

Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Game Edukasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Chenny Salmadev^{1*}, Sriyanti Rahmatunnisa²

^{1,2}Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Jakarta

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf anak usia 5 sampai 6 tahun di TK Mitra Keluarga melalui media game edukasi. Jenis penelitian ini adalah Tindakan Kelas (PTK). Hasil Penelitian ini : 1) Media game edukasi dapat meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam mengenal huruf. Pada tahap pra siklus kemampuan anak usia 5-6 tahun mengenal huruf rata-rata tidak lebih dari 57,3%. Siklus I mengalami peningkatan sebesar 13,8% menjadi 71,2%. Kemudian siklus II mengalami kemajuan sebesar 9,8% menjadi 80,8%. Adapun peningkatan rata-rata dalam skor pra siklus, siklus I dan siklus II sebesar 18,7%. 2) Kemampuan mengenal huruf melalui media game edukasi anak usia 5-6 tahun di TK Mitra Keluarga dengan cara: a) Peneliti mengenalkan melalui kartu huruf, bermain musik dari barang bekas, bernyanyi, kolase gambar, dan menggunakan laptop, b) Peneliti mencontohkan cara bermain game edukasi, c) Peneliti meminta anak untuk melakukan permainan game edukasi secara bergiliran.

Kata Kunci : Kemampuan Mengenal Huruf, Game Edukasi, Anak Usia 5-6 Tahun

Abstract

The purpose of this study was to determine the improvement of the ability to recognize letters of children aged 5 to 6 years at Mitra Keluarga Kindergarten through educational game media. This type of research is Classroom Action (PTK). The results of this study: 1) Educational game media can improve the ability of children aged 5-6 years in recognizing letters. At the pre-cycle stage, the ability of children aged 5-6 years to recognize letters averaged no more than 57.3%. Cycle I experienced an increase of 13.8% to 71.2%. Then cycle II progressed by 9.8% to 80.8%. The average increase in pre-cycle, cycle I and cycle II scores was 18.7%. 2) The ability to recognize letters through educational game media for children aged 5-6 years at Mitra Keluarga Kindergarten by: a) Researchers introduce through letter cards, playing music from used goods, singing, image collage, and using laptop, b) Researchers model how to play educational games, c) Researchers ask children to play educational games in turn.

Keywords: Ability to Recognize Letters, Educational Games, Children Aged 5-6 Years

PENDAHULUAN

Satu-satunya cara paling efektif bagi manusia untuk meningkatkan kapasitasnya adalah melalui pendidikan. Inilah alasan mengapa pendidikan menekankan pentingnya peranan sekaligus membina bakat dan kemampuan anak. Permendikbud No. 137 tahun 2014 Pasal 1 ayat 10 tujuan pendidikan adalah mempersiapkan anak untuk pendidikan lebih lanjut dengan mendorong pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani pada anak antara usia 0 dan 6 tahun (Aghnaita, 2017). Saat ini dalam memperkenalkan media pembelajaran, guru

tidak hanya menggunakan media dunia nyata tetapi juga mengetahui bagaimana menggunakan media berbasis teknologi (IT). Penggunaan media berbasis teknologi sejalan dengan ayat hadits Ali bin Abi Thalib Ra yaitu:

“Ajarilah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup dizaman mereka bukan pada zamanmu. Sesungguhnya mereka diciptakan untuk zamannya, sedangkan kalian untuk zaman kalian”. (HR. Ali bin Abi Thalib).

Menurut Seefelt dan Wasik dalam Trisnawati (2014), belajar mengenal huruf adalah alat untuk menyelesaikan tugas dengan mempelajari detail dari tanda-tanda tertulis yang merupakan komponen abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang lancar dan mandiri, seorang anak harus mengenal dan memahami makna abjad huruf. Seorang anak yang mengerti dan menyebut huruf abjad memiliki sedikit kesulitan untuk membaca daripada anak yang tidak mampu. Menurut Tiningsih dan Emi (2020: 8), “Kemampuan mengenal huruf adalah praktik yang tampaknya sederhana”, namun kemampuan ini harus digunakan oleh seorang anak karena “mengetahui huruf adalah modal dasar literasi”.

Bagi anak usia dini mengenal huruf sebaiknya dilakukan dengan cara belajar dan bermain. Hal ini menunjukkan bahwa anak usia dini membutuhkan media yang tepat untuk mengenal huruf, seperti menggunakan kartu kata, kotak surat, pohon surat, bola surat, dan sebagainya. Pengenalan huruf untuk anak-anak pada kelompok usia ini juga dapat dilakukan dengan media pembelajaran IT yaitu media game edukasi yang dibuat dengan menggunakan aplikasi PowerPoint.

Menurut penelitian yang dilakukan pada anak kelompok B usia 5 dan 6 di TK Mitra Keluarga, guru telah memberikan pengenalan serta pemahaman tentang keaksaraan awal tetapi belum mencapai hasil terbaik dalam mengenalkan huruf. Kondisi yang hadir dalam pertemuan tersebut menunjukkan banyak anak yang perlu dibimbing dan masih keliru dalam mengenal, menyebutkan, menunjukkan serta membedakan huruf secara tepat. Kemampuan anak kelompok B usia 5 sampai 6 tahun di TK Mitra Keluarga untuk mengenal huruf sangat terbatas. Disebabkan selama jam sekolah, media yang digunakan guru telah lama dan cenderung membuat perhatian anak kurang terfokus. Hal ini berlaku pada saat di rumah, orangtua kurang memberikan stimulasi dini untuk mengenalkan huruf pada anak.

METODE

Nurjaman menyebutkan bahwa penelitian tindakan kelas ialah pengamatan pada kegiatan belajar berupa proses yang direncanakan untuk dihadirkan dan direalisasikan bersama dalam proses belajar (Nurjaman, 2022). Sejalan dengan

Mulyatiningsih dalam Arnawati (Arnawati, 2020) mengartikan Penelitian Tindakan Kelas bersifat refleksi dalam tindakan yang efektif dan dilakukan bersama dengan tujuan menyempurnakan hasil belajar dan kegiatan siswa dengan menyajikan pembelajaran melalui model pembelajaran yang lebih baik. Penelitian ini dilakukan di TK Mitra Keluarga dengan subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B TK Mitra Keluarga usia 5-6 tahun. Subjek penelitian terdiri 9 anak, terdiri dari 5 laki-laki dan 4 perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan instrument utama dan instrument penunjang. Syarat dalam instrument utama yaitu orang yang mengetahui permasalahan yang sesuai dengan tema penelitian, yaitu anak usia 5-6 tahun.

