

## Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Melalui Media Permainan Kotak Huruf Usia 4-5 Tahun

Siti Nurul Fazriah<sup>1)</sup>, Astuti Darmiyanti<sup>2)</sup>, Nancy Riana<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Singaperbangsa Karawang

<sup>1</sup>email: [Sitinurulfazriah02@gmail.com](mailto:Sitinurulfazriah02@gmail.com)

<sup>2</sup>email : [darmiyanti.astuti@gmail.com](mailto:darmiyanti.astuti@gmail.com)

<sup>3</sup>email : [nancyriana89@gmail.com](mailto:nancyriana89@gmail.com)

DOI: [10.31849/paud-lectura.v4i02.7376](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7376)

Received 25 July 2021, Accepted 25 August 2021, Published 1 October 2021

### Abstrak

Kemampuan mengenali huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda dan ciri aksara dalam melakukan tata tulis. Langkah dalam pengenalan huruf kepada anak usia dini yaitu seperti menyebutkan, menunjuk, menghubungkan huruf dengan gambar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mendapatkan hasil perkembangan atau data anak melalui permainan kotak huruf. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek yang diambil dalam penelitian ini adalah 16 anak di Paud Tsamrotul Hasanah. Teknik pengumpulan data dari penelitian yaitu observasi, dokumentasi dan wawancara. Teknik analisis data yaitu menggunakan teknik analisis kuantitatif dengan rumus persentase  $f/n \times 100\%$  dan teknik analisis kualitatif dilihat dari hasil yang diperoleh yaitu dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian data yang diperoleh dalam meningkatkan kemampuan mengenali huruf melalui permainan kotak huruf sebelum dilakukan tindakan adalah 30,48% dalam kriteria kurang dengan kategori BB (Belum berkembang) Pada siklus I dengan kategori MB (Mulai berkembang) yaitu rata-rata 68,84% dan siklus II dengan kategori BSH (Berkembang sesuai harapan) dengan rata-rata 83,76% Jadi peningkatan kemampuan mengenali huruf dari data awal 30,48% siklus I 68,84% dan siklus II sebanyak 83,76%.

**Kata Kunci :** Kemampuan mengenali huruf; Permainan Kotak Huruf

### Abstract

*The ability to recognize letters is the ability to do something by recognizing signs and characteristics of letters in writing. The steps in recognizing letters to early childhood are such as mentioning, pointing, connecting letters with pictures. The purpose of this research is to get the results of children's development or data through the letter box game. The method used in this research is classroom action research (CAR). By using the Kemmis and Mc Taggart model. The subjects taken in this study were 16 children at Tsamrotul Hasanah Early Childhood Education. The data collection techniques from the study were observation, documentation and interviews. The data analysis technique used quantitative analysis techniques with the percentage formula  $f/n \times 100\%$  and technical qualitative analysis seen from the results obtained, namely from observations, interviews and documentation. The results of the research data obtained in increasing the ability to recognize letters through letter box games before taking action were 30.48% in the poor criteria with the BB category (Not yet developed) In the first cycle with the MB category (Starting to develop) which is an average of 68.84% and the second cycle with the BSH category (Developing as expected) with an average of 83.76% So the increase in the ability to recognize letters from the initial data is 30.48% cycle I was 68.84% and the second cycle was 83.76%.*

**Keywords:** letter recognition skills; letter Box Game

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan yang harus memperoleh suatu peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, dan bahasa, dengan tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Pendidikan anak usia dini sangat penting karena merupakan tonggak utama bagi pendidikan selanjutnya. Seperti yang tercantum dalam Kemedikbud No 137 upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu Sekolah Dasar dan lingkungan lainnya (Sungkowati, 2013:53) Oleh karena itu pendidikan untuk *menstimulus* aspek perkembangan anak salah satunya yaitu aspek perkembangan bahasa.

