

Penerapan Alat Permainan Edukatif pada Keaksaraan Awal Anak di RA

Syarifah Halifah^{1*}, Hasmiah Herawaty², Kusma Hariyati³

Fakultas Tarbiyah

Institut Agama Islam Negeri Parepare

syarifahhalifah@iainpare.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (Juli) (2023)

Di revisi (Agustus) (2023)

Di setujui (Agustus) (2023)

Keywords:

Keaksaraan awal; Alat permainan edukatif; Drawing board.

Abstract

This research aims to stimulate early literacy through an educational drawing board game tool in the A RA UMDI Kampung Baru group, Parepare City, where the researcher, based on initial observations, saw that there were several children who were not yet able to recognize and know the letters of the alphabet and could not differentiate between vowels and consonants, it is also seen that children are not yet able to know the letters of their names. This research uses qualitative research methods with a descriptive approach. Data collection techniques use observation and interviews. The research instrument uses Child Development Achievement Level Standards (STPPA). The research results showed that before the educational game tool was implemented there were several children who did not know about the letters of the alphabet. After the researchers observed the educational game tools, there was an increase in children who previously did not know about letters, becoming able to differentiate between vowels and consonants. From the results of this activity, the researcher concluded that there was early literacy development through the drawing board game where all assessment indicators improved.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menstimulasi keaksaraan awal melalui alat permainan edukatif drawing board pada kelompok A RA UMDI Kampung Baru, Kota Parepare, yang mana peneliti hasil observasi awal peneliti melihat ada beberapa anak yang belum mampu mengenal dan mengetahui huruf abjad serta tidak dapat membedakan huruf vokal dan konsonan, terlihat juga anak belum mampu mengetahui huruf dari kata nama mereka. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Instrumen penelitian menggunakan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Hasil penelitian menunjukkan sebelum alat permainan edukatif tersebut diterapkan ada beberapa anak yang tidak mengetahui tentang huruf abjad. Setelah peneliti mengobservasi alat permainan edukatif tersebut maka terjadi peningkatan pada anak yang sebelumnya belum mengetahui tentang huruf menjadi tahu membedakan huruf vokal dan konsonan. Dari hasil kegiatan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa adanya perkembangan keaksaraan awal melalui permainan drawing board yang dimana seluruh indikator penilaiannya terdapat peningkatan.

Pendahuluan

Anak usia dini merupakan masa *golden age* yang memerlukan pengawasan dari orangtua ataupun guru di sekolah dalam meningkatkan perkembangannya. Yang terdiri dari enam aspek. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini ialah perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa biasanya nampak terlihat pada kemampuan ekspresif anak yaitu berbicara dan kemampuan reseptif anak yaitu memahami dan mendengar.

Ada dua faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak yaitu faktor luar dan dalam. Faktor dalam yang mempengaruhi bahasa anak yaitu dimulai sejak kelahiran yang artinya pembawaan dari lahir (Fakhira, 2021). Sedangkan faktor luar yaitu stimulasi pembicaraan dari orang dewasa yang ada disekitarnya. Oleh karena itu kemampuan berbahasa anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Bahasa merupakan suatu alat penyampaian informasi antara dua pihak atau lebih untuk tujuan tertentu. Menurut Hurlock dalam Anggraini et al. (2019) bahasa ialah ucapan yang seseorang keluarkan hasil dari perasaan dan pikiran yang digunakan untuk berkomunikasi yang memiliki rujukan dari membaca, menyimak, menulis dan mendengar. Menunjukkan bahwa kemampuan dalam berbahasa diperoleh dari hasil stimulus dan respon yang diterima anak melalui lingkungan dan nantinya dipergunakan dalam berkomunikasi.

Perkembangan bahasa pada anak dimulai dari mereka lahir dan menjadi suatu media dalam menyampaikan perasaan anak berupa kesedihan, kemarahan, dan kebahagiaan. Perkembangan bahasa menurut Patmonodewo Maharwati, 2019; Şentürk (2017) adalah proses anak dari mengeluarkan suara beralih pada ekspresi dalam berkomunikasi, dan berkomunikasi menggunakan isyarat gerakan sampai pada berkomunikasi dengan artikulasi yang jelas. Pada perkembangan bahasa anak memiliki salah satu aspek awal yang dapat menstimulasi keberhasilan bahasa anak yaitu aspek perkembangan keaksaraan awal.

