

## PENGEMBANGAN MEDIA BUKU HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL SIMBOL HURUF **b** DAN **d** PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

<sup>1</sup>Hubbi Rossa Nur Tsani, <sup>2</sup>Sri Widayati, <sup>3</sup>Eka Cahya Maulidiyah, <sup>4</sup>Dewi Komalasari,

Universitas Negeri Surabaya

<sup>1</sup>[hubbi.20046@mhs.unesa.ac.id](mailto:hubbi.20046@mhs.unesa.ac.id) <sup>2</sup>[sriwidayati@unesa.ac.id](mailto:sriwidayati@unesa.ac.id)

<sup>3</sup>[ekacahyamaulidiyah@unesa.ac.id](mailto:ekacahyamaulidiyah@unesa.ac.id) <sup>4</sup>[dewikomalasari@unesa.ac.id](mailto:dewikomalasari@unesa.ac.id)

Submit: Februari 2025

Proses Review: Februari 2026

Diterima: April 2026

Publikasi: April 2026

### Abstract

*The symbols for the letters b and d in children aged 4-5 years at the RA YKUI Sambogunung institution. Therefore, this research aims to determine the feasibility and effectiveness of letter book media (MEBURU) to improve the ability to recognize letter symbols b and d in children aged 4-5 years. The number of samples used in this research was 21 children. This research uses a type of development research or Research and Development (R&D) to develop products using the ADDIE development model. The results of this research show that the feasibility of the letter book media from media experts gets a percentage value of 96% and material experts get a percentage value of 95%. Meanwhile, the effectiveness of the letter book media (MEBURU) can be seen from the increase in the ability to recognize the letter symbols b and d in children. This assessment can be determined through the Wilcoxon test using IBM SPSS 22 showing that the asymp.sig (2-tailed) value is 0.005 so  $p < 0.05$  or  $0.005 < 0.05$  then it can be said that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted which means that there is an average difference between pretest with posttest. So it can be concluded that the use of letter book media (MEBURU) is effective in improving the ability to recognize the letter symbols b and d in children aged 4-5 years. The implication of this research is that children are able to recognize the characteristics of the letters b and d, and children are able to recognize how to write the letters b and d correctly.*

**Keywords:** letter book media, symbols for the letter, children aged 4-5 years

### Abstrak

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan mengenal simbol huruf b dan d pada anak usia 4-5 tahun di lembaga RA YKUI Sambogunung. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan pada media buku huruf (MEBURU) untuk meningkatkan kemampuan mengenal simbol huruf b dan d pada anak usia 4-5 tahun. Jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 21 anak. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) untuk mengembangkan produk dengan model pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kelayakan pada media buku huruf dari ahli media mendapatkan nilai presentase 96% dan ahli materi mendapatkan nilai presentase sebesar 95%. Sementara keefektifan pada media buku huruf (MEBURU) dapat dilihat dari adanya*

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

*peningkatan kemampuan mengenal simbol huruf b dan d pada anak, penialaian ini dapat diketahui melalui uji wilcoxon menggunakan IBM SPSS 22 menunjukkan bahwa nilai asymp.sig (2-tailed) 0,005 sehingga  $p < 0.05$  atau  $0,005 < 0,05$  maka dapat dikatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang diartikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara pretest dengan posttest. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media buku huruf (MEBURU) efektif untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenal simbol huruf b dan d pada anak usia 4-5 tahun. Implikasi dari penelitian ini yakni anak mampu mengenal ciri-ciri dari huruf b dan d, dan anak mampu mengenal cara menulis huruf b dan d dengan benar.*

**Kata Kunci:** media buku huruf, symbol huruf, anak usia 4-5 tahun

## PENDAHULUAN

Menurut National Association for the Education of Young Children atau yang biasa disebut NAEYC, anak usia dini merupakan kelompok anak usia pada rentang 0 hingga usia 8 tahun. Anak pada usia tersebut mengalami pertumbuhan serta perkembangan yang sangat pesat (Hapsari, 2020; Wulandari et al., 2019). Pada masa ini anak berada pada masa golden age yang dimana anak mengalami perkembangan otak sebesar 80% dan akan berkembang hingga 100% pada saat anak berumur 18 tahun (Hapsari, 2020; Sari et al., 2020). Perkembangan awal dapat berkembang secara holistik dan terus menerus menjadi sesuatu yang sangat berarti (Rosalina & Nugrahani, 2019).

Masyarakat Indonesia sudah memahami betapa pentingnya pendidikan untuk anak usia dini atau PAUD. Melalui pendidikan, seseorang bisa dibentuk supaya menjadi sumber daya manusia yang punya kualitas serta berkemajuan (Husaini & Utama, 2021; Lenggono, 2021). Pendidikan anak usia dini bukan hanya mengutamakan dari aspek fisik namun juga haruslah mencakup semua aspek perkembangan anak dan harus dapat memberikan stimulasi yang maksimal

(Evionita & Tama, 2022). Hal tersebut berhubungan dengan Undang-Undang pada nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang ada di pasal 1 ayat 14 yang menuliskan bahwasanya “Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah upaya pembinaan yang memiliki sasaran untuk anak yang masih berusia 0 hingga di usia 6 tahun yang dapat dilaksanakan dengan cara memberi sebuah rangsangan pendidikan yang punya tujuan guna membantu anak dalam masa pertumbuhan-kembangan pada anak, supaya setiap anak siap untuk memasuki pendidikan yang lebih tinggi pada pendidikan jenis formal ataupun jenis nonformal” (Sisdiknas, 2003).

