



## Pengembangan Permainan Kartu Huruf Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Anak

Mazaya Aprila Harly<sup>1\*</sup>, Nurhasanah<sup>1</sup>, I Made Suwasa Astawa<sup>1</sup>, Fahrudin<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi PGPAUD, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.3219>

Received: 30 Desember, 2022

Revised: 31 Januari, 2023

Accepted: 13 Februari, 2023

**Abstract:** The purpose of this study was to develop a picture letter card game to improve children's early reading skills. This research is a type of development research. The subjects of this study were 20 group B children aged 5-6 years. Data collection methods used are documentation and observation. The data analysis technique used is descriptive qualitative analysis technique. The results of this study are a picture letter card game consisting of a long flannel cloth filled with a long rope and 3 cloth bags (each pocket containing a letter card, clip and picture card) with stages namely the Development Stage, consisting of planning, implementation (preparation for the game), play activities, and the end of the game), observation, development analysis and conclusions, which of these several stages can improve children's early reading skills. This is shown in the percentage results obtained, namely 38% at development stage I to 63% at development stage II and at development stage III the achievement of children's reading skills meets very good criteria with an average of 87%. Thus it can be concluded that the development of illustrated letter cards can improve the early reading skills of group B children in TK Al-Ma'mun Mapak Indah Mataram and the results of this study can be used to stimulate children's language development, especially children's early reading skills.

**Keywords:** Picture letter cards, Beginning reading skills, Games.

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan kartu huruf bergambar guna meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Subjek dari penelitian ini 20 anak kelompok B dengan usia 5-6 tahun. Metode pengumpulan data yang digunakan yakni dokumentasi dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah Permainan kartu huruf bergambar yang terdiri darikain flanel panjang berisi tali panjang dan 3 kantong kain (masing-masing kantong berisi kartu huruf, penjepit dan kartu gambar) dengan tahapan yakni Tahap Pengembangan, terdiri dari perencanaan, pelaksanaan (persiapan permainan, kegiatan main, dan akhir permainan), observasi, analisis pengembangan dan kesimpulan, dimana dari beberapa tahapan tersebut dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak. Hal ini ditunjukkan pada hasil persentase yang diperoleh yaitu 38% pada tahap pengembangan I menjadi 63% pada tahap pengembangan II dan pada tahap pengembangan III capaian keterampilan membaca anak memenuhi kriteria sangat baik dengan rata-rata yaitu 87%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Pengembangan kartu huruf bergambar dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak kelompok B di TK Al-Ma'mun Mapak Indah Mataram dan hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak khususnya keterampilan membaca permulaan anak.

**Kata Kunci :** Kartu huruf bergambar, Keterampilan membaca permulaan, Permainan.

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini dimasa *golden age*, dimana masa yang paling berharga bagi anak dalam mengembangkan fungsi fisik maupun psikisnya (Fahrudin, et al., 2022). Anak menjadi ingin tahu akan semua hal yang ada disekitarnya dari hal-hal sekecil apapun yang ia lihat dan rasakan (Nurhasanah, et al., 2021). Orangtua tak hanya menjadi pemberi pendidikan utama di masa-masa tumbuh kembang anak, menginjak usia 4-6 tahun anak mulai memasuki lingkungan baru di taman kanak-kanak dan mulai beradaptasi dengan lingkungan barunya (Insani, et al., 2023).

Pendidikan menjadi salah satu hal penting bagi anak baik di rumah maupun di sekolah (Hadisaputra, et al., 2017). Pendidikan yang didapatkan anak menunjang berbagai aspek perkembangan seperti: perkembangan sosial emosional, perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan seni, perkembangan nilai agama dan moral, maupun perkembangan bahasa anak (Nurhasanah, 2020). Pada masa anak usia dini merupakan periode sensitif, selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus- stimulus dari lingkungannya (Rahmawati, et al., 2023). Orang tua serta pendidik berperan penting menjadi *fasilitator* juga model bagi anak dalam menunjang stimulus agar anak mampu berkembang secara optimal.