Keaksaraan awal bagi anak bermakna suatu proses mengenal huruf sebelum mulai membaca dan menulis. Pengenalan huruf terbagi menjadi dua yaitu huruf vokal dan konsonan. Dalam keaksaraan awal anak sudah mampu mengenali dan membedakan antara huruf vokal dan konsonan berarti menjadi awal bagi anak dalam belajar membaca dan menulis (Fatayati & Karlina Ningsih, 2020). Selain membaca dan menulis

keaksaraan awal juga menjadi pondasi yang kuat bagi anak dalam memahami dan berpikir (Nafiqoh et al., 2019). Keterampilan bahasa juga dimulai dari aspek pengenalan keaksaraan awal pada anak. Keaksaraan awal menurut Errifa dalam Nurjanah et al. (2019) ialah hal yang didapatkan anak melalui tahap proses belajar bukan suatu alamiah yang dibawa anak sejak lahir. Bahasa lisan yang anak tangkap dari awal ialah kata-kata yang diucapkan oleh orang-orang sekitar dalam hal ini anak belum masuk pada proses belajar melainkan mengenal bunyi-bunyian (Maharwati, 2019). Prinsip huruf abjad tidak banyak diketahui oleh orangtua bahwa apabila setiap huruf yang berbeda karakter dirangkaikan dapat menimbulkan bunyi. Anak yang mendengar bunyi-bunyian tersebut barulah memasuki tahap belajar bahwa bunyian yang mereka dengar adalah sebuah kata. Sehingga dapat diajarkan pada anak bahwa huruf-huruf itulah yang akan membentuk suatu kata yang memiliki makna pada setiap pengucapannya. Setelah mengetahui makna huruf maka pengenalan dalam pengenalan keaksaraan awal memiliki beberapa indikator yaitu mengenal suara yang ada disekitarnya, menirukan huruf, mengenal simbol, dan membuat coretan (Ariyati, 2013).

Kemampuan keaksaraan awal anak menurut indikator yaitu mampu menuliskan namanya sendiri dengan menirukan huruf-huruf yang diberikan. Mengenal huruf awal dari suara yang didengar disekitarnya dan dapat mengelompokkan benda yang memiliki huruf awalan yang sama serta mengenal simbol-simbol dengan menyebutkan nama dari rangkain huruf-huruf yang disatukan (Sari et al., 2020). Mengenal huruf juga bisa dilakukan dengan memberikan symbol yang menyerupai huruf tersebut agar lebih mudah diingat oleh anak. beberapa indikator tersebut menjadi dasar bagi anak dalam mengenal keaksaraan awal agar dapat terampil dalam berbasa. Untuk menstimulasi perkembangan keaksaraan awal tersebut banyak hal yang dapat orangtua ataupun guru lakukan. Tentunya media yang digunakan dalam mentimulasi keaksaraan awal harus menarik perhatian anak dan membangkitkan rasa ingin tahu anak akan hal tersebut (Retno Anggraini, 2022). Dalam hal ini anak akan menggunakan alat permainan edukatif *drawing board*. Media tersebut memiliki beberapa indikator dalam pencapaian keberhasilannya yaitu ; 1) mengucapkan huruf, 2) menebalkan huruf, 3) menirukan huruf 4) anak mampu mengenal huruf dari nama mereka (Khotimah et al., 2020).

Alat permainan edukatif menurut Indriasih dalam Nasirun et al. (2021) adalah media yang dapat digunakan untuk menstimulasi anak dalam kegiatan belajar sambil

bermain. Alat permainan edukatif yang digunakan harus menarik dan sesuai dengan indikator perkembangan yang telah ditetapkan. Permainan edukatif sangat berguna bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran yang lebih terampil. Untuk itu alat permainan edukatif yang telah dirancang sesuai dengan harapan pencapaian indikatornya yaitu media *Drawing Board*. Pengertian media menurut Sadiman dalam Aprinawati (2017) adalah suatu hal yang digunakan dalam menyampaikan informasi, pikiran, perhatian, minat, serta perasaan dari kedua belah pihak untuk terciptanya suasana belajar.