Pendidikan untuk anak usia dini dibagi menjadi dua jenis yakni pendidikan formal serta pendidikan non formal. Pendidikan non formal merupakan pendidikan yang melibatkan orangtua dan juga lingkungan sekitar anak sedangkan pendidikan formal merupakan pendidikan yang melibatkan tenaga pendidik atau guru dan dilaksanakan di sebuah lembaga (Munasih & Nurjaman, 2017). Pendidikan formal ataupun non formal keduanya sama-sama pendidikan yang dilaksanakan

\*\*\*\*\*

dengan maksud untuk memberikan sebuah fasilitas dalam pertumbuhan serta perkembangan untuk anak secara menyeluruh yang menitikberatkan pada perkembangan diseluruh aspek perkembangan anak (Kurniawan & Komalasari, 2019).

Perkembangan untuk anak usia dini bisa mencakup beberapa aspek perkembangan, yakni dari segi kognitif, seni, pertumbuhan fisik, perkembangan motorik, sosial emosional, pendidikan agama dan moral, serta aspek bahasa. Salah satu dari aspek perkembangan tersebut terdapat aspek perkembangan bahasa yang harus dikembangkan pada seorang anak (Nurjana & Widayati, 2016). Aspek perkembangan bahasa merupakan satu diantara aspek yang seharusnya tidak luput dari perhatian pada pendidik serta orangtua (Kholilullah et al., 2020). Terutama dari segi aspek sintaxis dan semantik pada anak (Mufidah, 2021). Kemampuan dasar pada anak harus selalu distimulasi dan memungkinkan untuk melihat setiap perkembangan anak secara optimal (Suarmini et al., 2022). Sejalan dengan teori Behaviorisme yang mengatakan bahwasanya berbicara dan memahami bahasa dapat didapatkan melalui rangsangan dari lingkungan sekitar anak (Isna, 2019), perkembangan bahasa yang sedang dibahas yakni aspek perkembangan yang menuju pada cakupan mengenalkan simbol huruf untuk anak usia 4 sampai 5 tahun (Aprilianti & Widayati, 2021).

Pengenalan huruf merupakan satu diantara bagian dari kemampuan bahasa yang dimana anak mulai mengetahui simbol-simbol dari huruf alfabet (Pratiwi & Maulidiyah, 2023). Kegiatan

pengenalan huruf dapat dikenalkan kepada anak melalui orang tua dengan menciptakan suasana yang nyaman di rumah dan meluangkan waktu yang cukup bersama anak. Selain pendidikan yang didapat dari orang tua ketika di rumah, anak juga bisa belajar mengenal huruf melalui pendidikan di lembaga sekolah. Sedangkan dalam suatu lembaga pendidikan, guru bertanggung jawab terhadap seluruh kegiatan ketika di sekolah. Guru dapat menstimulasi perkembangan anak secara menyeluruh dengan menghadirkan suasana kelas yang *fun*, kreatif serta inovatif (Wahyuningsih et al., 2023). Guru juga bisa melihat perkembangan masing-masing anak dengan tujuan guna memperkenalkan simbol-simbol huruf (Putri et al., 2022). Kegiatan mengenalkan simbol huruf tidak hanya berfokus pada kegiatan menulis saja, namun dapat menggunakan alat atau media pembelajaran yang bisa menarik perhatian anak dan disertai dengan kondisi kelas yang baik, pembelajaran aktif, efektif dan fokus (Agustinah & Komalasari, 2023). Mengenalkan simbol-simbol huruf pada anak bisa dilaksanakan sambil mengajak mereka bermain (Anggini & Rakhmawati, 2022). Bermain merupakan kegiatan belajar yang tidak perlu melihat hasil akhirnya akan tetapi proses yang menyenangkan itulah yang dapat memacu keberhasilan dalam perkembangan anak (Baiti, 2020). Melalui kegiatan bermain bisa merangsang anak dalam melakukan beberapa tugas perkembangan serta bisa memberikan dorongan dalam membuat solusi ketika mereka mengalami masalah atau kesulitan (Hayati & Putro, 2021).

\*\*\*\*\*

Pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yakni media buku huruf. Media pembelajaran merupakan media atau alat bantu yang digunakan oleh pendidik ketika menyampaikan sebuah pesan dengan para anak didiknya agar pembelajaran lebih bermakna sehingga dapat diterima oleh anak dengan baik (Widayati dan Adhe, 2020). Media buku huruf dikembangkan dengan tujuan untuk mengenalkan perbedaan simbol huruf b dan d yang menekankan pada aspek perkembangan kognitif, bahasa dan fisik motorik. Media buku huruf merupakan sebuah media visual yang didesain menggunakan sebuah aplikasi canva, yang dimana meburu ini berisi tentang kegiatan untuk mengenalkan perbedaan huruf b dan d mulai dari yang mudah hingga ke yang sulit. Dalam media pembelajaran buku huruf tentunya anak dapat melatih aspek fisik motoriknya melalui kegiatan menulis, menarik garis, mewarnai, dan menjahit. Peran media pembelajaran merupakan hal yang penting dikarenakan media digunakan sebagai alat yang sengaja dibuat dengan tujuan menyajikan sebuah pengetahuan ataupun pemahaman mengenai sebuah pesan sedemikian rupa sehingga penerima dapat menerima pesan tersebut dengan lebih mudah yang mana berhubungan dengan tujuan pembuatan dari media pembelajaran itu sendiri (Agrestin et al., 2021).

Menurut hasil yang didapat dari observasi awal yang telah dilaksanakan di lembaga RA YKUI Sambogunung menunjukkan bahwasanya terdapat 8 anak dari 21 anak pada kelompok A mampu mengurutkan huruf abjad a sampai z, namun anak masih merasa kesulitan dalam

membedakan huruf b dengan huruf d, sehingga anak merasa bingung ketika menulis atau menunjukkan diantara huruf tersebut. Untuk sisanya 13 anak telah memiliki kemampuan dalam membedakan antara huruf b dan huruf d. Permasalahan yang ada pada lembaga tersebut ialah dikarenakan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menstimulasi kemampuan mengenal simbol huruf pada anak juga belum bervariasi, dibuktikan ketika peneliti mendapati bahwa ketika guru mengenalkan huruf kepada anak menggunakan media buku dari airlangga yang dimana pada buku tersebut berisi tentang huruf-huruf alfabet mulai dari a-z tidak hanya berfokus pada huruf yang memiliki kemiripan seperti pada huruf b dan d, dan adapun fasilitas lainnya yang digunakan yakni melalui papan tulis untuk mengenalkan huruf, guru memberikan contoh penulisan simbol huruf dipapan tulis tanpa memperhatikan posisi anak yang sedang diajar.

