

PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF POSTER HURUF - GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DASAR ANAK KELOMPOK B DI RA ISLAHUL WATHAN NW TENGES ENGES

Tiyana Fazira Aini¹, Wayan Karta, Fahrudin³
Universitas Mataram

*e-mail: tiyanafaziraaini042@gmail.com¹, kartaiwayan5@gmail.com², fahrudin.fkip@unram.ac.id³

Riwayat Artikel

Diterima: November 2025

Publikasi: Agustus 2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat permainan edukatif poster huruf - gambar untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar dan meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran anak kelompok B di RA Islahul Wathan NW Tenges Enges. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperiment* menggunakan desain *One Group Pretest Posttest*. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes. Analisis data dilakukan menggunakan uji prasyarat (uji normalitas) dan uji hipotesis menggunakan paired sample t-test, dan analisis statistik deskriptif. Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 34,96 meningkat menjadi 69,96 pada *posttest*, dengan nilai signifikansi sebesar $0,001 \leq 0,05$. Maka dapat disimpulkan dari hipotesis nol H_0 ditolak dan hipotesis H_a diterima. Yang artinya terdapat pengaruh signifikan penggunaan alat permainan edukatif (APE) poster huruf - gambar untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar anak kelompok B di RA Islahul Wathan NW Tenges Enges.

Kata Kunci:

Alat Permainan Edukatif, Poster Huruf - Gambar, Literasi Dasar

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using an educational play tool—specifically a letter-image poster—on improving basic literacy skills and the quality of instruction for Group B children at RA Islahul Wathan NW Tenges Enges. A quantitative research method was employed using a quasi-experimental approach with a one-group pretest-posttest design. The study participants consisted of 24 children. Data collection was conducted through observation and testing. Data analysis involved prerequisite testing (normality test), hypothesis testing using a paired-sample t-test, and descriptive statistical analysis. The analysis results revealed a significant difference between the pretest and posttest scores; the mean pretest score of 34.96 rose to 69.96 in the posttest, with a significance value of $0.001 (\leq 0.05)$. Consequently, the null hypothesis (H_0) was rejected, and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. This indicates that the use of the letter-image poster educational play tool has a significant effect on improving the basic literacy skills of Group B children at RA Islahul Wathan NW Tenges Enges.

Keywords:

Educational Play Tool, Poster, Literacy

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan sarana untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak usia 0-6 tahun guna mencapai tahapan sesuai dengan tugas dan aspek perkembangan anak. Hal ini didasarkan pada amanat Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional yang mana mengamanatkan bahwa Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak dari sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan atau stimulus Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak supaya memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang

Pendidikan. Salah satu perkembangan tersebut yang perlu di stimulasi pada anak adalah literasi dasar. Literasi dasar merupakan salah suatu kemampuan yang sangat penting bagi anak untuk mengembangkan kemampuan membaca dan menulis, dan memahami teks sederhana, karena Literasi dasar merupakan bagian dari perkembangan Bahasa. Kemampuan bahasa berkaitan erat dengan kemampuan literasi anak. Literasi dapat dikategorikan dalam berbagai bidang kemampuan di antaranya ialah kemampuan membaca, menulis dan memahami (Baiti, 2024).

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan seseorang dalam berinteraksi atau terhubung dengan orang lain. Perkembangan bahasa anak merujuk pada proses di mana anak belajar dan mengembangkan keterampilan bahasa mereka sejak lahir hingga dewasa. Anak usia dini adalah anak yang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan. Pada masa ini anak sering di sebut dengan (Golden Age) masa keemasan, mulai dari anak lahir sampai usia 6 tahun. Fase ini penting di perhatikan karena pada fase ini pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang begitu pesat, dan anak pun dengan mudah menangkap apa yang diajarkan (Husna, et al2023). Kesulitan belajar yang dialami anak dapat diidentifikasi melalui faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran. Faktor internal terdiri dari sikap, motivasi, konsentrasi, kemampuan kolaborasi, kemampuan menyimpan, kemampuan mengingat, motivasi berprestasi, rasa percaya diri, inteligensi, kebiasaan belajar, dan cita-cita. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari guru, sarana prasarana, kebijakan penilaian, lingkungan sosial, dan kurikulum sekolah. Kesulitan anak dalam belajar adalah kondisi tertentu yang ditandai dengan adanya hambatan-hambatan dalam mencapai tujuan belajar (Buahana, 2023).