Media *Drawing board* telah dirancang sendiri oleh penulis dengan berlandaskan pada indikator pencapaiannya. Media yang digunakan dalam pengenalan keaksaraan awal pada umumnya membuat anak cepat merasa bosan. Maka dari itu penulis berinisiatif membuat media yang berbeda tapi memiliki fungsi yang sama dan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Media *drawing board* ini dalam proses pengaplikasiannya anak akan lebih aktif dan berpartisipasi lebih selama kegiatan pembelajaran (Sundari, 2016).

Keaktifan anak dalam hal ini diharapkan dapat lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media *drawing board* diharapkan mampu memberikan pengaruh terhadap keaktifan anak dalam belajar. Keaktifan anak dalam pembelajaran menjadi tugas guru dalam mengelola kelas. Selain media yang menjadi penunjang utama, guru juga harus terampil dalam membuat anak untuk melakukan sesuatu dengan menarik perhatiannya. Keaktifan dapat tumbuh melalui dua faktor yaitu eksternal dan internal.

Berdasarkan hasil observasi di RA UMDI Kampung Baru, proses pelaksanaan pembelajaran yang guru lakukan hanya berfokus pada kegiatan mewarnai. Sesuai dengan nama sekolah yang dimana sebagian besar pembelajarannya mengacu pada keagamaan. Adapun alat permainan edukatif yang terdapat di sekolah tersebut termasuk kurang untuk meningkatkan aspek perkembangan pada anak. sebagian peserta didik sudah mengenal huruf akan tetapi cenderung tidak dapat membedakan huruf yang hampir memiliki kesamaan. Selain itu ada peserta didik yang belum sepenuhnya mengetahui dan mengenal huruf abjad. Bisa dikatakan bahwa permainan yang menstimulasi keaksaraan awal terlihat membosankan bagi anak. Sehingga anak juga tidak dapat mencapai keberhasilan mengenal huruf tersebut.

Hail penelitian oleh Georgieva (2017) menunjukkan bahwa pembelajaran keaksaraan awal pada anak penting dilakukan, karena berkaitan dengan pengembangan kosa kata awal pada anak. Maka berdasarkan uraian di atas penulis melakukan penelitian dengan menerapkan alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi keaksaraan awal anak.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang menggunakan kalimat dari hasil wawancara baik tertulis maupun secara langsung dari suatu objek yang diamati. Metode kualitatif tidak berupa data yang secara statistic atau sistematis (Lexi & M.A., 2010).

Tempat dan waktu Penelitian

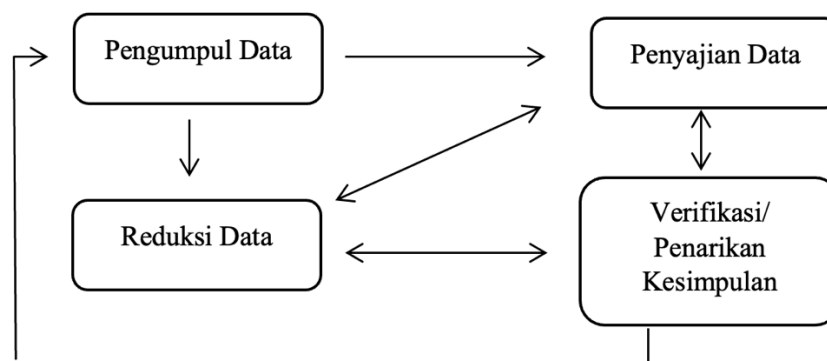
Penelitian ini dilaksanakan di Raudhatul Athfal UMDI Kampung Baru Kota Parepare. Subjek pada penelitian ini adalah kelompok A usia 4-5 tahun yang terdiri dari 7 orang anak diantaranya 4 orang anak perempuan dan 4 orang anak laki-laki. Dengan estimasi waktu pelaksanaan dari Maret hingga Juni 2023.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. proses observasi adalah proses pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dengan cermat untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data. Proses wawancara yang dilakukan peneliti yaitu kepada wali kelas kelompok A. Pada proses wawancara ini peneliti telah menyiapkan materi berupa pertanyaan mengenai kemampuan keaksaraan awal anak di kelompok A. dokumentasi dilakukan oleh peneliti agar dapat menjadi bukti terlaksanakannya penelitian ini. Adapun dokumentasi berupa foto, data, rekaman audio.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melalui teknik analisis data kualitatif kualitatif yaitu menganalisis data yang terjadi dalam proses perkembangan keaksaraan anak, sejak pelaksanaan observasi awal hingga akhir. Seperti gambar berikut.