Pada penelitian terdahulu yang telah dilaksanakan oleh (Firdaus & Handayani, 2021) yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Busy Book 3D" yang bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran mengenal huruf pada anak usia dini. Hasil dari penelitian tersebut merupakan media yang praktis serta efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Terbukti bahwasannya melalui media *Busy Book* 3D dalam kegiatan pembelajaran mengenal huruf untuk anak usia dini dapat

\*\*\*\*\*

meningkatkan hasil belajar anak secara signifikan.

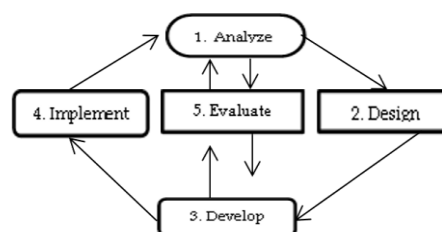
Maka dari itu peneliti ingin mengangkat permasalahan tersebut untuk diteliti dan berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya sebuah pengembangan media buku huruf (MEBURU). Media buku huruf (MEBURU) merupakan sebuah media visual yang didesain menggunakan sebuah aplikasi canva, yang dimana meburu ini berisi tentang kegiatan untuk mengenalkan perbedaan huruf b dan d mulai dari yang mudah hingga ke yang sulit dengan melalui alat bantu seperti dengan adanya gambar-gambar yang memiliki awalan dari huruf b dan d, kemudian alat tulis serta alat penunjang lainnya yang nantinya di dalam buku tersebut terdapat kata perintah disetiap halaman untuk dikerjakan oleh anak usia 4 sampai 5 tahun. Adapun perbedaan media meburu dengan media LKA dari airlangga ialah pada media meburu hanya fokus mengenalkan dua huruf yakni huruf b dan d sedangkan pada LKA airlangga mengenalkan semua huruf alfabet. Tujuan mengembangkan media buku huruf (MEBURU) ini untuk membantu anak lebih mudah dan tertarik untuk belajar mengenal perbedaan huruf yang memiliki persamaan contohnya yakni huruf b dan d sehingga anak bisa menerapkan pada aktivitas anak sehari-hari. Peran media pembelajaran merupakan hal yang penting dikarenakan media digunakan sebagai alat yang sengaja dibuat dengan tujuan menyajikan sebuah pengetahuan ataupun pemahaman mengenai sebuah pesan sedemikian rupa sehingga penerima dapat menerima pesan tersebut dengan lebih mudah yang mana berhubungan dengan

tujuan pembuatan dari media pembelajaran itu sendiri (Agrestin et al., 2021).

## METODOLOGI

Penelitian ini dilaksanakan di lembaga RA YKUI Sambogunung kecamatan Dukun Kabupaten Gresik. Waktu pelaksanaan pada bulan november 2024 dengan menggunakan subjek penelitian anak kelompok A usia 4-5 tahun dengan jumlah 21 anak. Objek pada penelitian ini ialah meningkatkan kemampuan untuk mengenal perbedaan simbol huruf b dan d pada anak usia 4-5 tahun.

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Sugiyono (2009) mengemukakan bahwasannya metode penelitian pengembangan (RnD) merupakan metode penelitian yang digunakan dalam menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan produk tersebut. Berikut ini merupakan desain model pengembangan ADDIE :



Pada tahap pertama analyze, peneliti menganalisis kebutuhan yang dilakukan dalam proses pengembangan media buku huruf. Tahap yang kedua yakni tahap desain yakni perancangan pembuatan media pembelajaran dengan melakukan

\*\*\*\*\*

proses perancangan berdasarkan hasil analisis yang diperoleh. Tahap ketiga yakni tahap development, pada tahap ini dilaksanakan pembuatan ataupun memproduksi media buku yang sudah ditetapkan pada tahap desain yang mencakup pemasangan gambar, huruf, dan juga alat-alat yang digunakan sebagai pelengkap media. Keempat yakni tahapan implementation. Pada tahap implementasi, media buku huruf akan diuji cobakan di lembaga RA YKUI Sambogunung yang di tujukan pada anak kelompok TK A untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media buku huruf (MEBURU) yang telah di kembangkan. Setelah tahap implementasi dilaksanakan, maka selanjutnya peneliti akan melakukan proses evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui pencapaian dari tujuan pengembangan media pembelajaran.

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian untuk menghitung kelayakan media yakni sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : perolehan presentase validator

$\sum x$  : Banyaknya nilai skor tiap kategori

N : Banyaknya nilai skor ideal

100: Konstanta

Pengujian perbedaan nilai dilaksanakan terhadap rerata kedua nilai serta dalam keperluan menggunakan teknik yang disebut dengan uji-t (t-test). Berikut beberapa langkah dalam penganalisan data memakai teknik tersebut yakni:

1. Mencari nilai rerata *pretest* serta *posttest*

2. Menguji perbedaan rerata dengan uji-t dengan rumus:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sum x^2d}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

Md : Mean dari perbedaan pretest dengan posttest

$\sum x^2d$  : Banyaknya kuadrat devisian

N : Objek

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti menghasilkan sebuah produk berupa media buku huruf (MEBURU) buku tersebut berjudul “Belajar Mengenal Simbol Huruf b dan d”. Media pembelajaran ini telah diuji coba dan divalidasi oleh para ahli serta oleh anak kelompok A. Pada penelitian dan pengembangan media buku huruf menggunakan metode penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE yang dimana dalam pengembangan ini terdapat 5 tahapan yang dilaksanakan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Berikut ini merupakan penjabaran dari tahapan model ADDIE:

1. *Analyze*

Langkah awal yang dilakukan pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan yaitu dengan melakukan analisis permasalahan yang terjadi di lapangan dengan melalui pengamatan atau observasi, dan melakukan wawancara terhadap kepala sekolah mengenai kurikulum serta media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan simbol huruf b dan


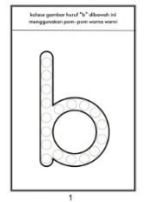
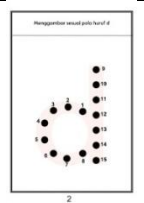
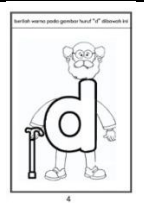
\*\*\*\*\*

d pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di lembaga RA YKUI Sambogunung.

