

Pengembangan Media Kotak Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun

Deli Lestari¹, Rita Kurnia², Zulkifli³

¹Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Riau
Email: delilestari0312@gmail.com¹ rita.kurnia@lecturer.unri.ac.id²
zulkifli.n@lecturer.unri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Media Kotak Huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* Brog & Gall. Prosedur pengembangan terdiri dari beberapa tahap yakni potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi produk, dan revisi produk. Dalam penelitian ini melakukan uji coba terbatas yang dilakukan pada 6 orang anak. Dari analisis data dapat dilihat bahwa hasil penilaian dari validator ahli materi dan ahli media I memperoleh persentase sebesar 82,% dengan kategori sangat layak dengan saran untuk menggubah ukuran huruf lebih dibesarkan. Penilaian dari validator ahli materi dan ahli media memperoleh persentase sebesar 80,4% dengan kategori layak. Selanjutnya penilaian oleh 5 guru TK yang sertifikasi mendapatkan persentase sebesar 85% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Kotak Huruf layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: Mengenal Huruf, Media Kotak Huruf, *Research and Development* Brog & Gall

Abstract

This study aims to produce a product in the form of Letter Box Media to improve the ability to recognize letters in children aged 4-5 years. This type of research uses the *Research and Development* Brog & Gall method. The development procedure consists of several stages, namely potential and problems, gathering information, product design, product validation, and product revision. In this study, a limited trial was conducted on 6 children. From the data analysis, it can be seen that the results of the assessment of the material expert validator and media expert I obtained a percentage of 82.% with a very decent category with suggestions to change the font size to be larger. Assessments from material expert validators and media experts obtained a percentage of 80.4% with a decent category. Furthermore, the assessment by 5 certified kindergarten teachers received a percentage of 85% with a very decent category. So it can be concluded that the Letter Box Media is suitable for use in learning activities to recognize letters in children aged 4-5 years.

Keywords: Recognizing Letters, Letter Box Media, *Research and Development* Brog & Gall

PENDAHULUAN

Anak adalah merupakan manusia yang kecil yang memiliki banyak potensi dan masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas, tidak sama dengan orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis antusias dan memiliki rasa ingintahu yang tinggi terhadap apa yang ada disekitarnya. Sudah menjadi tanggung jawab orang tua untuk membantu mengembangkan segala potensi yang dimilikinya yaitu dengan cara memberikan pendidikan yang layak bagi anak. Sesuai dengan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada Bab IV Pasal 7 Ayat 2 menyatakan bahwa orang tua dari anak usia dini berkewajiban memberikan pendidikan dasar kepada anaknya.

Pada anak usia dini perkembangan pada tiap aspek terjadi begitu pesat, bahkan tidak ada tingkatan usia lain yang mengalami hal serupa. Begitu uniknya usia awal ini sehingga karakteristiknya perlu benar-benar dipahami oleh orang tua dan pendidik PAUD agar penanganan dan pelayanan anak di rumah ataupun di sekolah dapat diberikan tepat dan sesuai dengan kebutuhan usianya (Ria Novianti, 2010). Pendidikan bagi anak usia dini pada dasarnya bertujuan untuk membantu mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri anak. Salah satu aspek perkembangan kemampuan dasar pada anak usia dini yang harus dikembangkan adalah perkembangan bahasa pada anak usia dini berbeda dengan perkembangan bahasa pada orang dewasa, untuk itu perlunya rangsangan yang benar-benar tepat untuk membantu perkembangan bahasa pada anak usia dini.

Setiap aspek perkembangan yang harus dioptimalkan oleh anak usia dini, salah satunya adalah aspek bahasa. Aspek bahasa perlu dipersiapkan dan dikembangkan salah satunya adalah kemampuan mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari kompetensi kemampuan bahasa dalam ruang lingkup keasaraan. Adapun lingkup perkembangan keaksaraan pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dalam PERMENDIKBUD Nomor 137 tahun 2014 pada usia 4-5 tahun anak dapat: (1) mengenal simbol-simbol, (2) mengenal suara-suara hewan/ benda-benda di sekitar, (3) membuat coretan yang bermakna, (4) meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z.. Pada anak usia dini merupakan usia masa bermain, sehingga penyampaian pengenalan huruf harus dilakukan dengan cara bermain (Depdiknas, 2007)

Kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini Dapat disimulasikan dalam berbagai media, tergantung pada karakteristik dan aspek perkembangan anak usia dini. Media memegang peranan penting dalam proses pendidikan dan pembelajaran yang membantu guru mengkomunikasikan informasi melalui media. Menurut Azhar Arsyad (2013), media adalah segala sesuatu yang digunakan manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga sampai kepada penerima yang dituju.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan beberapa permasalahan terkait pembelajaran mengenal huruf pada anak. Hal ini dikarenakan penyajian saat pembelajaran pengenalan huruf yang disampaikan oleh guru kurang menarik yaitu guru tidak menampilkan dan menggunakan media yang dapat dilihat langsung oleh anak,

guru hanya akan bercerita dan menggunakan kartu huruf untuk menunjukkan bentuk hurufnya. Bahkan guru hanya menggunakan LKA untuk mengenalkan huruf dan pembelajaran pun tanpa diselingi aktivitas bermain dengan alat permainan. Akibatnya anak masih bingung saat ditanya, anak ragu saat ditanya bentuk huruf, dan anak sulit mengingat huruf.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dan mengembangkan produk yaitu Media Kotak Huruf. Media Kotak Huruf merupakan media yang dirancang secara unik dan kreatif untuk memenuhi kebutuhan proses pembelajaran yang dikenalkan kepada anak. Dengan cara mengenalkan bentuk-bentuk huruf abjad A-Z, dimana anak akan melakukan kegiatan dengan tahapan-tahapan mengenal bentuk huruf yang sesuai dengan kemampuan anak usia 4-5 tahun, berupa sebuah persegi panjang yang di lengkapi dengan gambar, dan terdapat macam-macam bentuk huruf. Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Kotak Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun"

METODE

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun adalah menggunakan prosedur pengembangan menurut teori Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2013) yang terdiri dari tujuh tahapan yaitu sebagai berikut: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data/informasi, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi Produk.

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket untuk ahli materi dan ahli media serta pendidik. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah dengan rumus

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{x}_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = rata – rata penilaian dari para validator

\bar{x}_i = rata – rata skor hasil penilaian validator ke – i

n= banyaknya validator

Dengan:

$$\bar{x}_i = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Skala pengukuran penelitian pengembangan yang telah dimodifikasi dari Riduwan (2012). Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor tabel berikut:

Tabel 3.3 Skala Likert

No	Analisis Kuantitatif	Skor
1	Sangat Menarik	5
2	Menarik	4
3	Cukup Menarik	3
4	Tidak Menarik	2
5	Sangat Tidak Menarik	1

Sumber: Riduwan (2012)

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dan dikonversikan pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Pengonversian skor menjadi persyaratan penilaian ini dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan

Skor persentase (%)	Interpretasi
$p > 80\%$	Sangat layak
$61\% < P \leq 80\%$	Layak
$41\% < P \leq 60\%$	Cukup layak
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang layak
$P \leq 20\%$	Sangat kurang layak

Sumber: Ridwan (2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan produk Media Kotak Huruf sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. Produk divalidasi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Kemudian produk juga divalidasi oleh lima orang guru taman kanak-kanak yang telah sertifikasi. Ahli juga memberikan saran dan komentar untuk dijadikan acuan dalam memperbaiki produk agar lebih baik dan layak digunakan. Adapun validasi produk oleh ahli sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi dan Ahli Media I

Indikator penilaian	Materi	Skor	Rata-rata skor	Persentase
Materi	1. Kesesuaian KI dan KD	4		
	2. Kesesuaian KD dengan indicator	4		

	3. Kesesuaian dengan pembelajaran	Indikator materi	4	4	80%
	4. Kesesuaian materi dengan kegiatan mengenal huruf		4		
	5. Kesesuaian materi dengan Media Kotak Huruf		4		
	6. Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan anak kelompok A		4		
Penyajian	7. Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak		3	3,5	70%
	8. Kemudahan pemahaman materi		4		
Fisik	9. Kemenarikan desain Media Kotak Huruf		5	4	80%
	10. Kesesuaian ukuran Media Kotak Huruf		3		
	11. Kesesuaian ukuran bentuk-huruf		3		
	12. Keamanan bahan untuk digunakan anak		5		
Segi Estetika/Keindahan	13. Kemenarikan warna pada bentuk-huruf		5	4,5	90%
	14. Kejelasan tulisan huruf yang digunakan		4		
Penggunaan	15. Kemudahan penggunaan media		5	4,6	92%
	16. Ketepatan penggunaan media dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak		4		
	17. Kepraktisan produk (mudah disimpan dan dipindahkan)		5		
	Total		70	20,6	4,12%
	Rerata skor		4,1	4,1	82,4%
	Keterangan			Sangat Layak	