Gambar 3. Teknik Analisis Data Miles & Huberman

Analisis data kualitatif menggunakan teknik menurut Miles dan Huberman yang terdiri dari: data *reduction*, data *display*, data *concluding drawing/verification*.

Uji Keabsahan Data

Sebelum data yang telah dikumpulkan dianalisis, sebelumnya peneliti melakukan teknik keabsahan data yang menggunakan triangulasi sumber, triangulasi waktu dan triangulasi teknik: 1) Triangulasi Sumber Yaitu untuk mengecek kebenaran data dari keberagaman sumber. Dalam penelitian ini, triangulasi sumber digunakan untuk membandingkan antara hasil pengamatan dengan hasil wawancara dan pendapat pribadi. 2) Triangulasi waktu Yaitu peneliti melakukan observasi lebih dari satu kali agar hasil diperoleh memuaskan. Hal ini dilakukan apabila ada perubahan pada proses kerja dan perilaku manusia. Teknik ini digunakan dengan melakukan pengamatan berulang pada objek penelitian. 3) Triangulasi teknik Yaitu mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, misalnya data diperoleh dengan wawancara kemudian di cek dengan dokumentasi dan observasi.

Dalam penelitian ini, triangulasi teknik digunakan dengan cara membandingkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan data yang didapat melalui observasi.

Hasil Penelitian dan Dikusi

Hasil

Dari hasil penerapan alat permainan edukati *Drawing Board* dapat diperoleh hasil sebagai berikut ;

Tabel 1. Indikator Penilaian

No.	Indikator	Sebelum	Sesudah
1.	Mengucapkan Huruf Abjad	Tidak ada	5 anak
2.	Menebalkan Huruf	7 anak	7 anak
3.	Menirukan Huruf	5 anak	7 anak
4.	Menuliskan huruf dari nama mereka	Tidak ada	2 anak

Diskusi

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan sebuah masalah tentang kemampuan anak dalam mengenal dan membedakan huruf. Terdapat tujuh orang siswa dikelompok A diantaranya dua orang yang tidak mengenal semua huruf abjad dengan baik. Dan terdapat lima siswa yang tidak mampu membedakan huruf vokal dan huruf konsonan. Dimana diketahui bahwa huruf merupakan suatu dasar bagi anak dalam perkembangan keaksaraan awal. Keaksaraan awal tersebut menjadi dasar utama sebelum anak belajar membaca dan menulis. Dengan adanya masalah yang terlihat tersebut penulis berinisiatif menciptakan sebuah alat permainan edukatif yang menarik perhatian anak. Media juga bisa disebut dengan alat yang digunakan untuk mencapai tujuan. Untuk mencapai tujuan tersebut maka dirancanglah media yang meliputi indikator penilaian sebagai berikut ; 1) mengucapkan huruf, 2) menebalkan huruf, 3) menirukan huruf 4) anak mampu mengenal huruf dari nama mereka. Media yang digunakan dinamakan *drawing board*. *Drawing board* ini adalah alat permainan edukatif yang berisi gambar-gambar hewan dan huruf abjad.