Nurhasanah (2018) menyatakan bahwa perkembangan adalah suatu perubahan yang bersifat kualitatif yang berfungsi tidaknya organ-organ tubuh. Perkembangan dapat dikatakan sebagai suatu urutan perubahan yang bersifat saling memengaruhi antara aspek-aspek fisik dan psikis juga merupakan satu kesatuan yang harmonis. Perkembangan terlihat pada peningkatan kompleksitas fungsi dan kemampuan. Perkembangan yang terjadi dapat diamati pada pola pergerakan atau perubahan, dimulai dari pembuahan dan terus berlanjut sepanjang siklus kehidupan. Bahasa adalah salah satu perantara komunikasi antara anak dengan orangtuanya, teman sebaya, guru maupun lingkungan sekitar.

Bahasa menjadi alat komunikasi bagi anak saat akan berinteraksi mengenai apapun yang ingin diutarakannya (Sari, et al., 2023). Bahasa merupakan landasan seorang anak untuk mempelajari hal-hal lain. Sebelum anak belajar pengetahuan-pengetahuan lain, dia perlu menggunakan bahasa agar dapat memahami lingkungannya. Anak dapat mengembangkan kemampuannya dalam bidang pengucapan bunyi, menulis, membaca yang sangat mendukung kemampuan membaca permulaan anak di tingkat yang lebih tinggi (Nurlaeni & Juniarti, 2017).

Perkembangan bahasa salah satu aspek perkembangan yang harus ada dalam diri anak usia dini selain dari aspek-aspek lain, seperti: aspek fisik motorik, kognitif, sosial emosional, nilai agama dan moral, serta seni (Damayanti, et al., 2019). Perkembangan bahasa menjadi penghubung komunikasi anak dengan keadaan disekitarnya (Setiyawati, et al., 2021). Pemberian rangsangan dan stimulus yang tepat dalam perkembangan bahasa anak juga akan memberikan pengaruh yang besar bagi anak terutamadalam hal pemberian permainan yang tepat (Baharun, et al., 2021).

Peritiwi (2016) menyatakan bahwa membaca merupakan kemampuan mendasar yang harus dimiliki anak untuk memasuki sekolah dasar. Pembelajaran di TK hanya mengajarkan tentang keterampilan pada anak sebagai persiapan untuk belajar membaca. Pembelajaran bahasa untuk anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis (simbolis), salah satunya anak perlu belajar membaca.

Muazimah dan Wahyuni (2020) menyatakan permainan adalah proses aktivitas fisik atau psikis yang menyenangkan dan menggembirakan. Bagi anak bermain merupakan kegiatan khas sebagaimana pekerjaan yang merupakan aktivitas khas orang dewasa dalam kehidupan. Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut (Musi, et al., 2018).

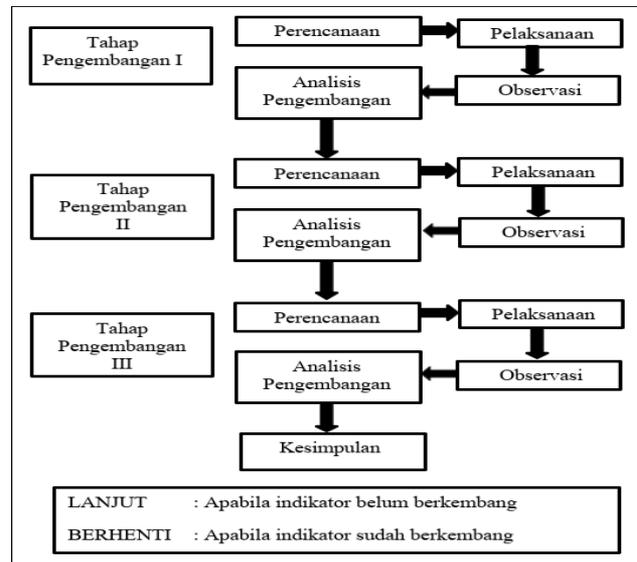
Permainan menjadi sarana bermain sambil belajar yang dilakukan oleh anak usia dini. Permainan dalam kegiatan belajar kelas menjadi penunjang bagi anak untuk menstimulus aspek perkembangan bahasa. Pengembangan Permainan kartu huruf bergambar menjadi pilihan dalam merangsang perkembangan bahasa anak di TK untuk melihat seberapa jauh kecakapan anak dalam mengenal huruf maupun gambar.