**2. Design**

Berikut ini merupakan penjabaran dari tahap desain yang dilakukan peneliti dalam proses pengembangan produk media buku huruf (MEBURU) pada tahap ini telah disesuaikan dengan kurikulum yang di gunakan di lembaga sekolah. Berikut ini merupakan rancangan media yang telah didesain sebelumnya:

**Tabel 1. Desain Media Buku Huruf**

Gambar	Keterangan
	Desain cover media buku huruf
	Halaman pertama dengan kegiatan kolase menggunakan pom-pom
	Halaman kedua dengan kegiatan menarik garis sesuai dengan pola.
	Halaman ketiga dengan kegiatan mewarnai huruf.

	Halaman keempat dan kelima dengan kegiatan menjahit huruf dengan menggunakan tali kur.
	
	Halaman keenam dengan kegiatan melingkari huruf.
	Halaman ketujuh dengan kegiatan menarik garis.
	Halaman kedelapan dengan kegiatan menulis huruf d.
	Halaman kesembilan dengan kegiatan melengkapi kata.
	Halaman kesepuluh dengan kegiatan melingkari huruf.
	Halaman kesebelas dengan kegiatan melengkapi kata pada kolom yang kosong.

\*\*\*\*\*

### 3. *Development*

Pada tahap ini menghasilkan produk yang telah dirancang sebelumnya. produk yang dihasilkan berupa fisik yang telah divalidasikan kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan oleh peneliti.

#### a. Menghasilkan Produk

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini merupakan produk berupa media buku yang diberi nama “Belajar Mengenal Simbol Huruf b dan d”.

#### b. Melakukan Revisi yang meliputi:

- 1) Validasi Ahli Media memperoleh skor presentase 96% dengan kategori sangat layak dan validasi ahli materi memperoleh skor presentase 95% dengan kategori sangat layak.
- 2) Kelayakan media dilakukan bersama 10 guru dengan total presentase 62,50% dari 7 guru dengan kategori layak dan 37,50% dari 3 guru dengan kategori cukup layak.

### 4. *Implementation*

Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan media buku huruf yang telah diuji kepada anak usia 4-5 tahun dengan melalui empat persiapan, berikut ini merupakan penjelasannya:

#### a. Menentukan strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran yang digunakan dengan melalui metode pembelajaran demonstrasi dan bercerita. Metode demonstrasi dan bercerita digunakan untuk memberikan materi mengenai huruf b

dan d serta menceritakan tentang binatang-binatang yang memiliki awalan dari huruf b dan d.

#### b. Meyusun rencana kegiatan

Kegiatan dilakukan dengan melakukan kegiatan *pretest*, *treatment* dan *posttest* untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran MEBURU. Langkah yang pertama dengan melakukan penilaian *pretest* dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal pada anak sebelum diberikan *treatment*. Langkah yang kedua yakni melakukan *treatment* dengan menggunakan media buku huruf yang dilakukan sebanyak 6 kali selama 6 hari. Kemudian setelah dilakukan *treatment*, maka langkah ketiga yakni dilakukan penilaian *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan pada anak setelah diberikan *treatment*.

#### c. Mempersiapkan Guru

Pada saat peneliti mempersiapkan guru, peneliti memberikan penjelasan mengenai penggunaan buku huruf dan menjelaskan isi dalam media buku huruf, selain itu peneliti juga memberi tahu mengenai materi yang akan diberikan kepada anak mengenai pengenalan perbedaan dari simbol huruf b dan d yang sesuai dengan indikator yang akan dicapai anak. Peneliti juga menyampaikan pembagian kelompok dan cara pengerjaan secara bergantian pada saat proses belajar menggunakan media buku huruf. Peneliti juga memberikan arahan kepada guru agar pada saat peneliti manjelskan mengenai kegiatan yang akan dilakukan anak dapat

\*\*\*\*\*

melakukan interaksi melalui tanya jawab, kemudian yang terakhir menjelaskan mengenai penilaian dan juga evaluasi yang harus dilakukan oleh guru.

d. Mempersiapkan Anak

Setelah produk media buku huruf jadi sesuai dengan revisi dari para ahli, maka produk media buku huruf akan diuji coba kecil secara terbatas. Berikut ini merupakan tahapan uji coba yang dilakukan

1) Uji coba kecil, digunakan untuk uji validitas dan reliabilitas. Pengujian ini akan dilakukan pada anak usia 4-5 tahun kelompok A1 di lembaga sekolah RA YKUI Sambogunung dengan jumlah sampel 20 anak.

**Tabel 2. Hasil Uji Validitas**

Item	R hitung	R tabel 5% 20 org	Sig	Kriteria
1	0,875	0,444	0,015	Valid
2	0,875	0,444	0,015	Valid
3	0,698	0,444	0,073	Valid
4	0,698	0,444	0,073	Valid
5	0,530	0,444	0,000	Valid
6	0,530	0,444	0,001	Valid

**Tabel 3. Hasil Reliabilitas**

Cronbach's Alpha	N of Items
.846	6

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa seluruh instrumen mempunyai nilai skor koefisien Alpha Cronbach 0,846. Hal ini dapat diartikan bahwa instrumen yang digunakan sebagai lembar observasi dianggap reliabel dikarenakan memiliki skor >0,6.