1) Kisi - Kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf, mengacu pada definisi operasional variabel keaksaraan awal yaitu: Mengenal Huruf. Berikut secara rinci tertulis dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Keaksaraan Awal

Variabel	Dimensi
Keaksaraan awal	1. Menyebutkan simbol huruf 2. Menunjukkan bentuk dan bunyi huruf 3. Membedakan bentuk dan bunyi huruf

Tabel 3.3
Rincian Kisi-kisi Instrumen Keaksaraan Awal

Dimensi	Indikator	Penilaian			
		BSB	BSH	MB	BB
1. Menyebutkan simbol huruf	Menyebutkan simbol huruf vocal	Mampu menyebutkan simbol huruf vokal dengan benar semua	Mampu menyebutkan 3-4 simbol huruf vokal	Mampu menyebutkan 2 simbol huruf vokal	Belum mampu menyebutkan simbol huruf vokal
	Menyebutkan simbol huruf konsonan	Mampu menyebutkan simbol huruf konsonan dengan benar semua	Mampu menyebutkan 16 simbol huruf konsonan	Mampu menyebutkan 7-10 simbol huruf Konsonan	Belum mampu menyebutkan simbol huruf konsonan
	Menyebutkan simbol huruf dari A-Z	Mampu menyebutkan simbol huruf dari A-Z	Mampu menyebutkan simbol huruf dari A-S	Mampu menyebutkan simbol huruf dari A-N	Belum mampu menyebutkan simbol huruf
2. Menunjukkan	Menunjukkan bunyi	Mampu memahami	Mampu memaha	Masih salah memahami	Belum mampu memahami

Dimensi	Indikator	Penilaian			
		BSB	BSH	MB	BB
bentuk dan bunyi huruf	dan bentuk huruf pada abjad	serta menunjukkan antara bunyi dan bentuk Huruf abjad dengan benar semua	mi serta menunjukkan antara bunyi dan bentuk Huruf abjad meskipun ada bunyi serta Bentuk huruf yang keliru	serta menunjukkan antara bunyi dan bentuk pada beberapa huruf abjad	dan menunjukkan antara bunyi dan bentuk huruf abjad
	Menunjukkan bentuk dan bunyi huruf dari 2 suku kata	Mampu menunjukkan bentuk dan bunyi huruf 2 suku kata dengan benar semua	Mampu menunjukkan bentuk dan bunyi huruf 2 suku kata meskipun ada yang keliru	Masih salah menunjukkan bentuk dan bunyi huruf 2 suku kata	Belum mampu menunjukkan bentuk dan bunyi huruf dari 2 suku kata
	Menunjukkan bentuk huruf dan bunyi huruf dari 3 suku kata	Mampu menunjukkan bentuk dan bunyi huruf 3 suku kata dengan benar semua	Mampu menunjukkan bentuk dan bunyi huruf 3 suku kata meskipun ada yang keliru	Masih salah menunjukkan bentuk dan bunyi huruf 3 suku kata	Belum mampu menunjukkan bentuk dan bunyi huruf 3 suku kata
3. Membedakan bentuk dan bunyi huruf	Membedakan bentuk dan bunyi huruf (P, B dan D)	Mampu Membedakan bentuk dan bunyi huruf (P, B dan D) dengan benar semua	Mampu Membedakan bentuk dan bunyi huruf (P, B dan D) walaupun sesekali masih keliru	Masih salah Membedakan bentuk dan bunyi huruf (P, B dan D)	Belum mampu Membedakan bentuk dan bunyi huruf (P, B dan D)
	Membedakan	Mampu Membedakan	Mampu Membedakan	Masih salah Membedakan	Belum mampu Membedakan

Dimensi	Indikator	Penilaian			
		BSB	BSH	MB	BB
	bentuk dan bunyi huruf (F dan V)	bentuk dan bunyi huruf (F dan V) dengan benar semua	kan bentuk dan bunyi huruf (F dan V) walaupun sesekali masih keliru	bentuk dan bunyi huruf (F dan V)	bentuk dan bunyi huruf (F, dan V)
	Membedakan bentuk dan bunyi dari benda yang memiliki 2 suku kata	Mampu membedakan bentuk dan bunyi dari benda yang memiliki 2 suku kata dengan benar semua	Mampu membedakan bentuk dan bunyi dari benda yang memiliki 2 suku kata walaupun sesekali masih keliru	Mampu membedakan bentuk dan bunyi huruf dari benda yang memiliki 2 suku kata, tetapi masih salah dalam bunyi hurufnya	Belum mampu membedakan bentuk dan bunyi dari benda yang memiliki 2 suku kata

Selain berbentuk kualitatif, data yang diperoleh dari penelitian ini berbentuk deskriptif kuantitatif berupa angka-angka sederhana yang diperoleh dari hasil perhitungan observasi selama tindakan dilakukan. Ditampilkan dalam bentuk tersistematis yang tidak sulit untuk dimengerti, tindakan penelitian ini dikatakan berhasil bila terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun melalui media *game* edukasi pada siklus I lalu dibandingkan dengan siklus II dan seterusnya. Sampai tingkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun tercapai dengan nilai rata-rata 75% yaitu:

$$P = \frac{\text{Skor observasi}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = 75 \%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

Skor observasi = Skor yang di peroleh

Skor maksimal = Skor yang sebenarnya tercapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