Masa Pandemi COVID-19 saat ini memberikan dampak dalam beberapa bidang termasuk bidang pendidikan. Beberapa lembaga TK, RA, PAUD, dan lainnya harus siap melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui daring ataupun luring. Lembaga tempat peneliti melakukan observasi melaksanakan kegiatan pembelajaran secara luring (tatap muka). Proses perkembangan bahasa terutama dalam hal keterampilan membaca permulaan di TK Al-Ma'mun Mapak Indah Mataram di Era Pandemi COVID-19, dilihat dari hasil pengamatan anak-anak saat kegiatan pembelajaran berlangsung di TK tersebut memiliki hambatan dalam hal bahasa khususnya mengenal

beberapa lambang huruf, membaca lambang huruf maupun kata. Hal ini ditunjukkan dari 20 anak dikelas hanya 25% anak yang benar-benar terfokus pada kegiatan pembelajaran, sedangkan kemampuan yang ditunjukkan oleh anak melalui pengamatan awal adalah sekitar 75% anak yang berada pada kategori belum berkembang dalam penguasaan membaca lambang huruf, kata maupun pengenalan lambang huruf terkait keterampilan membaca permulaan. Beberapa anak sudah dapat mengucapkan beberapa lambang huruf sedangkan anak yang lainnya masih belum dapat mengucapkan beberapa lambang huruf dalam hal keterampilan membaca juga masih kurang. Anak-anak di TK Al-Ma'mun Mapak Indah Mataram ini belum bisa memperhatikan dengan baik ketika berada di kelas juga asik mengobrol bersama teman duduknya dan aktif bermain kesana kemari di kelas. Sehingga guru perlu memberikan permainan yang mampu menarik perhatian anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## METODE

Sugiyono (2017) menyatakan jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan. Metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* yang adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Proses penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melakukan analisis keefektifan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan keefektifan produk awal, melakukan validasi ahli dan revisi, mengujicobakan kegiatan pada skala kecil dan uji coba skala besar sehingga mendapatkan hasil produk akhir. Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu permainan kartu huruf bergambar untuk membantu meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak kelompok B di TK Al-Ma'mun Mapak Indah Mataram dilakukan pada tahun 2022. Metode pengumpulan data dari penelitian ini yakni berupa observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 tahapan pengembangan yang masing masing tahapan terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan analisis pengembangan ditampilkan pada Gambar 1.



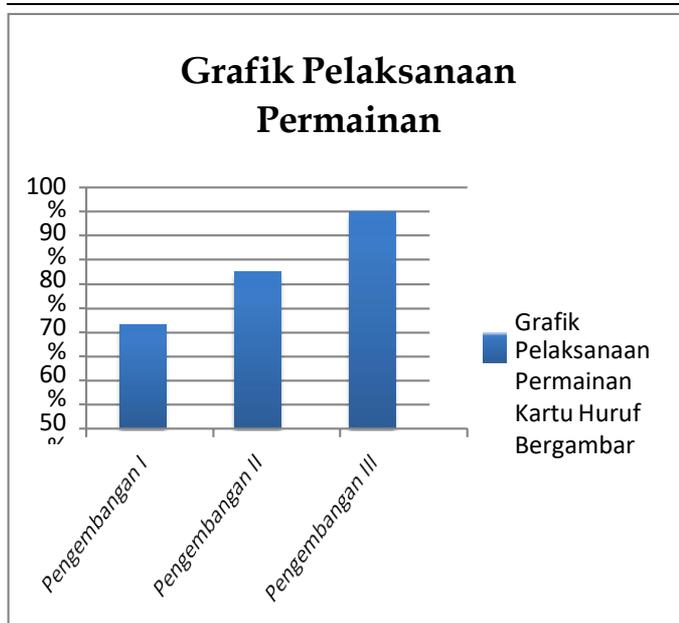
**Gambar 1.** Alur Penelitian pengembangan