Sumber : Data Olahan Hasil Penelitian, 2021

Berdasarkan tabel penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media diatas diketahui pada aspek 1 yaitu tentang materi mendapatkan presentase kelayakan 80%, pada aspek 2 yaitu tentang penyajian mendapatkan persentase kelayakan 70%, pada aspek 3 yaitu tentang fisik mendapatkan presentase 80%, pada aspek 4 tentang segi estetika mendapatkan presentase 90%, pada aspek 5 tentang penggunaan mendapatkan presentase 92%. Jumlah skor penilaian 70 dari 17 indikator penilaian. Rata-rata penilaian validator ahli materi yaitu 4,1 dengan presentase kelayakan sebesar 82,4%.

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media dan Materi II

Indikator penilaian	Materi	Skor	Rata-rata skor	Persentase
Materi	1. Kesesuaian KI dan KD	4		
	2. Kesesuaian KD dengan indicator	4		
	3. Kesesuaian dengan Indikator materi pembelajaran	4		
	4. Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran mengenal huruf	4	4	80%
	5. Kesesuaian materi dengan Media Kotak Huruf	4		
	6. Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan anak kelompok A	4		
Penyajian	7. Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak	3	3,5	70%
	8. Kemudahan pemahaman materi	4		
Fisik	9. Kemenarikan desain Media Kotak Huruf	4	4	80%
	10. Kesesuaian ukuran Media Kotak Huruf	4		
	11. Kesesuaian ukuran bentuk-huruf	4		
	12. Keamanan bahan untuk digunakan anak	4		
Segi Estetika/ Keindahan	13. Kemenarikan warna pada bentuk-huruf	4	4	80%

Pengguna an	14. Kejelasan tulisan huruf yang digunakan	4		
	15. Kemudahan penggunaan media	5	4,6	92%
	16. Ketepatan penggunaan media dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak	4		
	17. Kepraktisan produk (mudah disimpan dan dipindahkan)	5		
	Total	69	20,1	4,02%
	Rerata skor	4	4	80,4%
	Keterangan		Layak	

Sumber : Data Olahan Hasil Penelitian, 2021

Berdasarkan tabel penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media diatas diketahui pada aspek 1 yaitu tentang materi mendapatkan presentase kelayakan 80%, pada aspek 2itu y tentang penyajian mendapat persentase kelayakan 70%, pada aspek 3 yaitu tentang fisik mendapatkan presentase 80%, pada aspek 4 tentang segi estetika mendapatkan presentase 80%, pada aspek 5 tentang penggunaan mendapatkan presentase 92%. Jumlah skor penilaian 69 dari 17 indikator penilaian. Rata-rata penilaian validator ahli materi yaitu 4 dengan presentase kelayakan sebesar 80,4%

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validasi Pendidik

No	Aspek	Persentase kelayakan					Rata-rata persentase	Tingkat kelayakan
		H	RAS	R	HD	YE		
1	Materi	84	92	88	80	88	86,4	Sangat layak
2	Penyajian	76	90	90	82	80	83,6	Sangat layak
	Rata-rata persentase	80	91	89	81	84	85%	Sangat layak

Keterangan :

H : Herlina, S.Pd

RAS : Rini Alfi Syahri, S.Pd

R : Ramayulis, S.Pd

HD : Helen Pepira, S.Pd

YE : Yuspil Erni, S.Pd

Berdasarkan penilaian validator oleh Guru TK dapat dilihat memiliki tingkat kelayakan yaitu sangat layak dengan persentase kelayakan 83,8%. Adapun rincian dari validasi yang dilakukan oleh ibu Herlina, S.Pd memperoleh rata-rata persentase 87% dengan kategori penilaian "Sangat Layak", untuk hasil validasi dari ibu Rini Alfi Syahri, S.Pd memperoleh rata-rata persentase 89% dengan kategori penilaian "Sangat Layak". Selanjutnya hasil rata-rata persentase dari ibu Ramayulis, S.Pd sebesar 84% dengan kategori penilaian "sangat layak", untuk validasi oleh ibu Helen Pepira, S.Pd terhadap produk yang dikembangkan memperoleh kategori penilaian "Sangat Layak" dengan rata-rata persentase 81% dan validasi oleh ibu Yuspil Erni, S.Pd memperoleh rata-rata persentase 78% dengan kategori penilaian "Layak".