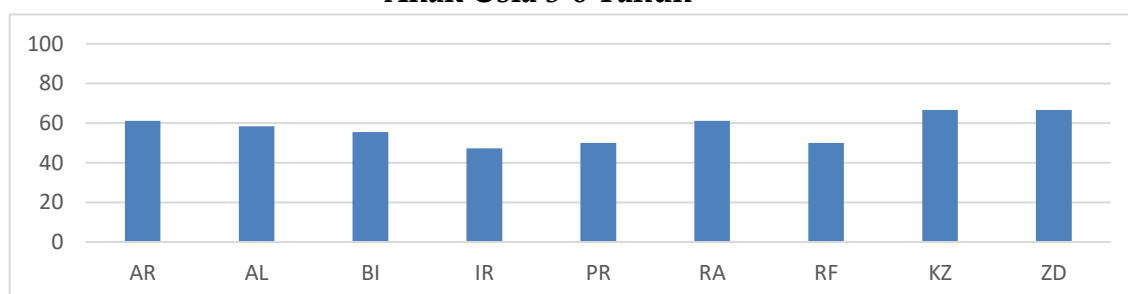
1) Data Pra Siklus

Tahap pra siklus dilakukan pada hari selasa, 21 Februari 2023 peneliti membawa surat ijin penelitian ke TK Mitra Keluarga pukul 08.10 WIB. Peneliti memperkenalkan diri dan menyampaikan tujuan kedatangan adalah melaksanakan observasi kepada anak usia 5-6 tahun untuk menyusun skripsi tentang upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media game edukasi pada anak usia 5-6 tahun. Proses pembelajaran diawali dengan membaca iqro, bermain bebas, berdoa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas. Di awal pertemuan ini guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu “air hujan” Guru menjelaskan tentang kegunaan air yang ada di lingkungan dengan tanya jawab menggunakan media air bening yang ada dalam botol dan kartu huruf. Anak secara bergiliran maju untuk presentasi kegunaan dari air dan praktik menyusun huruf air serta menyebutkan bunyinya dengan cara kelompok. Kelompok lain menjiplak huruf di kertas HVS dan memberi warna. Kegiatan akhir ketua kelas memimpin doa sesudah belajar.

Tabel 4.2
Pra Siklus Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun

No	Nama	INDIKATOR									Jumlah	Rata-Rata	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	AR	4	3	3	3	3	3	1	1	1	22	2,4	61,1
2	AL	4	3	2	3	3	3	1	1	1	21	2,3	58,3
3	BI	3	3	2	3	3	3	1	1	1	20	2,2	55,5
4	IR	3	3	2	2	2	2	1	1	1	17	1,8	47,2
5	PR	4	3	2	2	2	2	1	1	1	18	2	50
6	RA	4	4	3	3	3	2	1	1	1	22	2,4	61,1
7	RF	3	3	2	3	2	2	1	1	1	18	2	50
8	KZ	4	4	3	3	3	3	2	1	1	24	2,6	66,6
9	ZD	4	4	3	3	3	3	2	1	1	24	2,6	66,6
Total													516,4
Presentase Rata-Rata													57,3

Gambar 4.1
Grafik Hasil Pra Siklus Perkembangan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun



Berdasarkan tabel 4.2 dan gambar grafik 4.1 dapat disimpulkan bahwa dari semua indikator penilaian kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun melalui *game* edukasi pada pra siklus masih kurang atau rendah. Presentase rata-rata nilai anak sebesar 57,3% dan perkembangan ini masih jauh dari kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Peneliti bersama kolaborasi perlu melakukan penelitian selanjutnya yaitu pada kegiatan siklus I.

2) Data Siklus I

Pelaksanaan Siklus I pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari Jumat, 24 Februari 2023. Proses pembelajaran diawali dengan membaca iqro, bermain bebas, berdoa sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar. Di awal pertemuan ini Peneliti mengajak peserta didik duduk klasikal dengan bernyanyi "Bintang Kecil". Peneliti meminta anak untuk taat pada aturan di kelas Peneliti mengucapkan salam kepada anak-anak dan menginstruksikan satu anak untuk memimpin doa. Setelah itu Peneliti bercerita menggunakan media gambar bintang. Bintang yang ada di langit adalah ciptaan Allah SWT. Anak-anak mendengarkan penjelasan Peneliti meskipun ada beberapa anak yang masih main dengan temannya.

Selanjutnya melakukan tanya jawab kepada anak tentang gambar bintang besar dan kecil beserta dengan warnanya. Peneliti mengenalkan huruf konsonan dengan menggunakan media kartu huruf. Anak menyebutkan satu huruf konsonan dan menuliskan di papan tulis secara bergiliran. Kemudian anak menuliskan huruf konsonan tersebut dibuku kotak besar. Proses pembelajaran diakhiri dengan ketua kelas memimpin doa sesudah belajar. Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, masih banyak anak yang masih keliru dalam menulis, menyebutkan huruf konsonan seperti huruf b, p, d, t, f dan perlu bimbingan selanjutnya. Maka peneliti bersama kolaborasi menyiapkan media *game* edukasi untuk kegiatan siklus selanjutnya.

Pelaksanaan Siklus I pertemuan ke-3 dilaksanakan pada hari Senin, 27 Februari 2023. Proses pembelajaran diawali dengan membaca iqro, bermain bebas, berdoa sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar. Di awal pertemuan ini peneliti mengajak peserta didik duduk klasikal dengan bernyanyi lagu "Matahari" dan peneliti meminta anak untuk taat pada aturan di kelas. Peneliti mengucapkan salam kepada anak-anak dan menginstruksikan satu anak untuk memimpin doa. Setelah itu, peneliti bercerita menggunakan media gambar matahari, matahari merupakan ciptaan Allah SWT. Anak

mendengar penjelasan peneliti. Anak antusias dalam mendengar cerita matahari dan cuaca.

Tanya jawab kepada anak tentang gambar matahari bentuk dan warnanya apa? Peneliti mengenalkan cuaca dan matahari dengan menonton video dilaptop. Anak bercerita kembali di depan kelas mengenai tayangan video yang sudah ditonton secara bergiliran. Anak mewarnai gambar matahari serta peneliti memberi info cara bermain game di laptop. Langkah-langkah kegiatan praktik anak dalam bermain game tentang cuaca adalah Level 1, anak menyalin kata ikan. Ada sepuluh huruf yang disalin untuk dicocokkan dengan kata cerah, hujan, mendung, dan angin. Level 2, anak menyambung kata hujan, cerah, dan mendung. Proses pembelajaran diakhiri dengan ketua kelas memimpin doa sesudah belajar.