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif deskriptif yang tujuannya untuk melihat perkembangan keterampilan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun yang diperoleh dari dokumentasi dan observasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi penelitian ini menguraikan tentang hasil penelitian dari proses observasi dan dokumentasi pada anak kelompok B usia 5-6 tahun selama berada di lokasi penelitian yakni di TK Al-Ma'mun Mapak Indah Mataram.

Penelitian ini dilakukan di TK Al-Ma'mun Mapak Indah Mataram, Kecamatan Sekarbela, Kota Mataram dengan subjek penelitian anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun di TK Al-Ma'mun Mapak Indah Mataram pada tahun 2022 yang terdiri dari 20 anak. Penelitian ini dilakukan selama 3 minggu dari hari Selasa, 25 Oktober 2022 sampai dengan Senin, 7 November 2022. Berdasarkan perhitungan terhadap data penelitian yang telah dilakukan, maka didapatkan hasil deskripsi data terkait pelaksanaan permainan kartu huruf bergambar dan perkembangan keterampilan membaca permulaan anak kelompok B di TK Al-Ma'mun Mapak Indah Mataram pada tahun 2022. Adapun deskripsi tersebut disajikan dalam Grafik 1 dan Grafik 2.



Grafik 1. Rekapitulasi Hasil Pengembangan Pelaksanaan Permainan Kartu Huruf Bergambar.

Berdasarkan hasil data pada Grafik 1 terkait dengan hasil pengembangan pelaksanaan permainan kartu huruf bergambar, seperti yang tercantum dalam indikator instrumen seperti: menyiapkan media permainan kartu huruf yang sudah terdapat simbol huruf a-z dan gambar tema binatang, tali dan penjepi, anak duduk dalam keadaan rapi menghadap ke depan, guru memberikan penjelasan tentang permainan kartu huruf bergambar yang akan dimainkan, anak berdiskusi tentang kesepakatan aturan dalam permainan, anak dibagi menjadi 2 kelompok, anak duduk sesuai dengan anggota kelompok yang telah dibagi, masing-masing kelompok akan ke depan bergantian untuk bermain permainan kartu huruf bergambar, anak memilih gambar gambar tema binatang kemudian menjepitnya pada tali bagian atas, anak mulai menyusun kartu huruf dan menghubungkannya dengan gambar, anak menjepit kartu huruf pada tali di bawah gambar secara tepat sampai membentuk suatu kata sesuai gambar, anak membaca huruf yang telah disusun, anak menirukan suara binatang pada binatang yang telah dipilih, anak menyebutkan huruf awal dan akhir pada kata yang telah disusun, anak bermain kartu huruf bergambar secara bergantian, guru memberikan pujian dan reward pada anak yang telah menyelesaikan

permainan secara tepat, melakukan tanya jawab (diskusi) terkait kegiatan yang telah dilakukan, dan anak merapikan alat permainan kartu huruf bergambar yang telah digunakan untuk bermain. Berdasarkan hasil rekapitulasi grafik diatas yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa pada tahap pengembangan I jumlah persentase yang didapatkan saat tahap pelaksanaan permainan kartu huruf bergambar terhadap kelompok B usia 5-6 tahun di TK Al-Ma'mun Mapak Indah Mataram pada tahap pengembangan I yakni 43% dengan kategori mulai terlaksana. Pada tahap pengembangan II persentase meningkat 22% sehingga jumlah persentase yang didapatkan yaitu 65% dengan kategori terlaksana dengan baik. Dan pada tahap terakhir yakni tahap pengembangan III persentase meningkat 25% sehingga jumlah persentase yang didapatkan yaitu 90% dengan kategori terlaksana secara maksimal untuk pelaksanaan permainan kartu huruf bergambar. Maimunah Hasan (2009) menyatakan bahwa manfaat yang dapat diambil dari bermain kartu huruf yaitu; (1) dapat membaca dengan mudah; (2) mengembangkan daya ingat otak kanan; dan (3) memperbanyak perbendaharaan kata.