Gambar Media Kotak Huruf

Uji coba produk yang dilakukan terhadap media kotak huruf ini menggunakan uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan pada anak usia 4-5 tahun yang berada di daerah perumahan peneliti. Dikarenakan pada masa pandemi *covid-19*, maka anak usia 4-5 tahun tersebut berjumlah 6 orang anak, uji coba terbatas ini dilakukan 1 kali. Uji coba terbatas ini bertujuan untuk mengamati bagaimana aktivitas anak pada saat menggunakan media kotak huruf terutama dalam meningkatkan pengetahuan tentang mengenal huruf. Pertama kali media kotak huruf ini diperlihatkan kepada anak. Respon anak saat melihat media kotak huruf yaitu: 1. Mulai muncul rasa ingin tahu anak terhadap media kotak huruf. 2. Anak sangat antusias saat melihat media kotak huruf tersebut. 3. Anak tertarik untuk memainkan media kotak huruf. 4. Anak merasa senang saat memainkan media kotak huruf.

Selanjutnya peneliti memberi arahan dan petunjuk tentang cara menggunakan media kepada anak, kemudian anak memainkan media kotak huruf. Dari media kotak huruf ini, perkembangan anak saat memainkan media kotak huruf yaitu sebagai berikut: 1. Anak dapat mengenal huruf dan anak tertarik ingin mengenal huruf karena tertarik dengan media yang disertai gambar dan huruf yang berbentuk seperti wortel membuat anak semakin ingin belajar mengenal huruf. 2. Anak juga senang saat mendengarkan

musik lagu huruf abjad yang diputar saat mengelilingi permainan. 3. Anak juga mengetahui benda sehari-hari yang ada disekitaran rumah mereka yang berhubungan dengan setiap simbol-simbol huruf abjad.

Pembahasan dari hasil penelitian ini mengembangkan sebuah media kotak huruf. Pembuatan sebuah media ini tidak hanya sekedar membuat tetapi harus memiliki tujuan, media dikatakan baik ketika mampu memerikan respon dan antusias pada proses pembelajaran yang dilakukan (Putri Anggraini,2019). Kevalidan media pembelajaran ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai aspek untuk setiap validator (Febi Ancitika Pratiwi) Hasil penilaian ahli materi dan ahli media yang dilakukan oleh dua validator ahli materi dan ahli media dari prodi PG PAUD Universitas Riau yaitu bapak W dan bapak D. Ahli materi dan ahli media I yaitu bapak W melakukan penilaian serta memberikan saran terkait aspek media, Kemudian kegiatan validasi pada validator ahli materi dan ahli media hanya melalui 1 tahap. Ada 5 aspek yang dinilai yaitu Materi, Penyajian, Fisik, Segi estetika, dan Penggunaan. Hasil penilaian yang dilakukan ahli materi dan ahli media mendapatkan nilai rata-rata 4,1 dengan kriteria persentase kelayakan 82,4% dengan kategori penilaian adalah "sangat layak".

Hal ini sejalan dengan penelitian (Cut Maranda Suryanti 2021) yang menyimpulkan bahwa permainan media papan pintar huruf untuk mengenalkan huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun menurut ahli materi masuk dalam kategori sangat layak dengan persentase 96,87% dan uji ahli media masuk dalam kategori layak dengan presentase 77,27%. Sejalan dengan penelitian penelitian Lailatul Asmaul Husni (2021) yang menyimpulkan hasil validasi ahli materi dan ahli media guling kelereng (gulireng) menurut ahli materi mendapatkan persentase 90% dengan kategori sangat layak dan uji ahli media menapatkan presentase 74,73% dengan kategori layak untuk pengenalan huruf abjad dasar pada anak untuk digunakan sesuai revisi dari ahli media. Sehingga Media Kotak Huruf yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dan perlu dilakukan revisi sesuai saran dari validator ahli media ahli materi I. Adapun revisi yang akan dilakukan terhadap produk Media Kotak Huruf yaitu sebagai berikut:

- 1) Materi poin 10,(hurufnya terlalu kecil sementara kotanya besar) perbaiki hurufnya