2) Uji coba lapangan

Pada uji coba lapangan dilakukan pada 21 anak dengan menggunakan model *one group pretest posttest*.

1) Tahap pertama dilakukan sebuah *pretest* kepada 21 anak yang berusia 4-5 tahun dengan menggunakan media kartu huruf yang dimana anak akan menunjuk huruf yang telah disebutkan.



Tahap ini dilakukan sebagai pengukuran tingkat pengetahuan anak sebelum diberikan sebuah *treatment*.

2) Tahap kedua dilakukan sebuah *treatment* kepada 21 anak yang berusia 4-5 tahun dengan menggunakan media buku huruf yang berjudul “Belajar Mengenal Simbol Huruf b dan d” untuk mengenalkan perbedaan dari kedua simbol huruf tersebut. Pada tahap ini anak akan dibagi menjadi 4 kelompok dan anak melakukan kegiatan yang ada pada media buku huruf secara bergantian. Berikut ini merupakan hasil dokumentasi pada saat pelaksanaan *treatment* pada anak kelompok A2.

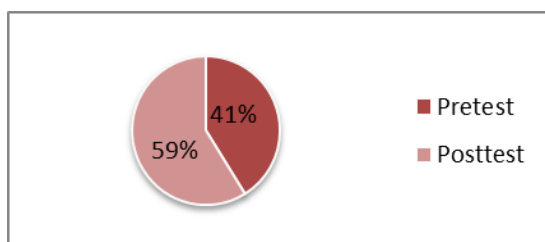
\*\*\*\*\*



3) Tahap ketiga dilakukan sebuah *posttest* kepada 21 anak yang berusia 4-5 tahun dengan menggunakan media kartu huruf yang dimana anak mencari dan menyebutkan huruf yang telah dikelompokkan.



Tahap ini dilakukan sebagai pengukuran tingkat pengetahuan anak setelah diberikan sebuah *treatment*. Setelah dilakukan pemberian *pretest*, *treatment* dan *posttest* maka akan dicari perbandingan nilai sebelum dan sesudah pemberian *treatment*. Berikut ini merupakan hasil dari perbandingan nilai antara *pretest* dan *posttest*.



**Gambar 1. Hasil Perbandingan  
*Pretest Posttest***

Setelah mendapatkan hasil *pretest* dan *posttest* anak, selanjutnya akan diuji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk dan data berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji normalitas pada IBM SPSS 22. Berikut ini merupakan hasil uji normalitasnya:

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		Shapiro-Wilk	
	Statistic	df Sig.	Statistic	df Sig.
Pretest	,150	21 ,200*	,911	21 ,057
Posttest	,184	21 ,060	,886	21 ,019

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil tersebut sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan sampel 21 anak yang menunjukkan bahwa nilai signifikannya 0,057 dan 0,019 atau dapat diartikan < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang didapatkan tidak berdistribusi normal, maka dapat dilakukan dengan menggunakan uji *wilcoxon* untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata antara *pretest* dengan *posttest*. Adapun dasar dalam pengambilan keputusan pada uji *wilcoxon* yakni sebagai berikut:

- Apabila nilai *asympt.sig* (2-tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
- Apabila nilai *asympt.sig* (2-tailed) > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Berikut ini merupakan data hasil analisis statistik uji *wilcoxon*.

**Tabel 5. Rank Uji Wilcoxon**

	Ranks		
	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post test - Negative	0 <sup>a</sup>	.00	.00
Pre test Ranks			

\*\*\*\*\*

Positive Ranks	10 <sup>b</sup>	5.50	55.00
Ties	11 <sup>c</sup>		
Total	21		

- a. Post test < Pre test
- b. Post test > Pre test
- c. Post test = Pre test

**Tabel 6. Hasil Uji Wilcoxon Test Statistics<sup>a</sup>**

	Post test - Pre test
Z	-2.840 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil uji *wilcoxon* dengan menggunakan IBM SPSS 22 menunjukkan bahwa nilai Z memperoleh -2.840 dan *asyp.sig* (2-tailed) 0,005 sehingga  $p < 0.05$  atau  $0,005 < 0,05$  maka dapat dikatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang diartikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara *pretest* dengan *posttest*. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media buku huruf (MEBURU) efektif untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenal simbol huruf b dan d pada anak usia 4-5 tahun.

### 5. Evaluation

#### 1. Menentukan Kriteria Evaluasi

Setelah buku huruf diterapkan oleh guru kepada anak di sekolah. Anak memberikan respon dengan sangat baik dan sangat antusias untuk mendengarkan dan memperhatikan dengan baik apa yang disampaikan oleh guru. Pada saat anak diberikan sebuah pertanyaan, mereka juga sangat antusias untuk menjawab.

#### 2. Memilih Instrumen Evaluasi

Pada tahap ADDIE yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa evaluasi. Pada tahap pertama analisis peneliti menemukan sebuah permasalahan yakni terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam membedakan dua simbol huruf yaitu huruf b dan huruf d, selanjutnya tahap kedua yakni desain peneliti membuat sebuah desain produk pengembangan media buku huruf yang berisi kegiatan mengenai huruf b dan huruf d dengan judul buku “Belajar Mengenal Simbol Huruf b dan d”. Pada tahap ketiga yakni pengembangan, pada tahap ini peneliti membuat produk nyata kemudian diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan sebuah penilaian kelayakan media dan materi serta kepada guru di lembaga sekolah, selanjutnya pada keempat yakni tahap implementasi, peneliti melakukan penerapan produk media buku huruf kepada anak kelompok A dengan usia 4-5 tahun. Kemudian pada tahap yang terakhir yakni tahap evaluasi, pada tahap ini peneliti melakukan penilaian pada media ditinjau dari sisi keefektifan. Aspek keefektifan media diukur dengan menggunakan uji non parametrik berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* anak.