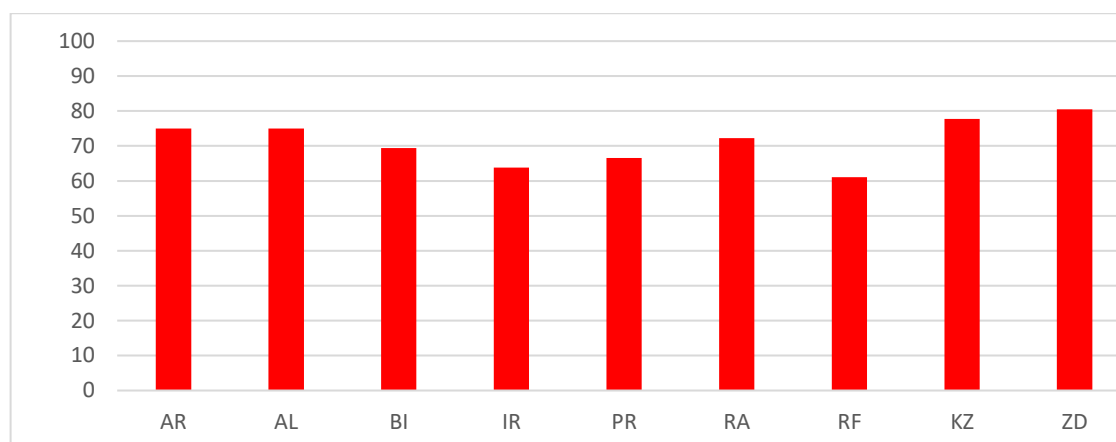
Peneliti bercerita dengan menggunakan media gambar. Bulan Ramadhan merupakan bulan kesembilan dalam kalender Hijriyah. Pada bulan ini umat Muslim di seluruh dunia melakukan ibadah puasa. Puasa Ramadhan merupakan salah satu dari rukun Islam. Anak mendengar penjelasan Peneliti. Tanya jawab tentang bulan ramadhan. Anak mewarnai gambar bulan Ramadhan dengan krayon. Anak menyebutkan huruf dari kata bulan Ramadhan. Selanjutnya Peneliti memberi arahan cara bermain game di laptop. Langkah-langkah kegiatan praktik anak dalam bermain game tentang cuaca adalah Level 1, anak menyalin kata ikan. Ada sepuluh huruf yang disalin untuk dicocokkan dengan kata cerah, hujan, mendung, dan angin. Level 2, anak menyambung kata hujan, cerah, dan mendung. Proses pembelajaran diakhiri dengan ketua kelas memimpin doa sesudah belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, semua anak masih dibantu dalam bermain *game* dilaptop dengan tambahan tema “Api” supaya anak didik tidak merasa bosan pada waktu pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hal tersebut, peneliti bersama kolabolator menyiapkan media *game* edukasi untuk kegiatan siklus selanjutnya.

Tabel 4.3
Siklus I Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf
Anak Usia 5-6 Tahun

No	Nama	INDIKATOR									Jumlah	Rata-Rata	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	AR	4	4	4	3	3	3	2	2	2	27	3	75
2	AL	4	4	3	3	3	3	3	2	2	27	3	75
3	BI	4	4	3	3	3	3	2	2	1	25	2,7	69,4
4	IR	4	4	3	3	3	2	2	1	1	23	2,5	63,8
5	PR	4	4	3	3	2	2	2	2	2	24	2,6	66,6
6	RA	4	4	4	3	3	3	2	2	1	26	2,8	72,2

7	RF	4	4	3	3	2	2	2	1	1	22	2,4	61,1
8	KZ	4	4	4	3	3	3	3	2	2	28	3,1	77,7
9	ZD	4	4	4	3	3	3	3	3	2	29	3,2	80,5
Total												641,3	
Presentase Rata-Rata												71,2	



Gambar 4.2
Grafik Hasil Siklus I Perkembangan Mengenal Huruf
Anak Usia 5-6 Tahun

Berdasarkan tabel 4.3 dan gambar 4.2 grafik batang dapat ditarik kesimpulan bahwa dari semua indikator penilaian kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun melalui *game* edukasi pada Siklus I ada peningkatan. Presentase rata-rata nilai anak pada Pra Siklus sebesar 57,3% dan Siklus I sebesar 71,2%. Ini berarti perkembangan nilai anak naik sebesar 13,8%. Kenaikan nilai tersebut masih kurang dari kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Oleh karena itu, peneliti bersama kobarator perlu melakukan penelitian selanjutnya yaitu pada kegiatan Siklus II.

3) Data Siklus II

Pelaksanaan perencanaan Siklus II bersumber dari hasil observasi refleksi pada Siklus I. Peneliti membuat RPPH dengan media berupa botol plastik yang berisi pasir kinestetik, kertas HVS, kertas origami, stik es krim, dan game dilaptop tema “Api” dan “Ramadhan”. Peneliti bercerita tentang sahur. Sahur merupakan aktivitas yang melakukan makan dan minum pada malam atau dini hari sebelum fajar shadiq atau subuh bagi yang akan melaksanakan puasa. Kita akan semakin kuat melaksanakan puasa bila sudah makan sahur. Anak mendengarkan penjelasan peneliti serta melaksanakan tanya jawab tentang media yang sudah disiapkan untuk membuat alat musik dari botol plastik yang berisi pasir kinestetik. Peneliti bertanya kepada anak tentang bunyi yang keluar bila botol plastik dikocok-kocok. Anak

menyanyikan lagu "Sahur" bersama-sama dengan alat musik yang sudah dibuat sendiri. Selanjutnya Peneliti memberi info cara bermain game di laptop. Langkah-langkah kegiatan praktik dalam bermain *game* tentang mengenal api adalah Level 1, anak menyambung huruf. Ada enam belas huruf yang dipilih dalam menyambung kata air, kayu, korek api, kompor gas dan memasak. Level 2, anak mencocokkan kata dengan gambarnya. Proses pembelajaran diakhiri dengan ketua kelas memimpin doa sesudah belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, 4 orang anak masih perlu dilatih dalam menunjukkan bentuk dan bunyi huruf pada saat bermain *game* edukasi dilaptop. Semua anak masih dibantu dalam bermain *game* dilaptop karena materi yang diberikan baru. Oleh karena itu, peneliti bersama kolablator menyiapkan media *game* edukasi untuk kegiatan siklus selanjutnya. Pelaksanaan Siklus II pertemuan ke-3 dilakukan pada hari Jumat, 31 Maret 2023. Proses pembelajaran diawali dengan membaca *iqro*, bermain bebas, berdoa sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar. Di awal pertemuan ini Peneliti mengajak peserta didik duduk klasikal dengan bernyanyi lagu "Tepuk Semangat" dan Peneliti meminta anak untuk taat pada aturan dikelas. Peneliti mengucapkan salam kepada anak-anak dan menginstruksikan satu anak untuk memimpin doa.