Berdasarkan kenyataan yang ada di Paud Tsamarotul Hasanah yaitu kurangnya kemampuan mengenal huruf Dari data awal yang diambil melalui

rapor dalam penilaian perkembangan aspek bahasa serta berdasarkan hasil observasi pada 16 anak diketahui bahwa 25% atau 4 anak yang memenuhi kriteria baik, 50% atau 8 anak yang memenuhi kriteria cukup, dan 25% atau 4 anak yang memenuhi kriteria kurang. Menunjukan bahwa Hal tersebut menyatakan dalam pembelajaran mengenal huruf guru hanya monoton dalam buku LKS saja dan guru jarang menggunakan media pembelajaran yang asyik sehingga mengakibatkan anak bosan serta anak masih kesusahan menyebutkan, mencocokkan serta mengenal simbol huruf.

Lenneberg dalam buku (Usman, 2015 :9) Menyebutkan bahasa adalah pengetahuan awal yang diperoleh secara biologis. biologis adalah lingkungan sekitar Jadi pengetahuan bahasa anak diperoleh dari lingkungan sekitar yang dekat dengan anak. Sedangkan Menurut (Harun Rasyid, 2009: 134) dalam jurnal (Suprihatin, 2019 :5) menyebutkan bahwa dalam kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun dapat membedakan, mengenal, melaksanakan tiga perintah, menyebutkan dan lain sebagainya yang terdiri dari 6 sampai 10 kata.

Aspek perkembangan bahasa pada anak usia dini telah ditentukan

indikatornya melalui (STPPA) yang tercantum dalam (Kemendikbud, 2014) no 137 sesuai dengan tingkat usia. STTPA Pada Aspek perkembangan bahasa anak pada usia 4-5 tahun dalam pengenalan keaksaraan meliputi : mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya, membuat coretan yang bermakna, meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z. Dalam perkembangan bahasa anak dibutuhkan peran orang tua dan lingkungan di sekitarnya. Menurut (Salwiah & Asmuddin, 2019 :2) Pengembangan artikulasi bahasa anak usia dini wajib dikawal oleh orang tua dan lingkungannya terutama anak usia 4-5 tahun. Untuk itu dalam perkembangan bahasa untuk mengenalkan huruf harus menggunakan permainan yang menarik perhatian anak sangat dibutuhkan suatu permainan melalui permainan anak akan memperoleh pengetahuan banyak. Menurut (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018) dalam jurnal (Sary, 2018: 2) menyebutkan bahwa Permainan dapat dipadukan dari beberapa permainan yang disebut dengan permainan kolaboratif. Maksud dari teori diatas adalah permainan kolaboratif merupakan suatu metode guru untuk

memberikan kepada anak secara berkelompok.

Kemampuan mengenal huruf menurut Menurut (Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, 2008:330-331) dalam jurnal (Masna, 2016 :2) adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda dan ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Jadi kemampuan mengenal huruf anak usia dini adalah kemampuan mengenal tanda atau simbol, ciri, dari aksara dalam melakukan tata tulis. Selain itu menurut team dafa publishing dalam jurnal (Karoma, 2019:1) ada beberapa langkah yang tepat dalam mengajari anak mengenal huruf yaitu: (1) memperkenalkan macam bentuk garis (2) menunjuk berbagai macam bentuk geometri (3) menyebutkan bunyi huruf dengan menarik (4) menyebutkan nama huruf abjad (5) Menunjuk nama huruf abjad (6) Mengurutkan huruf abjad (7) mengenal konsep huruf vokal. Maksud dari teori tersebut dalam mengajarkan anak untuk mengenal huruf ada beberapa langkah seperti, mengenalkan terlebih dahulu bentuk garis, menunjuk, menyebutkan, dan mengurutkan.

Lebih lanjut (Rislina dan Kan, 2015 :158) dalam jurnal (Triana dkk, 2020:4) menyebutkan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan kegiatan kognitif yang distimulus melalui pendengaran dan penglihatan. Teori tersebut menjelaskan bahwa kemampuan mengenal huruf berkaitan dengan kognitif dan distimulus melalui pendengaran dan penglihatan. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang terlihat sederhana, tetapi kemampuan harus dikuasai oleh anak karena pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca (Tiningsih, Emi, 2020: 8). Oleh karena itu untuk mengenalkan huruf kepada anak usia dini harus dilakukan dengan cara belajar sambil bermain. Untuk menyampaikan materi pengenalan huruf pada anak harus memiliki sifat kebermanaknaan agar anak tidak merasa bosan dan terpaksa (Triana et al., 2020 :4) Sejalan dalam hal tersebut menurut teori ki Hajar Dewantara dalam buku (Sujiono, 2013 :140) menyebutkan bahwa melalui konsep belajar sambil bermain dapat melakukan minatnya sendiri tanpa dipengaruhi dari luar serta dapat mengembangkan pengetahuannya melalui permainan yang mereka lakukan