## PEMBAHASAN

### 1. Analisis Kelayakan Media Buku Huruf (MEBURU) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Simbol Huruf b dan d Pada Anak Usia 4-5 Tahun

\*\*\*\*\*

Pengenalan simbol huruf membutuhkan adanya kerjasama antara orangtua dan guru dengan melalui pemberian media pembelajaran yang inovatif kepada anak. Media pembelajaran yang diberikan dapat berupa media audio, audio visual, dan media visual. Pada kegiatan pengenalan simbol huruf yang dilakukan pada saat implementasi di lembaga dengan menggunakan alat bantu media visual cetak yakni berupa media buku huruf. Media buku huruf (MEBURU) merupakan salah satu media pembelajaran visual yang digunakan sebagai alat bantu dalam mengenalkan ciri-ciri dari huruf b dan d, yang dimana dalam buku tersebut terdapat kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan huruf b dan d dan juga disertai dengan kalimat perintah yang dikerjakan oleh anak kelompok A usia 4-5 tahun. Media buku huruf ini memiliki ukuran 21x29,7 cm yang berukuran sama seperti kertas A4. Media buku huruf (MEBURU) juga memiliki kelebihan yang merupakan salah satu media yang mudah untuk dibawa kemanapun dan diajarkan kepada anak kapanpun serta terdapat gambar-gambar yang dapat menarik daya minat anak untuk belajar.

Adapun materi dalam media buku huruf (MEBURU) adalah kolase huruf menggunakan pom-pom, menarik garis, menempelkan huruf, mengelompokkan gambar, mewarnai huruf, menjahit huruf b dan d, dan menulis huruf. Setelah menentukan desain dan isi materi pada media buku

huruf, maka dilanjutkan untuk melakukan produksi media dan setelah itu akan diuji kelayakan terhadap ahli media dan ahli materi untuk mengetahui media buku huruf (MEBURU) yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan. Uji kelayakan pada penelitian ini menggunakan analisis data kelayakan yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi. Pengambilan data dilakukan melalui lembar validasi dan diukur dengan menggunakan skala likert. Hasil validasi yang didapat dari ahli sebagai berikut:

Validasi yang dilakukan oleh dosen ahli media diperoleh hasil nilai 48 dari poin maksimal 50 maka presentase yang diperoleh ialah 96%. penilaian tersebut disesuaikan dengan pedoman hasil validasi maka media buku huruf “Belajar Mengenal Simbol Huruf b dan d” dinyatakan “sangat layak” dan media buku huruf layak untuk diuji cobakan di lapangan.

Validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi diperoleh hasil nilai 38 dari poin maksimal 40 maka presentase yang diperoleh ialah 95%. penilaian tersebut disesuaikan dengan pedoman hasil validasi maka media buku huruf “Belajar Mengenal Simbol Huruf b dan d” dinyatakan sangat layak dan media buku huruf layak untuk diuji cobakan di lapangan. Selain itu, terdapat juga lembar kelayakan yang telah diperoleh dari guru yakni mendapatkan nilai skor rata-rata 4,75 dengan nilai presentase sebesar 62,5% yang diperoleh dari 7 guru

\*\*\*\*\*

dengan kategori layak. Kemudian nilai kelayakan yang diperoleh dari 3 guru mendapatkan nilai skor rata-rata 3 dengan nilai presentase sebesar 37,5% maka media buku huruf dapat dikategori cukup layak untuk di gunakan di lapangan.

## **2. Keefektifan Media Buku Huruf (MEBURU) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Simbol Huruf b dan d Pada Anak Usia 4-5 Tahun**

Keefektifan dari penggunaan media buku huruf (MEBURU) untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenal simbol huruf b dan d pada anak usia 4-5 tahun dilakukan uji coba di lapangan dengan menggunakan metode *pre-experiment one group pretest posttest design*. Pada metode ini peneliti merancang kegiatan pretest peneliti merancang dengan menggunakan media kartu huruf b dan d untuk mengetahui kemampuan awal pada anak mengenai simbol huruf b dan d sebelum diberikan *treatment*. Selama pengerjaan kegiatan pretest, sebagian anak masih belum mampu menyebutkan simbol huruf b dan d. Anak juga masih belum mampu untuk menuliskan huruf dengan benar, hal ini dilihat pada saat disediakan 2 kolom untuk menuliskan huruf b dan huruf d akan tetapi anak menuliskan huruf b atau huruf d pada kedua kolom tersebut.

Selanjutnya yakni kegiatan *treatment* dengan menggunakan media buku huruf (MEBURU) pada anak kelompok A. Anak dijelaskan terlebih dahulu mengenai ciri-ciri dari

huruf b dan d, serta anak juga diajak tanya jawab mengenai binatang dan buah-buahan yang berawalan dari huruf b dan d. Kemudian pada saat mengenalkan media buku huruf (MEBURU) kepada anak, anak sangat antusias untuk mencoba melakukan kegiatan yang ada pada media buku huruf (MEBURU). Sebelum melakukan kegiatan pada media buku huruf (MEBURU), anak dijelaskan terlebih dahulu mengenai langkah-langkah untuk mengerjakan pada setiap halamannya. Pada halaman yang pertama, anak melakukan kegiatan kolase dengan menggunakan pom-pom, halaman kedua anak menarik garis pada pola huruf d, halaman ketiga anak mengelompokkan gambar yang sesuai dengan huruf b dan d, halaman keempat anak melakukan kegiatan mewarnai huruf d, halaman kelima anak melakukan kegiatan mengelompokkan huruf b dan d, halaman keenam dan ketujuh anak melakukan kegiatan menjahit huruf b dan d, halaman kedelapan anak melakukan kegiatan melingkari huruf, halaman kesembilan anak melakukan kegiatan menarik garis, halaman sepuluh dan sebelas anak melakukan kegiatan menulis, halaman dua belas anak melakukan kegiatan melingkari huruf, dan pada halaman yang terakhir anak melakukan kegiatan menulis pada kolom yang kosong untuk melengkapi kata. Setelah kegiatan pada media buku huruf (MEBURU) dilakukan oleh anak, kegiatan yang menggunakan alat tulis spidol warna

\*\*\*\*\*

warni yang paling disukai oleh anak, karena anak dapat memilih warna yang sesuai dengan kesukaan anak. Kemudian kegiatan yang sulit untuk anak ialah kegiatan menjahit karena lubang untuk memasukan tali kurang lebar, meskipun anak sedikit mengalami kesulitan tidak menutup kemungkinan anak untuk tetap terus mencoba melakukan kegiatan yang ada pada media buku huruf (MEBURU).