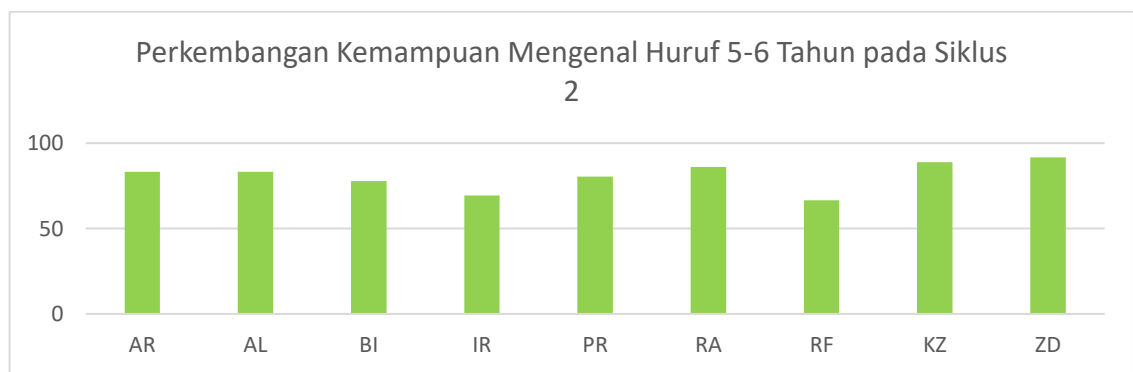
Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, beberapa anak tidak dibantu dalam bermain *game* dilaptop karena kemaren mereka sudah bermain *game* tersebut. Oleh karena itu, peneliti bersama kolablator menyiapkan media *game* edukasi untuk kegiatan siklus selanjutnya. Pelaksanaan Siklus II pertemuan ke-4 dilakukan pada hari Senin, 3 April 2023. Proses pembelajaran diawali dengan membaca *iqro*, bermain bebas, berdoa sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar. Di awal pertemuan ini Peneliti mengajak peserta didik duduk klasikal dengan bernyanyi lagu "Tepuk Rukun Islam". Peneliti meminta anak untuk taat pada aturan dikelas. Peneliti mengucapkan salam kepada anak-anak dan menginstruksikan satu anak untuk memimpin doa.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti, IR, PR, RF masih berlatih dalam membedakan bentuk dan bunyi huruf pada permainan *game* edukasi dilaptop. Oleh karena itu, peneliti bersama kolablator menyiapkan media *game* edukasi untuk kegiatan siklus selanjutnya. Pelaksanaan Siklus II pertemuan ke-5 dilakukan pada hari Selasa, 4 April 2023. Proses pembelajaran diawali dengan membaca *iqro*, bermain bebas, berdoa sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar. Diawal pertemuan ini Peneliti mengajak peserta didik duduk klasikal dengan

bernyanyi lagu “Assalamualaikum” dan Peneliti meminta anak untuk taat pada aturan dikelas. Peneliti mengucapkan salam kepada anak-anak dan menginstruksikan satu anak untuk memimpin doa.

Tabel 4.4
Siklus II Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf
Melalui Media *Game* Edukasi Anak Usia 5-6 Tahun

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Jumlah	Rata-Rata	Presentase
1	AR	4	4	4	4	4	3	3	2	2	30	3,3	83,3
2	AL	4	4	4	4	4	3	3	2	2	30	3,3	83,3
3	BI	4	4	4	4	4	3	3	2	2	28	3,1	77,7
4	IR	4	4	4	3	3	3	2	2	2	25	2,7	69,4
5	PR	4	4	4	4	3	3	3	2	2	29	3,2	80,5
6	RA	4	4	4	4	3	4	3	3	3	31	3,4	86,1
7	RF	4	4	4	4	3	3	3	2	2	24	2,6	66,6
8	KZ	4	4	4	4	4	4	3	3	3	32	3,5	88,8
9	ZD	4	4	4	4	4	4	4	3	3	33	3,6	91,6
Total													727,3
Presentase Rata-Rata													80,8



Gambar 4.3
Grafik Hasil Siklus II Perkembangan Mengenal Huruf
Anak Usia 5-6 Tahun

B. Pembahasan

Peneliti sudah melaksanakan penelitian dalam meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun untuk mengenal huruf melalui *game* edukasi di TK Mitra keluarga sebanyak 2 siklus. Perkembangan anak tentang mengenal huruf melalui *game* edukasi sudah menunjukkan hasil yang sangat baik. Dari hasil observasi yang telah dilaksanakan, peneliti mengumpulkan data-data penilaian anak belajar mengenal huruf dengan cara bermain *game*. Kegiatan bermain anak dapat dilakukan di sekolah maupun di rumah. Perkembangan mengenal huruf ini dapat

dilihat pada setiap siklus yang sudah dilaksanakan. Berikut adalah data hasil observasi dari setiap siklus.

1. Analisis Data Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi pada Pra Siklus dapat disimpulkan bahwa dari semua sub aspek penilaian meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf melalui *game* edukasi dari 9 anak didik yang beragam. AR, BI, IR, PR dan RF perkembangan mengenal huruf Mulai Berkembang (MB). AL, RA, KZ dan ZD perkembangan mengenal huruf Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Jumlah nilai skor terendah 17 dengan rata-rata 47,2%, jumlah nilai tertinggi 24 dengan rata-rata 66,6%, dan jumlah nilai skor keseluruhan 186 dengan rata-rata 57,3%. Semuanya di bawah kriteria ketercapaian yang sudah ditetapkan dalam penelitian. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa harus dilakukan tindakan Siklus I dalam rangka upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui *game* edukasi anak usia 5-6 tahun di TK Mitra Keluarga.

2. Analisis Data Siklus I

Pada siklus I pertemuan 1 ini dibuat kegiatan sebagai berikut:

a) *Planning*

Peneliti mempersiapkan dan menyusun kebutuhan yang akan digunakan sebagai acuan penelitian dengan mempersiapkan:

- 1) Memilih bahasan pokok
- 2) Menyusun RPPH
- 3) Menyediakan bahan dan alat pembelajaran
- 4) Menyusun alat evaluasi (instrument observasi)

b) *Acting*

Pelaksanaan Siklus I pertemuan ke-1 dilaksanakan pada hari Kamis, 23 Februari 2023. Proses pembelajaran diawali dengan membaca iqro, bermain bebas, berdoa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Di awal pertemuan ini guru mengajak peserta didik duduk klasikal dan mendengar guru memperkenalkan peneliti yang akan mengajar pada hari ini. Anak diharapkan untuk taat pada aturan dikelas. Peneliti mengucapkan salam kepada anak-anak dan menginstruksikan satu anak untuk memimpin doa. Peneliti memperlihatkan gambar cuaca, kemudian bercerita serta mengenalkan huruf vokal. Anak mendengar penjelasan Peneliti meskipun ada beberapa anak yang berbicara dengan temannya.