Proses belajar biasanya membosankan bagi anak. maka untuk lebih menarik perhatian anak dibuat media gambar. Media gambar merupakan salah satu hal yang dapat menarik perhatian anak dan agar tercapainya keberhasilan pembelajaran. Media

gambar yang biasanya menarik perhatian anak berupa gambar yang memiliki perpaduan warna yang mencolok dan ukuran antara gambar terlihat jelas (Rofi'ah et al., 2018). Gambar merupakan alat visual yang dapat dilihat sesuai dengan kenyataan. Meskipun media gambar merupakan suatu hal yang umum dalam proses belajar akan tetapi sangat efektif dalam membantu tercapainya keberhasilan dalam belajar. Media *drawing board* ini didesain dengan mengutamakan gambar-gambar yang dapat menarik perhatian anak (Rahayuningsih et al., 2019). Dalam media *drawing board* penulis memberikan beberapa gambar sesuai dengan tema yang ada pada RPPH. Penulis juga menyiapkan huruf abjad yang nantinya akan digunakan menyusun nama hewan yang ada pada gambar. Pada media *drawing board* juga diisi dengan garis putus-putus dari nama hewan tersebut. Sebelum memberikan lembar kerja *drawing board* penulis memberikan kesempatan kepada anak untuk bercerita mengenai gambar-gambar yang mereka lihat.

Kegiatan bercerita juga termasuk dalam indikator perkembangan bahasa, akan tetapi pada penelitian ini penulis akan menerapkan sebuah media *drawing board* yang sesuai dengan yang dirancang sesuai dengan STPPA yang dimana indikator penilaian keaksaraan awal yaitu ; 1) mengucapkan huruf, 2) menebalkan huruf, 3) menirukan huruf 4) anak mampu mengenal huruf dari nama mereka. Setelah penerapan media tersebut penulis dapat membahas mengenai pencapaian indikator tersebut.

Pada indikator pertama yaitu mengucapkan huruf, anak diperlihatkan gambar hewan terlebih dahulu. Setelah melihat gambar tersebut maka anak mengikuti peneliti dalam mengeja huruf dari gambar hewan tersebut. Sebelum menerapkan media tersebut semua anak dapat mengucapkan huruf apabila ada instruksi sebelumnya oleh peneliti. Setelah penerapan alat permainan edukatif tersebut terdapat tiga anak yang mampu mengucapkan huruf abjad dan terlihat lebih antusias dalam melaksanakan apa yang dikatakan oleh peneliti. Ada beberapa anak yang lebih dominan ingin mengulang terus menerus pengucapan huruf tersebut.

Pada indikator kedua yaitu menebalkan huruf, semua anak mampu melakukannya. Sebelum dan sesudah penerapan pun hasilnya sama yaitu anak lebih antusias menggunakan media yang bergambar. Akan tetapi ada salah satu anak yang sebelumnya sangat malas apabila diberikan pekerjaan menulis. Tetapi setelah menggunakan media yang bergambar anak tersebut lebih antusias dari temannya yang

lain. Ini menunjukkan adanya keberhasilan pada penerapan media bergambar tersebut.

Pada indikator ketiga yaitu menirukan huruf, menirukan huruf dalam hal ini ialah anak diperintahkan untuk menulis nama hewan sesuai dengan tercantum dibawah gambar. Sebelum penerapan media ini terdapat dua anak yang malas menuliskan huruf tersebut. Akan tetapi setelah penerapan kedua anak tersebut terlihat aktif dengan dengan media gambar yang digunakan. Ini menunjukkan bahwa keberhasilan pencapaian penerapan media tersebut.

Pada indikator keempat yaitu anak mampu mengenal bagian-bagian huruf dari nama mereka. sebelum penerapan media bergambar tersebut tidak ada anak yang mampu menuliskan nama mereka sendiri, akan tetapi setelah penerapan media gambar tersebut ada dua orang anak yang mampu menuliskan namanya sendiri dan satu anak yang mampu menuliskan namanya akan tetapi huru-huruf yang dituliskan cenderung terbalik atau menyerupai angka. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media tersebut dapat dikatakan berhasil.