Selanjutnya yakni pemberian posttest pada anak dengan menggunakan media kartu huruf b dan d untuk mengetahui kemampuan anak setelah diberikan treatment. Selama melaksanakan kegiatan posttest mengalami peningkatan dari sebelum diberikan treatment. Hal ini dapat dilihat ketika anak mampu mengelompokkan huruf b dan d yang sebelumnya telah diacak dan anak mampu menyebutkan huruf yang ditunjuk oleh guru. Akan tetapi terdapat 2 anak yang masih belum ada peningkatan dalam membedakan simbol huruf b dan d, dikarenakan anak mengalami kesulitan dalam proses belajar maka dari itu anak sulit untuk melakukan kegiatan baik itu waktu pemberian *pretest*, *treatment* maupun *posttest*.

Implikasi yang didapatkan oleh anak setelah belajar dengan menggunakan media buku huruf (MEBURU) yaitu pada bagian kegiatan mengelompokkan dan menempelkan potongan huruf “b” dan “d” pada gambar bunga anak masih belum bisa membedakan antara huruf “b” dan “d” maka pada saat

menempelkan anak masih terbolak-balik. Setelah anak diberikan penjelasan mengenai perbedaan huruf tersebut, anak mampu untuk mengelompokkan dan menempelkan potongan huruf “b” dan “d” dengan benar. Kemudian pada kegiatan menarik garis pada pola huruf “d” sebelumnya anak belum tahu bagaimana cara untuk memulai menarik garis. Setelah belajar, anak mampu mengetahui cara menulis huruf “d” seperti apabila menulis huruf “d” itu diawali dengan membuat garis lengkung seperti huruf “c” terlebih dahulu kemudian dilanjutkan dengan membuat garis tegak lurus untuk menutupi garis lengkung tersebut. Selain kegiatan menarik garis pada pola huruf “d”, terdapat kegiatan menjahit huruf “b” dengan menggunakan tali kur. Sebelumnya anak masih belum mengetahui pola mengerjakan kegiatan menjahit huruf “b”. Setelah belajar melalui kegiatan tersebut, anak mampu mengetahui cara menulis huruf “b” seperti halnya pada kegiatan menarik garis akan tetapi apabila menulis huruf “b” maka akan diawali dari garis tegak lurus terlebih dahulu kemudian dilanjutkan dengan garis lengkung seperti huruf “c” yang terbalik.

Berdasarkan implementasi media buku huruf (MEBURU) pada anak usia 4-5 tahun di lembaga RA YKUI Sambogunung mendapatkan perbedaan hasil penilaian antara *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* mendapatkan skor presentase sebesar 41%, sementara itu nilai *posttest*

\*\*\*\*\*

mendapatkan skor presentase sebesar 53%. Hasil penilaian dari pretest dan posttest diolah dengan menggunakan uji wilcoxon melalui IBM SPSS 22. Pada penelitian ini menggunakan uji wilcoxon dikarenakan untuk menguji dari perbedaan nilai yang didapatkan dari dua sampel yang digunakan. Hasil dari uji wilcoxon menunjukkan bahwa nilai asymp.sig (2-tailed) 0,005 sehingga  $p < 0.05$  atau  $0,005 < 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara pretest dengan posttest. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media buku huruf (MEBURU) efektif untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenal simbol huruf b dan d pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini terbatas pada anak usia 4-5 tahun yakni tepatnya berada kelompok A yang mengalami kesulitan membedakan antara huruf “b” dan “d” dan kegiatan yang diberikan melalui beragam intruksi meminta anak untuk menulis, melingkari, mengkolase, mewarnai, menjahit, melengkapi huruf “ b” atau “d”. Beragam aktivitas atau variasi kegiatan ini berdampak pada anak lebih cepat mengenai ciri huruf “b” dan “ d”. Hasil penelitian ini dapat diterapkan pada anak usia dini yang berada di KB yang baru di ajari untuk mengenali huruf “b” dan “d”.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan dengan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi secara langsung mengenai media yang digunakan

untuk mengenalkan simbol huruf b dan d pada anak usia 4-5 tahun dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pengenalan simbol huruf membutuhkan kerjasama antara orangtua dan guru dengan melalui pemberian media pembelajaran yang inovatif kepada anak. Media pembelajaran yang diberikan dapat berupa media audio visual, media visual. Pada kegiatan pengenalan simbol huruf di sekolah menggunakan alat bantu media visual cetak yakni berupa media buku huruf. Media buku huruf ini layak untuk digunakan di lembaga sekolah untuk mengenalkan simbol huruf b dan d. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil uji kelayakan dari ahli media dan ahli materi. Adapun hasil yang didapatkan dari ahli media yakni mendapatkan skor 96% dengan kategori sangat layak untuk digunakan. Sementara itu, pada ahli materi mendapatkan skor 95% dengan kategori sangat layak. Selain itu, pada penelitian ini juga memberikan lembar kelayakan yang didapatkan dari 10 guru di 1 sekolah yakni mendapatkan nilai rata-rata 4,75 dari 7 guru dengan presentase 62,5% dengan kategori layak untuk digunakan. dan nilai rata-rata 3 dari 3 guru dengan presentase 37,5% dengan kategori cukup layak untuk digunakan.