Anak-anak didik mendengar penjelasan Peneliti dengan media gambar cuaca dan kartu huruf. Tanya jawab kepada anak cerita yang sudah diceritakan tadi. Peneliti meminta 2 orang anak untuk praktik kedepan dan memilih kartu huruf vokal nya sendiri serta menyebutkan hurufnya. Kegiatan berikutnya Peneliti mengajak anak menjadi 2 kelompok untuk bermain kartu huruf vokal. Anak praktik menyebutkan, menuliskan huruf vokal yang sudah di pilih pada papan tulis, serta membuat huruf a, i, u, e, o dengan gerakan tubuh. Proses pembelajaran diakhiri dengan ketua kelas

memimpin doa sesudah belajar. Oleh karena itu sangat penting memperkenalkan lambang huruf pada anak usia dini yang memiliki tujuan penguasaan konsep lambang huruf pada anak yang dapat dijadikan bekal untuk memahami lingkungannya (Aprilianti & Widayati, 2021).

c) *Observing*

Dalam penelitian ini pengamatan dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran. Aspek yang diamati dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun pada proses pembelajaran berlangsung yaitu: menyebutkan simbol huruf, menunjukkan bentuk dan bunyi huruf, membedakan bentuk dan bunyi huruf. Pada siklus I pertemuan 1, terdapat 6 orang anak yang kurang mengenal huruf vokal (a, i, u, e, o) dan perlu bimbingan selanjutnya. Peneliti melakukan observasi dengan cara menuliskan dan menyebutkan huruf vokal yang sudah dipilih pada papan tulis.

d) *Reflecting*

- 1) Peneliti melakukan penilaian dari pengamatan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 2) Peneliti menganalisis hasil pengamatan untuk mengetahui bagaimana dampak dari pelaksanaan tindakan yang sudah dilakukan, apakah ada yang harus diperbaiki atau tidak sehingga dapat memperoleh hasil refleksi kegiatan yang telah dilakukan agar mampu melakukan kegiatan pada siklus berikutnya.
- 3) Upaya yang dilakukan peneliti untuk memperbaiki hasil kemampuan mengenal huruf pada pertemuan ini yaitu:
 - (a) Pada saat peneliti melakukan pengamatan ditemukan bahwa anak RF, dan IR masih kurang mengenal huruf vokal i, e, dan o. Upaya yang dapat dilakukan diawali dengan mengenalkan huruf i, e dan o dengan cara menyanyikan lagu *alphabet*, kemudian mengenalkan huruf i, e, dan o menggunakan kartu huruf bergambar yang diawali dengan huruf i, e dan o, selanjutnya peneliti memberikan contoh huruf i, e, dan o menggunakan lego yang telah disiapkan dan memberikan RF serta IR kesempatan untuk menyusun lego berbentuk huruf i, e, dan o.
 - (b) Pada saat melakukan pengamatan ditemukan anak PR masih kurang mengenal huruf vokal u. Upaya yang dapat dilakukan diawali dengan mengenalkan huruf u dengan cara menyanyikan lagu *alphabet*, kemudian mengenalkan huruf u menggunakan kartu huruf bergambar yang diawali dengan huruf u, selanjutnya peneliti memberikan permainan kartu sembunyi yaitu peneliti meletakkan kartu huruf vokal di beberapa tempat tersembunyi dan memberikan instruksi kepada PR untuk mengambil huruf u lalu menyebutkan kartu huruf u yang ia temukan di hadapan teman-temannya.
 - (c) Pada saat melakukan pengamatan ditemukan anak BI masih kurang mengenal huruf vokal e. Upaya yang dapat dilakukan diawali dengan mengenalkan huruf e dengan cara menyanyikan lagu *alphabet*,

kemudian mengenalkan huruf e menggunakan kartu huruf bergambar yang diawali dengan huruf e, selanjutnya peneliti memberikan permainan bentuk huruf yaitu peneliti memberikan contoh menggunakan *playdough* untuk dibentuk menjadi 5 huruf vokal. BI membuat 5 huruf vokal tersebut seperti contoh, tapi karena BI masih kurang pada huruf e, maka peneliti memberikan instruksi khusus kepada BI untuk lebih fokus membuat huruf e sebanyak 3x menggunakan *playdough*.

- (d) Pada saat melakukan pengamatan ditemukan anak RA dan AL masih kurang mengenal huruf vokal e dan u. Upaya yang dapat dilakukan diawali dengan mengenalkan huruf e dan u dengan cara menyanyikan lagu *alphabet*, kemudian mengenalkan huruf e dan u menggunakan kartu huruf bergambar yang diawali dengan huruf e dan u, selanjutnya peneliti memberikan instruksi untuk mewarnai huruf e dan u yang telah disiapkan. Setelah selesai mewarnai, peneliti memberikan permainan mencocokkan huruf menggunakan *chunky alphabet puzzle* kepada RA dan AL. *Chunky alphabet puzzle* adalah *puzzle* abjad huruf besar yang kepingan *puzzle* nya tebal, semua permukaan kepingan *puzzle* dicat warna, lengkap dari huruf A-Z.



Gambar 4.4
Chunky Alphabet Puzzle

- (e) Terakhir sebelum pulang, peneliti meminta RF, IR, PR, BI, RA, AL untuk mengulang kembali huruf vokal yang sudah mereka pelajari dengan menyebutkan benda, barang atau hewan yang diawali dengan salah satu dari 5 huruf vokal.
3. Pada siklus II pertemuan 5 ini dibuat kegiatan sebagai berikut:
- Planning*
Peneliti mempersiapkan dan menyusun kebutuhan yang akan digunakan sebagai acuan penelitian dengan mempersiapkan: memilih bahasan pokok, menyusun RPPH, dan menyediakan bahan dan alat pembelajaran
 - Acting*

Pelaksanaan Siklus II pertemuan ke-5 dilaksanakan pada hari Selasa, 4 April 2023. Proses pembelajaran diawali dengan membaca iqro, bermain bebas, berdoa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Di awal pertemuan ini Peneliti mengajak peserta didik duduk klasikal dengan bernyanyi lagu "Assalamualaikum" dan Peneliti meminta anak untuk taat pada aturan dikelas. Peneliti mengucapkan salam kepada anak-anak dan menginstruksikan satu anak untuk memimpin doa.