serta menciptakan situasi yang menyenangkan sehingga dapat merangsang dalam perkembangan bahasa anak. Lebih lanjut menurut (Adijah dkk, 2019:2) Menyebutkan kegiatan belajar sambil bermain mengandung arti bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, gembira, aktif dan demokratis. Oleh karena itu konsep yang diberikan guru kepada anak harus dengan cara belajar sambil bermain karena anak akan merasakan kebebasan, sesuai kemauan dan kecepatannya sendiri. salah satu permainan untuk mengenalkan huruf yaitu media permainan kotak huruf, Media permainan kotak huruf menurut (rahayuningsih dkk 2014) dalam jurnal, (Sumiati & Komala 2020:592) dijelaskan bahwa kotak huruf merupakan suatu kotak kecil yang di dalamnya terdapat alat digunakan untuk belajar.

Kotak huruf merupakan suatu kotak yang berisi dengan huruf abjad dan dituliskan dengan potongan kardus, media kotak huruf sama seperti media kartu huruf seperti yang dijelaskan oleh (Azhar Arsyad, 2005: 119) dalam Trisniwati (2014) dalam jurnal (Astuti, 2018 :3) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah kartu abjad yang

berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Namun demikian kata kartu yang di maksud di sini adalah bentuk kotak yang dibuat sendiri dengan yang terbuat dari kardus. Cara membuat dan cara bermainnya yaitu kardus bekas yang di bungkus dengan kertas karton warna warni, lalu untuk membuat hurufnya menggunakan menggunakan kardus yang di gunting kecil-kecil dengan bentuk segi empat, setelah itu dituliskan huruf-huruf dan ditambahkan stik icekrim untuk menempelkan huruf yang sudah dipotong tadi. Cara bermainnya yaitu dengan cara memasukan stik icekrim yang sudah diberi huruf yang sama dalam box, kemudian dimasukan ke dalam bolong yang ada di box tersebut.



Gambar 1. Hasil Kegiatan Anak

Kegiatan permainan media kotak huruf sudah di buktikan dari berbagai penelitian di antaranya (Sumaliwati dkk., 2015) dan (Sumiati & Komala, 2020). Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa, Peneliti akan melibatkan peserta didik untuk bermain kotak huruf yang sudah dirancang dengan baik untuk memberi pemahaman terkait huruf kepada anak dengan melalui media kotak huruf tersebut. sehingga mampu menumbuh pemahaman tentang huruf yang bermakna dalam situasi yang menyenangkan dan menciptakan suasana belajar dengan kegiatan permainan yang sesuai dengan karakteristik anak yang senang bermain.

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: a) Apakah media permainan kotak angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di Paud Tsamrotul Hasanah Telagasari Karawang? b) Berapa persenkah peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kotak huruf di Paud Tsamrotul Hasanah Telagasari karawang?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kemampuan mengenal

huruf. Secara rinci tujuan dapat diuraikan sebagai berikut : a) Apakah media permainan kotak angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di Paud Tsamrotul Hasanah Telagasari Karawang? b) Berapa persenkah peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kotak huruf di Paud Tsamrotul Hasanah Telagasari Karawang?

## 2. METODE

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 8 bulan maret 2021 dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK). (Arikunto, 2015:1) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang membahas tentang sebab akibat dari sebuah perlakuan, serta memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian tindakan sampai dengan dampak dari tindakan tersebut. Populasi dari penelitian ini adalah siswa-siswi kelas A Paud Tsamrotul Hasanah dengan jumlah 16 siswa. 10 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki.