Gambar 2. Rekapitulasi Hasil Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Anak Kelompok B

Berdasarkan hasil data pada Grafik 2 terkait dengan perkembangan keterampilan membaca permulaan anak kelompok B, seperti yang tercantum dalam indikator instrumen seperti: anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf, anak dapat menyebutkan awalan simbol huruf pada gambar, anak dapat mengenal awal huruf dan dapat mencari kartu huruf berawalan sesuai dengan suara binatang yang diperdengarkan, anak dapat menyusun nama-nama binatang menggunakan kartu huruf, anak

dapat mengelompokkan awalan huruf yang sama, anak dapat mengelompokkan gambar yang sejenis sesuai dengan gambar yang diperlihatkan, anak dapat menghubungkan bunyi yang diperdengarkan, anak dapat menampilkan huruf sesuai dengan bunyi huruf yang diperdengarkan, anak dapat membaca namanya sendiri, anak dapat menuliskan namanya sendiri, dan anak dapat menyusun huruf menjadi namanya sendiri. Berdasarkan hasil rekapitulasi grafik diatas yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa pada tahap pengembangan I jumlah rata-rata persentase yang didapatkan saat perkembangan keterampilan membaca permulaan anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Al-Ma'mun Mapak Indah Mataram pada tahap pengembangan I yakni 38% dengan kategori mulai berkembang. Pada tahap pengembangan II persentase meningkat 25% sehingga jumlah rata-rata persentase yang didapatkan yaitu 63% dengan kategori berkembang sesuai harapan. Dan pada tahap terakhir yakni tahap pengembangan III persentase meningkat 24% sehingga jumlah rata-rata persentase yang didapatkan yaitu 87% dengan kategori berkembang sangat baik untuk tahap perkembangan membaca permulaan anak kelompok B.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan permainan kartu huruf bergambar dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada anak kelompok B di TK Al-Ma'mun Mapak Indah Mataram. Hal ini sesuai dengan pendapat Brewer (2007) menyatakan bahwa anak mengalami 5 tahapan dalam perkembangan membaca yaitu: a) Tahap magic (*magical stage*), b) Tahap konsep diri (*self concept stage*) dimana anak melihat diri sendiri sebagai pembaca, c) Tahap Pembaca Antara atau Tahap Membaca Gambar (*bridging reading stage*), d) Tahap Lepas Landas atau Tahap Pengenalan Bacaan (*take off reader stage*), e) Tahap Independent atau Tahap Membaca Lancar (*independent reader stage*). Hasil penelitian tersebut sesuai dengan manfaat permainan kartu huruf bergambar yaitu: a) merangsang anak belajar secara aktif, b) melatih siswa memecahkan persoalan, c) timbul persaingan yang sehat antar anak, dan d) menumbuhkan sikap percaya diri pada anak. Hal ini diperjelas dengan pendapat PUSTAKAPAUD (2016) menyatakan bahwa permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan. Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Artinya, dengan dan dari permainan itu anak belajar hidup.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan;