Anak-anak duduk dan Peneliti bercerita tentang kegiatan membayar zakat di bulan ramadhan. Peneliti bertanya kepada anak tentang media yang sudah disiapkan untuk membuat amplop dan kegunaannya. Anak praktik melipat kertas origami menjadi bentuk amplop. Setelah itu kertas origami yang sudah di lipat sisi ujung dan diberi lem. Selanjutnya Peneliti memberi info cara bermain game di laptop. Langkah-langkah kegiatan praktik anak dalam bermain *game* tentang Ramadhan Mubarak adalah Level 1, anak menyusun huruf. Ada enam belas huruf yang dipilih dalam menyusun kata puasa, sedekah, dan taraweh. Kemudian menanyakan kegiatan apakah ini? Anak akan mengetik kata puasa, sedekah, dan taraweh dikotak yang sudah tersedia. Level 2, anak mencocokkan kata dengan gambarnya. Proses pembelajaran diakhiri dengan ketua kelas memimpin doa sesudah belajar.

c) *Observing*

Pada siklus II pertemuan 5, peneliti menunjukkan serta membedakan bentuk dan bunyi huruf dengan cara menggunakan *games* edukasi. Peneliti memanggil anak satu persatu untuk bermain *games* edukasi. Sambil menunggu giliran, anak-anak yang belum dipanggil mengerjakan LK yang telah disiapkan. Dalam memainkan *games* edukasi kali ini semua anak mampu menyelesaikan permainannya secara benar dan tepat.

d) *Reflecting*

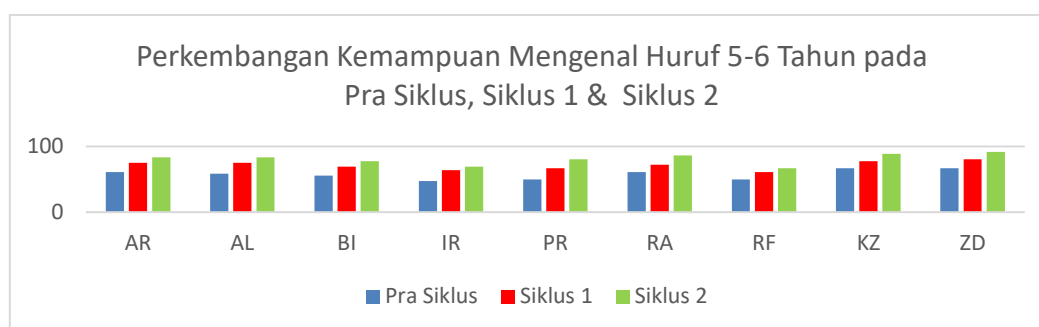
- 1) Peneliti melakukan penilaian dari pengamatan serta dokumentasi pada saat anak melakukan kegiatan pembelajaran.
- 2) Peneliti menganalisis hasil pengamatan dari siklus II ini maka dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan pembelajaran ini sudah sesuai dengan yang diharapkan sehingga tindakan penelitian ini berakhir pada siklus II.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah peneliti lakukan pada Siklus II dapat disimpulkan bahwa dari semua sub aspek penilaian upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui *game* edukasi dari 9 anak didik yang beragam. Jumlah nilai skor terendah 24 dengan rata-rata 66,6%, jumlah nilai tertinggi 33 dengan rata-rata 91,6%, dan jumlah nilai skor keseluruhan 262 dengan rata-rata 80,8%. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan hasil peningkatan kemampuan mengenal huruf anak didik pada siklus II semuanya sudah mencapai nilai rata-rata $\geq 75\%$. Oleh sebab itu peneliti tidak perlu melakukan kegiatan penelitian melalui metode *game* edukasi pada siklus berikutnya.

Pelaksanaan penelitian upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui *game* edukasi anak usia 5-6 tahun di TK Mitra keluarga diawali dari *Planning, Acting, Observing* dan *Reflecting*. Untuk mengetahui hasil data rekapitulasi meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui *game* edukasi dapat dilihat pada tabel dan gambar tabel dan grafik batang berikut:

Tabel 4.5
Rekapitulasi Hasil Nilai Pra Siklus, Siklus I, Siklus II Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun

No	Nama	∑	Pra Siklus	∑	Siklus 1	∑	Siklus 2
			%		%		%
1	AR	22	61,1	27	75	30	83,3
2	AL	21	58,3	27	75	30	83,3
3	BI	20	55,5	25	69,4	28	77,7
4	IR	17	47,2	23	63,8	25	69,4
5	PR	18	50	24	66,6	29	80,5
6	RA	22	61,1	26	72,2	31	86,1
7	RF	18	50	22	61,1	24	66,6
8	KZ	24	66,6	28	77,7	32	88,8
9	ZD	14	66,6	29	80,5	33	91,6
	Total		516,4		641,3		727,3
	Rata-rata		57,3		71,2		80,8



Gambar 4.5
Grafik Rekapitulasi Pra Siklus, Siklus I, Siklus II Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dalam penelitian upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media *game* edukasi anak usia 5-6 tahun di TK Mitra Keluarga. Media *game* edukasi dapat meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam mengenal huruf. Hal ini dapat dibuktikan dari perkembangan kemampuan anak mengenal huruf pada setiap siklus. Pada tahap pra siklus kemampuan anak usia 5-6 tahun mengenal huruf rata-rata tidak lebih dari 57,3%. Pada tahap siklus I mengalami peningkatan sebesar 13,8% menjadi 71,2%. Kemudian tahap terakhir atau siklus II mengalami kemajuan sebesar 9,8% menjadi

80,8%. Adapun peningkatan rata-rata dalam skor pra siklus, siklus I dan siklus II sebesar 18,7%. Dengan demikian penelitian dihentikan pada siklus II karena presentasi kemampuan anak usia 5-6 tahun mengenal huruf telah mencapai target yang ditentukan. Kemampuan mengenal huruf melalui media *game* edukasi anak usia 5-6 tahun di TK Mitra Keluarga dengan cara: *pertama*, peneliti mengenalkan bahan dan alat yang dapat digunakan selain melalui *game* edukasi seperti kartu huruf, bermain musik dari barang bekas, bernyanyi, kolase gambar, dan menggunakan laptop. *Kedua*, peneliti menjelaskan kepada anak cara bermain *game* edukasi. *Ketiga*, peneliti memberikan contoh permainan *game* edukasi itu seperti apa. *Keempat*, peneliti meminta anak untuk melakukan *game* edukasi secara bergiliran.