Teknik pengumpulan data menggunakan, pertama menggunakan Observasi, dilakukan pada saat pengamatan untuk mengumpulkan data data yang akan di ambil. Kedua yaitu

menggunakan Dokumentasi seperti catatan anak atau buku anak, rapor siswa. Ketiga wawancara yaitu peneliti mengetahui dengan pasti tentang informasi kepada guru. Dalam hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang ada di kelas melalui pengumpulan bukti dan data-data seperti arsip penilaian anak yang berkaitan tentang teknik yang diteliti. Penelitian ini akan dilaksanakan dengan 2 siklus dalam 1 siklus dilakukan dengan 4 kali pertemuan jadi total semua pertemuan mencakup 8 kali. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model penelitian menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam melakukan pertemuannya melalui 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis kualitatif.

Deskriptif kuantitatif yaitu memaparkan hasil penelitian yang dilakukan dari pengamatan tentang kemampuan mengenal huruf menggunakan media permainan kotak huruf. Pada langkah ini, dilakukan analisis terhadap kemampuan mengenal huruf melalui media permainan kotak huruf dengan cara melihat presentase tiap skor total yang

diperoleh anak dan dihitung menggunakan rumus Presentase. Pada analisis data kualitatif yaitu, dimana hasil yang diperoleh yaitu dari observasi, wawancara dan dokumentasi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kondisi awal sebelum penelitian ini dilakukan, kemampuan mengenal huruf pada kelompok A di sekolah Paud Tsamrotul Hasanah ini masih kurang. Hal ini terbukti sebagian besar anak dikelas mengalami kesulitan dalam mengenali simbol, mengurutkan huruf, dan mencocokkan huruf. Berdasarkan hasil pratindakan yang dilakukan pada 16 anak tentang kemampuan mengenal huruf diketahui bahwa 25% atau 4 anak yang memenuhi kriteria baik, 50% atau 8 anak yang memenuhi kriteria cukup, dan 25% atau 4 anak yang memenuhi kriteria kurang. Adapun perencanaan kegiatan dari siklus I dan II yang disusun oleh peneliti yaitu sebagai berikut :

Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I ini akan dilaksanakan dalam empat kali pertemuan yaitu dilakukan pada tanggal 19 sampai 22 April 2021

Tabel 1 Rancangan Kegiatan Pelaksanaan Siklus I

1	Senin 19 April 2021	Anak mampu menunjuk k bentuk- bentuk simbol	menunjuk huruf A- Z pada gambar kotak huruf	Media permai- nan kotak huruf
2	Selas a 20 April 2021	Anak mampu mengena- l bunyi/su- ara	Menyebut- kan bunyi huruf yan hampir sama pada media kotak huruf seperti P dan V	Media permai- nan kotak huruf
3	Rabu 21 April 2021	Anak mampu mengurut- kan huruf dengan gambar	mengurut- kan huruf A-Z Pada kotak huruf	Media permai- nan kotak huruf
4	Kami s 22 April 2021	Anak mampu mencoco- kan huruf dengan gambar	mencoco- kan huruf dengan kotak huruf	Media permai- nan kotak huruf

Penelitian Tindakan Kelas pada siklus II dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan yaitu dari tanggal 3 Sampai 6 Mei 2021

Tabel 2 Rancangan Kegiatan Pelaksanaan Siklus II

No	Waktu Pelaksa- naan	Indika- tor	Kegiatan	Media/ alat peraga
1	Senin, 03 Mei 2021	Anak mampu menunjuk huruf	menunjuk huruf	Media permai- nan

		bentuk-bentuk simbol	secara acak	kotak huruf
2	Selasa, 04 Mei 2021	Anak mampu menunjuk bentuk-bentuk simbol	menyebutkan simbol huruf vokal pada kotak huruf	Media permainan kotak huruf
3	Rabu, 05 Mei 2021	Anak mampu mengenal bunyi/suara	menjelaskan huruf pada kotak huruf yang didengar	Media permainan kotak huruf
4	Kamis, 06 Mei 2021	Anak mampu mengenal bunyi/suara	menggunakan huruf dengan gambar	Media permainan kotak huruf

**Tabel 3 Pratindakan dan Siklus I**

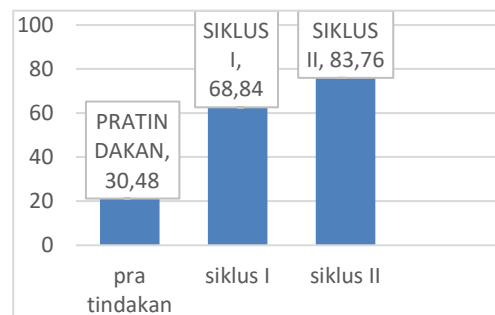
Keterangan	Pratindakan	Siklus I
Skor Total	127	291
Presentase	30,48	69,84