Teori behaviorisme (dalam Fahmiyah, 2025) memberikan dasar konseptual bagi munculnya berbagai model pembelajaran seperti pembelajaran tuntas (*mastery learning*), pembelajaran terprogram, pendekatan individual, serta penggunaan teknologi seperti komputer dalam proses belajar. Dalam konteks literasi dasar, pendekatan behavioristik menekankan pentingnya pemberian stimulus yang tepat untuk mendorong respons yang diinginkan dari peserta didik. Proses belajar dipandang sebagai hasil dari korelasi antara stimulus dan respons, sehingga peran media pembelajaran menjadi sangat penting untuk menghasilkan lingkungan belajar yang kondusif dan terarah. Karena anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik (Fahrudin, 2021). Kegiatan pembelajaran dirancang mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran, keluasaan muatan/materi, pengalaman belajar, tempat dan waktu belajar, alat/sumber belajar, model pembelajaran dan sumber penilaian (Karta, 2023). Pada umumnya permasalahan yang ditemukan pada saat observasi, adalah anak usia 5-6 tahun mampu melafalkan huruf vokal maupun konsonan dengan lancar, namun tidak banyak yang tahu bentuk huruf yang dimaksud. Mereka mampu menyebutkan secara berurutan huruf A-Z dan Ketika huruf-huruf tersebut di acak mereka masih bingung dengan bentuk simbol hurufnya, misalnya guru menyuruh murid untuk menunjukkan huruf “b” pada tulisan dipapan dan murid tidak dapat menunjukkan mana huruf “b”. fenomena ini tidak hanya terjadi pada satu anak saja namun banyak anak yang mengalami hal serupa. Potensi yang dimiliki anak berbeda satu dengan yang lain, sehingga membutuhkan pembelajaran yang berbeda pula. Pembelajaran yang diberikan harus mampu mengoptimalkan potensi yang ada agar dapat dimanfaatkan sebagai keterampilan hidupnya (Fahrudin, 2022).

Anak yang kurang aktif dalam pembelajaran disebabkan karena kegiatan pembelajaran yang kurang variatif, tidak diselingi dengan permainan dan tidak ditunjang dengan media yang menarik sehingga anak kurang respons terhadap pertanyaan guru dan hanya anak yang pandai yang cepat selesai dalam tugasnya (Fahrudin, 2022). Menurut Kustiawan (dalam Fransiska, 2024) Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang dapat memberikan pengetahuan dalam bentuk materi kepada peserta didik. Alat-alat permainan edukatif (APE), media cetak (majalah, buku cerita), audio, audio visual, poster dan papan flannel adalah

beberapa contoh media yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar guru di dalam kelas memiliki peranan penting bagi guru dalam menyampaikan materi yang ingin di berikan kepada anak didik. Kurangnya stimulasi untuk mengenalkan simbol huruf pada anak merupakan salah satu sebab kurangnya kemampuan anak dalam mengenal dan mengingat simbol-simbol huruf, orang tua cenderung mengenalkan huruf hanya dengan menyebutkannya secara lisan sehingga anak hanya mengenal bunyi tanpa tahu simbolnya saja (Wikaningtyas, 2024).

Berdasarkan permasalahan dan Teori yang dipaparkan di atas, Adapun Solusi dari permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu diperlukan adanya media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif sehingga sesuai terhadap kemampuan anak dalam literasi dasar. Media poster dalam penelitian ini digunting dan dijadikan sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan cara untuk mengubah media pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi anak. Dengan menggunting media poster menjadi bentuk yang lebih kecil dan mudah di pegang, anak akan dapat lebih mudah memahami konsep membaca permulaan sesuai dengan bagian dari kemampuan literasi dasar. Literasi dasar yang di maksud pada penelitian ini hanya fokus pada kemampuan membaca permulaan saja sebagai salah satu dari pengembangan literasi dasar. melalui bantuan APE pembelajaran poster huruf dan gambar. Dengan penggunaan APE pada pembelajaran yang bervariasi, siswa lebih termotivasi dan minat belajar siswa untuk memahami materi yang disampaikan akan lebih cepat dipahami.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain Quasi Eksperimen tipe *One Group Pretest Posttest Design* untuk menguji pengaruh pemberian perlakuan. Subjek penelitian adalah 24 siswa Kelompok B RA Islahul Wathan NW Tenges Enges. Prosedur pelaksanaan meliputi tiga tahapan. Tahap pertama adalah Pretest (O_1) untuk mengukur kemampuan literasi dasar awal. Tahap kedua adalah perlakuan (X), di mana dilakukan pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) Poster Huruf-Gambar sebagai alat utama selama periode yang telah ditetapkan. Tahap ketiga adalah Posttest (O_2) untuk mengukur kemampuan literasi akhir setelah perlakuan. Instrumen utama yang digunakan adalah tes dengan 15 butir pernyataan/item yang telah divalidasi dan dinilai menggunakan skala penilaian (rating scale) dengan rentang skor 1 sampai 4. Teknik pengumpulan data didukung oleh observasi untuk mencatat proses belajar. Teknik analisis data melibatkan uji prasyarat yaitu Uji Normalitas (menggunakan Shapiro Wilk) dan dilanjutkan dengan Uji Hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata hasil Pretest dan Posttest, yang menjadi ketentuan spesifik peneliti dalam menganalisis data untuk menjawab rumusan masalah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Berdasarkan hasil uji deskriptif, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Data Deskriptif