REFERENSI

- Amalia, E. R. (2019). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dengan Metode Bercerita
- Ana, M. V. P. (2022). Kemampuan Mengenal Huruf Hija'iyah Melalui Metode Vakt Pada Anak Tuna Rungu.
- Angela, W., & Gani, A. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0. *IJIS-Indonesian Journal On Information System*, 1(2), 78-88.
- Anggraeni, M. D., Santoso, S., & Muchsini, B. (2016). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Game Edukasi Akuntansi. *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(2).
- Aprilianti, L., & Widayati, S. (2021). Pengembangan media kereta pintar untuk mengenal konsep lambang huruf anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Lentera Anak*, 2(02).
- Apriliyana, F. N. (2020). Mengoptimalkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 109-118.
- Arnawati, Y. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp Terhadap Penguasaan Konsep Listrik Dinamis Melalui Model Pembelajaran Inkuri. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 86-90.
- Azwar, A., Hamria, H., & Kaharu, M. N. S. (2020). Game Edukasi Pengenalan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 8(02), 141-150.
- Chandra, R. D. A. (2017). Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif untuk Mengenalkan Huruf Vokal a, i, u, e, o pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun PAUD Labschool Jember. *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 2(1).

- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Darmayasa, I. N. H., Suweta, I. M., & Suardipa, I. P. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsawberbatuan Media Video Pembelajaran Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD*, 1(1).
- Didit, T. (2016). *Game Edukasi Untuk Proses Pembelajaran Berhitung Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI) Malang.).
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2).
- Drupadi, R. D., & Syafrudin, U. (2020). Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Guru Kecamatan Kotabumi Selatan Kabupaten Lampung Utara. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2).
- Fazriah, S. N., Darmiyanti, A., & Riana, N. (2021). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media permainan kotak huruf usia 4-5 tahun paud tsamrotul hasanah karawang. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(01), 23-34.
- Firdaus, A. (2022). Pemanfaatan Pembelajaran Open-Ended Berbatuan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Bilangan Cacah. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 2(4), 435-444.
- Haryanti, D., & Tejaningrum, D. (2020). *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*. Penerbit NEM. Heryani, K. H. (2020). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 10(1), 75-94.
- Insyirah, A., Oktrifianty, E., & Huliatusisa, Y. (2022). Analisis Pembelajaran Metode Diskusi dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas III SDN Kedaung Barat IV. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 631-636.
- Karoma, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lima Huruf Vokal Melalui Media Bola Huruf Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 60-66.

- Koriaty, S., & Agustani, M. D. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Game Edukasi untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Pontianak. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 277-288.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru. *IJAR*, 1(2).
- Miyarso, E. (2017). Kultur keluarga dan kemampuan berbahasa anak. *Dinamika Pendidikan*, 22(2), 98-111.
- Mukhtazar, M. P. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media
- Mustika, M. (2021). Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Acuan Standar Nasional Pendidikan. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 1-5.
- My, W., & Pujianti, Y. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kartu Kata (Penelitian Tindakan Kelas) Di Tk Puri Hasana, Bekasi Barat, 2021). *Al Hanin Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 59-67.
- Nasution, T. A. (2017). Pengaruh Permainan Kartu Huruf terhadap Pengenalan Bentuk Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Salsa Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan TA 2016/2017. *Jurnal Usia Dini*, 3(1), 56-66.
- Nawawi, M. R. (2022). Perkembangan Bahasa-Seni Siswa Usia Dasar (Studi Kasus di SD Negeri Nanggulan Maguwoharjo Sleman Yogyakarta). *Tasyri: Jurnal Tarbiyah- Syaria Islamiyah*, 29(02), 67-85.
- Nurfadhilah, S., Melanis, M., Fauziah, P., Sulistiyani, P. S., Nabilah, S., & Dewi, Y. (2021). Pengembangan Media Visual di SDN Kampung Melayu III Masa Pandemi. *PANDAWA*, 3(2), 344-357.
- Nurhafizah, N. (2018). Pelatihan pembuatan media pembelajaran anak usia dini menggunakan bahan sisa. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2(2b), 44-53.
- Nurjaman, I. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan *Power Point* Pada Kelompok B di PAUD Melati Insani Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 1-11.
- Purwati, T. (2021). Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Sekecamatan Tempilang Bangka Belitung. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 10(5), 360-369.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP (Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan)*, 1(1).

- Rahayu, G. D. S. (2020). *Mudah Menyusun Perangkat Pembelajaran*. Purwakarta: Tre Alea Jacta Pedagogie.
- Rahayu, I. P., & Hardini, A. T. A. (2019). Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar tematik. *Journal of Education Action Research*, 3(3), 193-200.
- Risnawati, N., Nugraha, M. S., & Dimiyati, D. (2021). Efektivitas Penerapan Layanan Simpatika Pada Man Se-Kabupaten Sukabumi. *Jurnal' Ulumuddin*, 3(1), 90-110.
- Rozi, F., & Khomsatun, K. (2019). Rancang bangun game edukasi pengenalan warna untuk pendidikan anak usia dini menggunakan adobe flash berbasis android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(1), 12-18.
- Sardila, V. (2015). Strategi pengembangan linguistik terapan melalui kemampuan menulis biografi dan autobiografi: sebuah upaya membangun keterampilan menulis kreatif mahasiswa. *An-Nida'*, 40(2), 110-117.
- Sari, A. K. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Layanan Informasi Bimbingan Konseling. *El-Rusyd: Jurnal Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah STIT Ahlussunnah Bukittinggi*, 2(2), 90-111.
- Sari, M. R. (2022). Studi Kasus Kesulitan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun.
- Simanjuntak, M. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (JBIP)*, 2(2), 228-237.
- Shaleh, M., Batmang, B., & Anhusadar, L. (2022). Kolaborasi Orang Tua Dan Pendidik dalam Menstimulus Perkembangan Keaksaraan Anak Usia Dini. *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, 6(5), 4726-4734.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.
- Syahrul, M. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline. *Journal of Pedagogy and Online Learning*, 2(1), 44-52.
- Wahidah, A. F. N. M., & Latipah, E. (2021). Pentingnya Mengetahui Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dan Stimulasinya. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 4(1), 43-62.
- Widayati, S., & Adhe, K. R. (2020). *Media Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Yuliani, D., Khan, R. I., & Nugroho, I. H. (2020). Permainan Happy Ball untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 132-143.