#### Digram batang hasil observasi Pratindakan dan Siklus I

Grafik 1. Kemampuan mengenal huruf

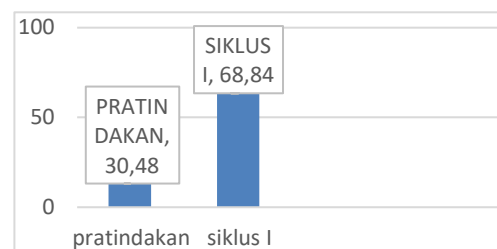
Melihat dari hasil siklus I masih belum mencapai hasil indikator keberhasilan, maka peneliti melanjutkan pada tindakan penelitian siklus II.

Pada siklus I dan II dapat mengalami peningkatan, dapat dilihat dari diagram sebagai berikut :



Grafik 2. Kemampuan mengenal huruf

Mengenai hasil yang dari proses pembelajaran diatas untuk melihat peningkatan belajar berhitung anak maka dapat di deskripsikan sebagai berikut. Sebelum diterapkan media permainan kotak huruf nilai rata-rata hanya 30,48%. Kemudian setelah guru melakukan siklus I dengan penerapan media permainan kotak huruf mengalami peningkatan sebesar 68,84%. Setelah meningkat di siklus satu kemudian bertambah lagi 83,76%. Artinya dengan menggunakan media permainan kotak huruf sudah mencapai indikator keberhasilan.





Penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan guru, Pada saat pratindakan guru mengalami kesusahan dalam memberikan pembelajaran mengenal huruf kepada anak, sehingga peneliti berkolaborasi dengan guru untuk meningkatkan suatu masalah tersebut. Peneliti memberikan saran kepada guru dalam memberikan pembelajaran mengenal huruf harus menggunakan suatu media permainan salah satunya media permainan kotak huruf.

Oleh karena itu setelah menggunakan media permainan kotak huruf pada siklus I mengalami peningkatan 68,84%. Dan siklus II mengalami peningkatan banyak yaitu 83,76% sehingga kegiatan pembelajaran tersebut sudah terlihat baik. Dengan hal tersebut dapat dilihat dari pra tindakan menuju siklus I dan II artinya pembelajaran kemampuan mengenal huruf melalui media kotak huruf bisa dikatakan berhasil. Dalam kegiatan pembelajaran berlangsung anak cenderung aktif dan berpartisipasi karena kegiatan tersebut dilakukan dengan bermain.

Berdasarkan data awal anak maka dapat di jelaskan bahwa kemampuan mengenal huruf di PAUD Tsamrotul Hasanah Telagasari

Karawang sebelum di berikan media permainan kotak huruf 25% dalam kriteria baik 50% memenuhi kriteria cukup 25% dalam kriteria kurang.. Kemampuan mengenal huruf anak mengalami peningkatan 83,76% dapat di lihat dari grafik di atas. Oleh karena itu kemampuan mengenal huruf mengalami peningkatan sesuai harapan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Devitawati, 2017) yang meneliti tentang “Kreativitas Media Kincir Kata Terhadap Kemampuan Membaca Anak Di Taman Kanak-Kanak Harapan Dharmawanita Painan Kabupaten Pesisir Selatan”. Persamaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya yaitu peneliti meneliti tentang kemampuan mengenal huruf sedangkan peneliti sebelumnya meneliti tentang kemampuan membaca.

Penelitian yang dilakukan oleh (Chairilisyah Daviq, 2019) yang meneliti tentang “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Membaca Nyaring”. Persamaan peneliti yang dilakukan dengan peneliti sebelumnya yaitu peneliti meneliti tentang kemampuan mengenal huruf sedangkan peneliti sebelumnya meneliti tentang kemampuan membaca yang sama-sama tentang bahasa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Kurnia, 2020) yang meneliti tentang “Efektifitas Media Dadu Putar Untuk Kesiapan Membaca Anak Usia Dini” Persamaan peneliti yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya yaitu peneliti meneliti tentang kemampuan mengenal huruf menggunakan kotak huruf sedangkan peneliti sebelumnya meneliti tentang kesiapan membaca menggunakan media dadu sama-sama meneliti tentang huruf.