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	34.9583	69.9583
Media	35.000	70.0000
Modus	29.00	68.00
Minimum	28.00	65.00
Maksimum	42.00	75.00
Standar deviasi	4.00520	2.82041

Peningkatan skor yang signifikan dari *pretest* ke *posttest*. Rata-rata (*mean*) skor *pretest* sebesar 34,96, sedangkan pada *posttest* meningkat menjadi 69,96. Nilai median juga mengalami peningkatan dari 35,00 pada *pretest* menjadi 70,00 pada *posttest*. Modus skor *pretest* sebesar 29,00 dan meningkat menjadi 68,00 pada *posttest*. Skor minimum *pretest* tercatat sebesar 28,00, sedangkan pada *posttest* meningkat menjadi 65,00. Skor maksimum pada *pretest* sebesar 42,00 dan meningkat menjadi 75,00 pada *posttest*. Standar deviasi pada *pretest* sebesar 4,01 dan menurun menjadi 2,82 pada *posttest*, yang mengindikasikan penyebaran data yang lebih kecil dan konsistensi hasil yang lebih tinggi setelah 45 perlakuan

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus dari Shapiro Wilk dengan nilai signifikan 5% atau 0,05, dengan hasil di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	W-Hitung	W-Tabel	Sig. (p-value)	Interpretasi
Pretest	0,973	0,929	0,735	Normal
Posttest	0,969	0,929	0,644	Normal

Hasil uji normalitas nilai *pretest-posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal dengan nilai w-hitung untuk *pretest* adalah 0,973 dan *posttest* adalah 0,969, keduanya lebih besar daripada W-tabel (0,929). Selain itu, nilai signifikansi (p-value) juga lebih besar dari 0,05 (*pretest* = 0,735; *posttest* = 0,644)

Uji hipotesis dengan menunjukkan hasil yang disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Paired differences							Sig. (2-tailed)
		Std.	Std. Error	95% confidence of the difference			
	Mean	Deviation	Mean	Upper	T	Df	
Pretest posttest	-35.00	3. 41353	69678	33.55859	50.231	23	0.001

Hasil uji paired samples t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Rata-rata selisih skor antara *pretest* dan *posttest* sebesar -35,00 dengan standar deviasi 3,41 dan standar *error mean* 0,70. Interval kepercayaan 95% terhadap selisih tersebut berada pada rentang -36,44 hingga -33,56. Nilai statistik t sebesar - 50,23 dengan derajat kebebasan 23 dan nilai signifikansi (p) sebesar 0,001 ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan literasi dasar anak setelah menggunakan alat permainan edukatif (APE) poster huruf-gambar adalah sangat signifikan.

B. Pembahasan

Peningkatan kemampuan literasi dasar terutama dalam mengenal huruf dan mengaitkannya dengan bunyi kata berakar pada fungsi ganda media yang digunakan. Poster ini tidak hanya berfungsi sebagai media visual pasif, tetapi juga diubah menjadi Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat interaktif dan dimainkan secara langsung oleh anak. Media poster huruf-gambar secara inheren efektif karena prinsip asosiasi. Anak usia dini belajar lebih cepat melalui pengalaman konkret dan visual. Poster yang memadukan huruf (simbol abstrak) dengan gambar benda konkret (misalnya: 'A' dengan gambar 'Apel') menciptakan jembatan kognitif. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa media visual membantu anak dalam pengenalan dan retensi informasi, serta meningkatkan pemahaman mereka dalam bidang membaca. Lebih lanjut, penelitian oleh Herlina et al. (2024) menegaskan bahwa pendekatan visual melalui media gambar efektif untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal dan mengingat huruf. Penggunaan poster

yang telah dipotong menjadi Alat Permainan Edukatif (APE) mengubah kegiatan pengenalan huruf menjadi aktivitas bermain yang menyenangkan dan bermakna. (Fadlillah, 2019) menjelaskan bahwa alat permainan edukatif bertujuan untuk memudahkan anak belajar, melatih konsentrasi, dan membangkitkan motivasi belajar. Dalam prosedur, anak diarahkan untuk menanyakan nama dari gambar tersebut sebelum guru menjelaskan dan mempraktikkan cara bermain. Proses ini memastikan anak terlibat aktif, bukan sekadar penerima informasi pasif, sehingga potensi dirinya terstimulasi.