Dalam melakukan perbaikan yang disarankan oleh ahli materi dan ahli media tentang media, bagian huruf pada permainan. Peneliti mengacu pada pendapat C.Asri Budiningsih (2012) yang mengatakan pemilihan jenis dan ukuran huruf disesuaikan dengan karakteristik pada anak agar lebih menarik, bentuk huruf yang dipilih harus kontras antara huruf dengan latar belakangnya agar pesan pembelajaran yang terdapat dalam tulisan dapat dibaca oleh anak dengan baik. Maka peneliti mengubah ukuran huruf pada permainan kotak huruf, yang awalnya kecil dirubah menjadi lebih besar serta berwarna yang kontras dengan media kotak huruf.

Hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi pada validasi yang dilakukan oleh validator ahli media dan materi II dari prodi PG PAUD Universitas Riau yaitu bapak D. Validasi pada validator ahli media and ahli materi hanya melalui 1 tahap. Ada 5 aspek yang dinilai yaitu, Materi, Penyajian, Fisik, Segi estetika, serta Penggunaan. Hasil penilaian yang dilakukan memperoleh nilai rata-rata 4 dengan kriteria persentase

kelayakan 80,4% dengan kategori penilaian “Layak”. Emi Tingsih (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi mendapatkan persentase sebesar 92%, dan pada ahli media mendapatkan persentase 85,38% maka dapat disimpulkan bahwa permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok A layak untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. Hal ini sejalan dengan penelitian (Rizka Aisyah, 2020) hasil penilaian yang dilakukan dari ahli materi dalam pengembangan permainan edukatif jufan (jumanji modifikasi fantasi) untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun mendapat persentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak, kemudian validasi ahli media mendapatkan persentase 98,86%. Sehingga permainan yang dikembangkan yaitu permainan edukatif jufan (jumanji modifikasi fantasi) sudah layak untuk digunakan. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Kotak Huruf yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan tanpa perlu dilakukan revisi.

Kemudian respon pendidik bernilai positif jika persentase respon memperoleh >80% dari aspek yang diteliti, sedangkan untuk makna respon negatif bermakna sebaliknya Hobri (dalam Friska Apriyani, 2018). Penilaian yang dilakukan dari ke 5 guru yang sudah sertifikasi mendapat persentase sebesar 85% dengan kategori “sangat layak” Sehingga Media Kotak Huruf yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan. Hal tersebut didukung oleh penelitian Suci Amalia (2021) menyimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan permainan puzzle mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf latin anak usia 4-5 tahun dengan pencapaian indikator keberhasilan sebesar 3,52 dengan kategori sangat valid.

SIMPULAN

Berdasarkan rancangan dan bahan yang dipersiapkan, peneliti berhasil mengembangkan sebuah produk Media Kotak Huruf sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun, serta berdasarkan hasil penilaian validator ahli media dan materi serta penilaian pihak pendidik yaitu (5 guru PAUD yang sudah bersertifikasi), bahwa Media Kotak Huruf yang peneliti kembangkan layak, bahkan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S., & Patiung, D. (2021). Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 4(1), 53. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v4i1.21598>
- ANGGRAINI, P., & AGUSTIN NINGRUM, M. (2018). Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun. *PAUD Teratai*, 7(3), 1–6.

- Arsyad, A. (2013). *media pembelajaran*. raja grafindo persada.
- Asmaul Husni. 2021. Pengembangan Media Guling Kelereng (Gulireng) Untuk Pengenalan Huruf Abjad Dasar Pada Anak. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
- Budiningsih, C. A. (2012). *belajar dan pembelajaran*. RinekaCipta.
- Cut Maranda Suryati. 2021. Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Kurnia, R., & Solfiah, Y. (2018). Pengaruh Media Pensil Karakter Animasi Upin Dan Ipin Terhadap Kemampuan Menulis Anak. *JPUUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 341–350. <https://doi.org/10.21009/jpud.122.15>
- Paud, P. G., Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. N. (2003). *PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF JUMOFAN (JUMANJI MODIFIKASI FANTASI) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 4-5 TAHUN*
Rizka Aisyah.
- riduwan. (2012). *Pengantar Statistik Sosial*. alfabeta.
- Rusdianti, A., Solfiah, Y., & Kurnia, R. (2020). Pengembangan Media Getar (Geometri Putar) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 145–152. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1210>
- sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. alfabeta.
- sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. alfabeta.
- 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>