Simpulan

Alat Permainan Edukatif *Drawing Board* memiliki indikator penilain yaitu 1) mengucapkan huruf, 2) menebalkan huruf, 3) menirukan huruf 4) anak mampu mengenal huruf dari nama mereka. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di RA UMDI Kampung Baru bahwa peneliti menemukan adanya peningkatan anak pada pengenalan keaksaraan awal. Perubahan pada indikator pertama yaitu semua anak sudah mampu mengucapkan huruf abjad. Pada indikator kedua semua anak mampu menebalkan huruf. Pada indikator ketiga terdapat lima anak yang mampu menirukan huruf abjad, setelah penerapan mengalami peningkatan menjadi tujuh anak. Pada indikator kelima sebelum penerapan tidak ada anak yang mampu menuliskan nama mereka sendiri, setelah penerapan media tersebut terdapat dua orang anak yang mampu menuliskan namanya sendiri. Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa penelitian ini mengalami peningkatan meskipun tidak signifikan.

Daftar Pustaka

- Anggraini, V., Yulsofriend, Y., & Yeni, I. (2019). Stimulasi PAnggraini, V., Yulsofriend, Y. and Yeni, I. (2019) 'Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Pada Anak Usia Dini', *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), p. 73. doi: 10.30651/p. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 73.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>
- Ariyati. (2013). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Penggunaan Media Gambar Berbasis Permainan*. 8, 2013.
- Durchevska Georgieva, G. (2017). Significance of the Stimulating Environment in the Development of Language, Communication and Literacy of Children From Pre-School Age. *Research in Physical Education, Sport and Health ISSN*, 6(2), 49–52. www.pesh.mk
- Fakhira. (2021). Identifikasi Perkembangan Bahasa Keaksaraan Anak Kelompok A di TK Raudatush Shibyan Ampenan. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 4(2), 5–24.
- Fatayati, A. Z., & Karlina Ningsih, A. S. (2020). Analisis Tahap Menulis Keaksaraan Awal Dan Stimulasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Islam Al-Hilal 1 Kartasura. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 7(1), 71–77. <https://doi.org/10.36706/jtk.v7i1.10448>
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Lexi, J., & M.A., M. (2010). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Metodologi Penelitian Kualitatif*. In *Rake Sarasin*. PT Remaja Rosdakarya. <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>
- Maharwati, N. K. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Paud Berbantuan Media Gambar Melalui Metode Bercerita. *Journal of Education Technology*, 2(1), 6. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i1.13800>
- Nafiqoh, H., Aprianti, E., Aprianti, E., Rohaeti, E. E., & Rohaeti, E. E. (2019). Peningkatan Keaksaraan Awal dan Pengenalan Kemampuan Berhitung Dasar Anak Usia Dini dengan Menggunakan Model Maya Hasyim. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 29313. <https://doi.org/10.29313/ga.v3i1.4813>
- Nasirun, M., Suprapti, A., Daryati, M. E., & Indrawati, I. (2021). Kesesuaian Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 200–206. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.150>
- Nurjanah, S., Nurrohmah, E., & Zahro, I. F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Melalui Media Animasi Di Tk Budi Nurani Cimahi. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 393. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p393-398>

- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 11–18. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p11-18>
- Retno Anggraini. (2022). Keaksaraan Awal Pada Anak Usia Dini: Tinjauan Dari Sudut Pandang Orang Tua Dan Pendidik. 7, *γ7α7*(8.5.2017), 222–209.
- Rofi'ah, S., Setyowati, A., & Itha Idhayanti, R. (2018). Media Gambar Flashcard Dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Jendela Inovasi Daerah*, 1(2), 78–92. <https://doi.org/10.56354/jendelainovasi.v1i2.19>
- Sari, F. A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. E. (2020). Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Sandpaper Letter Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i1.31894>
- Şentürk, C. (2017). Science Literacy in Early Childhood. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSRJRME)*, 07(01). <https://doi.org/10.9790/7388-0701035162>
- Sundari, N. (2016). Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 5(1), 17509. <https://doi.org/10.17509/eh.v5i1.2836>