contoh pemasangan puzzle dan anak menirukan sesuai dengan petunjuk guru.

3. Namai.

Berikan contoh yang mudah ditiru. Pendidik menyampaikan petunjuk cara dan teknik pemasangan puzzle yang benar, kemudian anak diminta membaca atau menirukan sesuai dengan petunjuk guru.

4. Demonstrasikan.

Mengaitkan pengalaman peserta didik dengan pengalaman yang baru.Instruksi dan arahan pendidik dalam melakukan pemasangan atau penempelan puzzle disampaikan secara rinci, jelas,dan menggembirakan.

5. Ulangi.

Ulangi permainan itu dengan rasa suka dan gembira, jadikan salah satu peserta didik yang berhasil menjadi model bagi yang lain, sampai seluruh peserta didik bisa mempraktekkan atau menirukan sesuai dengan instruksi dan arahan guru dengan benar.

6. Rayakan.

Pendidik member perhatian dan apresiasi pada peserta didik, setelah melakukan pengamatan dengan baik terhadap hasil karya yang dihasilkan peserta didik.

PENUTUP

KESIMPULAN

Salah satu aspek yang harus dikembangkan melalui pembelajaran di tingkat TK /RA adalah aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi atau penghubung bagi anak sehingga dapat dikembangkan melalui ketrampilan, menyimak berbicara, menulis dan memaca. Bahasa juga bisa digunakan anak untuk mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata-kata yang tepat. Dengan bahasa anak juga mampu memahami dan menerima informasi serta menambah wawasan pengetahuan dari Arab orang lain.

Mengenal dan mampu membaca bahasa Arab di RA sangat penting dan menjadi dasar untuk bisa membaca ayat Al-Quran secara benar sesuai dengan makhroj dan Ilmu *Tajwid*. Maka diperlukan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, salah satunya adalah dengan menggunakan media puzzle bahasa Arab (huruf Hijaiyyah). Puzzle huruf hijaiyyah adalah potongan-potongan huruf hijaiyyah dalam bentuk kata atau kalimat dari ayat Al-Quran, bila disusun dengan benar akan menjadi rangkaian huruf yang membentuk kata

atau kalimah yang benar. Tentu media ini menjadi salah satu media pembelajara yang kreatif dan inovatif, karena selama ini banyak para pendidik di TK/RA mengajarkan bahasa (arab) hanya secara lesan. Sehingga anak kesulitan untuk mengenal dan memahami konsep huruf Arab (Al-Quran).

SARAN

Dengan menggunakan media belajar berupa puzzle huruf Hijaiyyah pada anak usia dini, di TK atau RA. Maka penulis menyampaikan pesan dan saran sebagai berikut. Guru atau pendidik sebagai pusat pembelajar bagi siswa di TK/RA dituntut lebih kreatif dan inovatif menggunakan strategi, metode dan model dalam pembelajaran. Media Puzzle huruf Hijaiyyah salah satu media yang tepat digunakan untuk membantu mengembangkan bahasa Arab di RA. Dengan media belajar ini diharapkan proses pembelajaran di TK/RA dapat berjalan dengan baik, menyenangkan dan mendorong peserta didik lebih bersemangat, sebagaimana prinsip pembelajaran di TK/RA yaitu bermain sambil belajar dan tentu media belajar ini sangat disukai anak, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Falahudin, Iwan, 2014. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran, Jurnal Lingkar Widyaswara, 1 (4) Online, tersedia: http://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf diakses 29 Oktober 2017
- Istiqhfarin, A.F. 2015. Jurnal Penelitian Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Huruf Hijaiyyah Melalui Metode Al-Jadid Pada Anak Kelompok Bermain PAUD Aisiyah III Kecamatan Pare Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015. Online, tersedia: http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2015/11.1.01.11.0005.pdf diakses 28 Oktober 2017
- Lestari, Puji & Susari, H.D. 2016. Pengembangan Berbahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bermain Kartu Huruf di TK PSM 2 Kawedanan Magetan Tahun Pelajaran 2014/2015. Jurnal CARE 3 (2). Online, tersedia: <http://e-journal.unipma.ac.id> diakses 28 Oktober 2017
- Lestaringrum, Anik & Intan. P.W. 2013. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Media Panggung Boneka Tangan. Nusantara of Research. Online, tersedia: <http://lp2m.unpkediri.ac.id/jurnal> diakses 27 Oktober 2017
- Mamonto, S.E. 2013. Sigi Tentang Penggunaan Media pembelajaran Pada Mata Pelajaran Akutansi Kelas XI IPS di SMA Negeri 18 Surabaya. Artikel E-Journal. Online, tersedia: <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/6180/52/article.pdf> diakses 30 Oktober 2017
- Mustofa, Fahim. 2005. Agar Anak Anda Gemar Membaca. Bandung, Hikmah.
- Nurcahyanti, Yuli. 2015. Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Media Gelas Alfabet Pada Anak Kelompok B Paud Queen Alaafin Baitussholikhin Desa Jabon Kecamatan Banyakan Kediri Tahun Pelajaran 2014-2015. Artikel Skripsi Online, tersedia: http://simki.lp2m.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2015/11.1.01.1.0093.pdf diakses 29 Oktober 2017
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini . 2014.
- Satibi Hidayat, Otib. 2005. Materi pokok Metode Pengembangan Moral dan Nilai nilai Agama. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Suyatno, 2007. *Aneka Model Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Surabaya: Unesa.
- Syauqi, Khusni. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Las Busur Manual di SMK Negeri 1 Sedayu. Artikel Online, tersedia: <http://eprints.uny.ac.id> diakses 29 Oktober 2017
- Yulinar. 2012. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Taman Kanak- Kanak Pasaman Barat. *Jurnal Pesonal PAUD 1 (1)*. Online, tersedia: <http://download.portalgaruda.org/article>. diakses 27 Oktober 2017