1. Perkembangan keterampilan membaca permulaan anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun di TK Al-Ma'mun Mapak Indah Mataram dapat meningkat dengan pengembangan permainan kartu huruf bergambar yang dilakukan secara berulang-ulang dan melakukan perbaikan disetiap tahap pengembangannya;
2. Permainan kartu huruf bergambar dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak kelompok B dilakukan dengan 3 Tahap permainan yakni persiapan, pelaksanaan dan penutup;
3. Penerapan permainan kartu huruf bergambar berdasarkan hasil penelitian telah terlaksana secara maksimal dengan persentase akhir 90%;
4. Peningkatan keterampilan membaca permulaan anak kelompok B di TK Al-Ma'mun Mapak Indah Mataram berdasarkan hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata perkembangan keterampilan membaca permulaan anak meningkat yaitu 38% pada tahap pengembangan I menjadi 63% pada tahap pengembangan II dan pada tahap pengembangan III keterampilan membaca permulaan anak memenuhi kriteria berkembang sangat baik dengan nilai rata-rata yaitu 87%.

Selain itu penulis juga memberikan saran kepada ibu/bapak guru untuk dapat menerapkan langkah-langkah kegiatan permainan kartu huruf bergambar dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak kelompok B usia 5-6 tahun. Untuk pengelola lembaga dalam rangka meningkatkan mutu lembaga pendidikan untuk memberikan rangsangan permainan yang bervariasi dan menarik untuk menstimulus perkembangan anak, serta bagi peneliti selanjutnya untuk dapat melakukan penelitian tentang peningkatan keterampilan membaca permulaan anak dengan permainan kartu huruf bergambar diharapkan lebih menarik lagi dalam memodifikasi permainan yang akan digunakan untuk meneliti agar dapat menarik perhatian anak sehingga anak dapat memainkannya dengan antusias tinggi.

## REFRENSI

- Baharun, H., Zamroni, A., & Saleha, L. (2021). Pengelolaan APE Berbahan Limbah untuk Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1382-1395.
- Damayanti, E., Nurhasanah, N., Nurafia, N., & Kamal, E. E. (2019). Deteksi Dini Pencapaian Perkembangan Anak Usia 2-3 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *NANA EKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 10-24.
- Fahrudin, F., Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 49-53.
- Fitriana, F., Gunayasa, I. B. K., & Dewi, N. K. (2022). Hubungan Antara Kebiasaan Membaca Dengan Kecerdasan Linguistik Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 78-82.
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of Green Chemistry Based Interactive Multimedia on the Students' Learning Outcomes and Scientific Literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Insani, L. P. Z., Astawa, I. M. S., & Rachmayani, I. (2023). Pengembangan Metode Finger Painting Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 48-55.
- Muazimah, A., & Wahyuni, I. W. (2020). Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal melalui permainan tradisional tarik upih dalam meningkatkan motorik kasar anak. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 70-76.
- Musi, M. A., Sadaruddin, S., & Mulyadi, M. (2018). Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 117-128.
- Nurhasanah, N., Astini, B. N., Fahrudin, F., & Nengsi, Y. P. (2021). Pengembangan Metode Mendongeng Menggunakan Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di TK Rinjani Unram Tahun Pelajaran 2020/2021. *Indonesian Journal Of Elementary And Childhood Education*, 2(3), 279-286.
- Nurhasanah, N., Rahayu, D. I., & Aulia, B. N. R. (2020, June). Mengembangkan Alat Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Mutiara Hati. In *Prosiding Seminar Nasional FKIP Universitas Mataram* (Vol. 1, No. 1, pp. 105-112).
- Nurhasanah. 2018. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Mataram: Arga Puji Press.
- Nurlaeni, N., & Juniarti, Y. (2017). Peran orang tua dalam mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 2(1), 51-62.
- Pertiwi, A. D. (2016). Study deskriptif proses membaca permulaan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Rahmawati, T., Nurhasanah., Habibi, M. M., & Suarta, I. N. (2023). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) PAHIBU Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 163-170.
- Sari, I. K., Jaelani, A. K., Fahrudin., & Rachmayani, I. (2023). Pemetaan Gaya Mengajar Guru Dalam Perkembangan Bahasa Keaksaraan Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 95-100.
- Setiyawati, A., Wulandari, R. S., & Novitasari, L. (2021). Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia Dini Selama Pembelajaran Daring di Masa COVID-19. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.