#### 4. KESIMPULAN

Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan mengenal melakukan sesuatu dengan mengenali tanda, ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Pengenalan huruf termasuk dalam kognitif yang distimulus melalui pendengaran dan penglihatan. Oleh karena itu dalam mengenalkan huruf kepada anak usia dini harus dilakukan dengan cara kegiatan belajar sambil bermain dalam kegiatan tersebut harus menggunakan suatu permainan yang menarik perhatian anak salah satunya yaitu permainan kotak huruf.

Media permainan kotak huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal

huruf. Pada saat awal observasi anak belum mengalami perkembangan dengan baik dengan hasil persentase 30,48%. Pada siklus I sudah melakukan tindakan dengan kategori cukup baik dengan hasil persentase 68,84%. Dan Siklus II mengalami peningkatan dengan kategori baik dengan hasil persentase 83,76%. Ada beberapa saran yang terlibat dalam penelitian ini yaitu

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adijah, I., Sulaeman, O., & Solihin. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Gerakan Nasional Indonesia Membaca (GNIM) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Waladuna, Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 102–109.
- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas* (Suryani (ed.); revisi cet). PT Bumi Aksara.
- Chairilisyah Daviq. (2019). PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 3, No 1, Oktober 2019. *Paud Lectura*, 3(2), 1–9. <http://proceedings.kopertais4.or.id/index.php/ancoms/article/view/68>
- Devitawati, E. (2017). Efektivitas Media Kincir Kata Terhadap Kemampuan Membaca Anak Di Taman Kanak-Kanak Harapan Dharmawanita Painan Kabupaten .... *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1). <http://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/499>
- 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. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.501>
- Kemendikbud, R. (2014). Standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014*, 1–31.
- Kurnia, R. (2020). 87| *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4 No 1, Oktober 2020. 4(1), 32–41. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Masna. (2016). *Masna. (2016). Melalui Media Kartu Huruf Pada Kelompok B Kb Anggrek Muara Badak Tahun Ajaran 2015 / 2016. Melalui Media Kartu Huruf Pada Kelompok B Kb Anggrek Muara Badak Tahun Ajaran 2015 / 2016.*
- Salwiah, S., & Asmuddin, A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca permulaan anak Melalui Media Kartuhuruf Di Kelompok B Tk Kartika Xx-46 Kendari. *Jurnal Smart Paud*, 2(1), 54. <https://doi.org/10.36709/jspaud.v2i1.5921>
- Sary, Y. N. E. (2018). Relationship of Parenting with Child Interpersonal Intelligence in Wonokerto Village, Lumajang Regency. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 137. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.93>
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. 14–14. <https://news.ddtc.co.id/strategi-pendidikan-pajak-untuk-anak-usia-dini-11555>
- Sumaliwati, N. P. H. S., Jampel, I. N., & Asril, N. M. (2015). Penerapan Metode Bermain Dengan Media Kotak Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak. *E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/5886>
- Sumiati, A. Y., & Komala. (2020). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Media Permainan Kotak Huruf pada Kelompok B. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(6), 591–601.
- Sungkowati, E. R. (2013). Implementasi Permainan Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini Di Paud Bina Bahagia. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Suprihatin, A. (2019). *Peningkatan Kreativitas Berbahasa Melalui Metode Ber cerita dengan media gambar*. 5. <https://doi.org/10.24235/awlad.v5i1.3964.g2103>
- Tiningsih, Emi, D. (2020). Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A. *Jurnal Education And Development*, Vol.8(2), 399–408. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1729>
- Triana, M., Sumardi, S., & Rahman, T. (2020). Pengembangan Media Big Book Alfabet Untuk Memfasilitasi

Kemampuan Mengenal Huruf  
Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun.  
*Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 24–  
38.

<https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27194>

Usman, M. (2015). *Perkembangan bahasa dalam bermain dan permainan* (H. Rahmadhani (ed.); cetakan pe). CV BUDI UTAMA.  
<https://doi.org/978-623-209-522-9>