Media buku huruf (MEBURU) juga sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal simbol huruf b dan d pada anak usia 4-5 tahun. Hal ini dibuktikan pada hasil uji wilcoxon dengan menggunakan IBM SPSS 22 yakni menunjukkan bahwa skor Z mendapatkan nilai -2.840 dan asymp.sig (2-tailed) 0,005 sehingga  $p < 0.05$  atau  $0,005 < 0,05$  maka dapat dikatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang diartikan bahwa terdapat

\*\*\*\*\*

perbedaan rata-rata antara pretest dengan posttest. Implikasi yang didapatkan oleh anak setelah belajar dengan menggunakan media buku huruf (MEBURU) yaitu anak

mampu mengenal ciri-ciri dari simbol huruf b dan d, dan anak mampu untuk mengetahui cara menulis simbol huruf b dan d dengan benar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agrestin, I., Maulidiyah, E. C., & Akhlak, F. K. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA BIG BOOK TERHADAP PENGETAHUAN BENCANA BANJIR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN*. 5(2), 90–111.
- Agustinah, E., & Komalasari, D. (2023). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KATA MELALUI MEDIA LARGE MOVEABLE ALPHABET PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Paud Teratai*, 12(1), 1–5.
- Anggini, P., & Rakhmawati. (2022). Efektivitas Permainan Lempar Dadu Cari Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf. *Journal of Education Research*, 3(3), 131–137.
- Aprilianti, L., & Widayati, S. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA KERETA PINTAR UNTUK MENGENAL KONSEP LAMBANG HURUF ANAK USIA 4-5 TAHUN. *Jurnal Lentera Anak*, 2(2), 21–42.
- Baiti, N. (2020). DESAIN PENGELOLAAN LINGKUNGAN BERMAIN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 98–106. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/jge.2020.vol3\(2\).5599](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/jge.2020.vol3(2).5599)
- Evionita, E., & Tama, M. M. L. (2022). Peningkatan Pengetahuan Orang Tua Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Desa Suka Negeri. *Abdi Wiralodra : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.31943/abdi.v4i1.53>
- Firdaus, M. K., & Handayani, D. A. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Busy Book 3D. *Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9, 53–62.
- Hapsari, R. (2020). PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI KEGIATAN MENGELOMPOKKAN BENDA DENGAN MEDIA BOLA WARNA. *Generasi Emas*, 3(1). [https://doi.org/10.25299/jge.2020.vol3\(1\).5251](https://doi.org/10.25299/jge.2020.vol3(1).5251)
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1).
- Husaini, R. N., & Utama, S. (2021). Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Instansi Pendidikan. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 21(1). <https://doi.org/10.30651/didaktis.v21i1.6649>
- Isna, A. (2019). Perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Al\_Athfal*, 2(2), 62–69.
- Kholilullah, Hamdan, & Heryani. (2020). PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Penelitian Sosial Dan Keagamaan*, 10(Juni), 75–76.
- Kurniawan, E. F., & Komalasari, D. (2019). PENGARUH MEDIA BUSY BOARD TERHADAP MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4 TAHUN. *Jurnal PAUD Teratai*, 8, 1.
- Lenggono, W. (2021). Manusia Dan Pendidikan (Dasar Pelaksanaan Pendidikan bagi Kehidupan Manusia). *Mahasantri (Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam)*, 1(2).
- Mufidah, A. (2021). PERKEMBANGAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI BERCEKITA SEDERHANA. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 115–126.

\*\*\*\*\*

- [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2021.vol4\(2\).7670](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2021.vol4(2).7670)
- Munasih, A., & Nurjaman, I. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Tanya Jawab Pada Anak Usia 4 - 5 Tahun. *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1–15.
- Nurjana, R., & Widayati, S. (2016). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF KECIL B DAN D MELALUI KEGIATAN MENULIS DI ATAS PASIR PADA ANAK KELOMPOK A. *Jurnal Paud Teratai*, 05(1), 1–5.
- Pratiwi, I. R., & Maulidiyah, E. C. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FONIK BERBASIS AUDIOVISUAL UNTUK PEMAHAMAN KEAKSARAAN AWAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Paud Teratai*, 12(1), 1–7.
- Putri, F. R., Malyani, I., Mafazi, N., & Huda, W. N. (2022). Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini melalui Berbagai Media Pembelajaran Improving Early Childhood Literacy Through Various Learning STAI Syekh Jangkung , Pati , Indonesia , 4 ) SDN Triguno , Pati , Indonesia. *Journal of Psychology and Child Development*, 2(1), 36–46.
- Rosalina, C. D., & Nugrahani, R. (2019). Pengembangan Media Buku Pop-Up Untuk Pembelajaran Mengenal Huruf Alphabet Anak Usia Dini. *Jurnal Program Studi PGRA*, 5(1).
- Sari, B. F., Sari, S. E., Chedeng, S., & Wahyuni, I. W. (2020). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DENGAN MENYEBUTKAN HURUF AWAL MELALUI MEDIA KARTU GAMBAR. *Generasi Emas*, 3(2). [https://doi.org/10.25299/jge.2020.vol3\(2\).5891](https://doi.org/10.25299/jge.2020.vol3(2).5891)
- Suarmini, N. K., Suyanta, I. W., & Putra, I. B. K. S. (2022). STIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI KEGIATAN MEMBUAT ALAT. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 43–55. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5\(2\).10217](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(2).10217)
- Wahyuningsih, S., Wahyuni, S., & Siregar, R. (2023). Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Kegiatan Finger Painting. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 991–1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3892>
- Wulandari, A., Chairilisyah, D., & Solfiah, Y. (2019). HUBUNGAN KEPERCAYAAN DIRI DENGAN PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Generasi Emas*, 2(2). [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(2\).4466](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(2).4466)
- Widayati, S., & Adhe, K, R. (2020). Media Pembelajaran PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.