Peningkatan signifikan pada kemampuan literasi dasar sangat relevan dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *Scaffolding* dari Lev Vygotsky. Dalam penelitian ini, proses *scaffolding* terjadi ketika guru mengenalkan media pembelajaran dan menjelaskan cara bermain APE Poster Huruf-Gambar. Aktivitas ini merupakan bentuk bantuan yang tepat waktu dari orang dewasa, yang memungkinkan anak untuk menyelesaikan tugas pengenalan huruf yang masih tergolong sulit (di atas tingkat perkembangan aktual mereka). Poster huruf-gambar itu sendiri berfungsi sebagai sistem tanda (simbol) yang secara kultural diciptakan untuk membantu anak berpikir dan berkomunikasi, yang merupakan inti dari perkembangan intelektual menurut Vygotsky. Penggunaan APE Poster Huruf-Gambar yang dimainkan secara langsung oleh anak mendukung prinsip bahwa anak-anak belajar dengan bereksplorasi. Dengan memegang dan menyusun potongan-potongan huruf-gambar tersebut, anak-anak memperoleh pengalaman langsung (*hands-on experience*), yang merupakan inti dari proses belajar yang efektif pada usia dini. (Purnama et al, 2020) menegaskan bahwa fungsi APE adalah sebagai sarana pemberi stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar anak.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi kuat bahwa media yang dikonversi menjadi alat permainan interaktif memiliki daya ungkit yang besar terhadap keterampilan literasi prasekolah. Dengan menjadikan poster sebagai APE yang dapat diintervensi oleh anak dan dibimbing oleh guru, kemampuan anak dapat didorong hingga mencapai tingkat Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan guru PAUD untuk beralih dari penggunaan media visual pasif menjadi media visual yang dapat dimanipulasi dan dimainkan, guna menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan dan memicu perkembangan bahasa dan kognitif secara optimal. Menurut Nurfadhillah (dalam Putra & Astusi, 2023), poster merupakan salah satu media yang terdiri dari lambang atau kata simbol sederhana, poster juga sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian peserta didik. Guru memainkan peran kunci dalam model pembelajaran yang efektif dan alat yang memadai untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Dengan demikian, guru dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dan mengembangkan kemampuan yang diinginkan. Dalam konteks tersebut, untuk menambah kebaruan sehingga peneliti membuatnya jadi lebih interaktif, poster-poster tersebut digunting menjadi bentuk-bentuk yang menarik dan disusun menjadi Alat Permainan Edukatif (APE) yang belum pernah digunakan sebelumnya. Hal ini didukung dengan pendapat dari Karta (2022) di mana kegiatan pembelajaran dirancang mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran, keluasan materi/pengalaman belajar, tempat dan waktu belajar, alat/sumber belajar, model pembelajaran serta cara penilaian. Dengan demikian, anak-anak dapat belajar sambil bermain dan mengembangkan keterampilan mereka. setiap anak memiliki tingkatan kemampuan yang berbeda-beda berdasarkan tingkat usia dan faktor yang mempengaruhinya, oleh karena itu anak membutuhkan banyaknya stimulasi dari guru, orang tua, dan teman sebaya (Karta, 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Suningsih (2024) di mana Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan salah satu cara pengenalan literasi mutlak yang harus diadakan oleh guru dalam proses pembelajaran anak. Selain itu APE juga dapat menciptakan suasana lingkungan belajar yang menarik dan berkualitas. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mustika (2022) di

mana untuk menciptakan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE). Penggunaan APE juga dilengkapi dengan tanya jawab, penugasan. Penggunaan alat permainan edukatif (APE) ini juga tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi dasar anak saja, akan tetapi dapat meningkatkan antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan belajar, karena pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan anak cepat jenuh, bosan dan tidak bersemangat mengikuti kegiatan belajar. Oleh karena itu, alat permainan edukatif (APE) ini dikatakan efektif dalam membantu meningkatkan perkembangan anak

Alat permainan edukatif (APE) poster- huruf juga lebih membantu anak lebih mudah karena, poster yang sudah digunting dan dijadikan sebagai alat permainan edukatif (APE) dapat lebih ekstra dalam menstimulasi peningkatan perkembangan anak terutama dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar. Karena pada kegiatan *treatment* anak diajak mencocokkan gambar dan tulisan sehingga kemampuan anak dalam mengenali serta memahami setiap gambar dan tulisan lebih detail. Sejalan dengan pendapat (Baiti, 2024) stimulasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk merangsang kemampuan dasar anak agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal

4. PENUTUP

Berdasarkan temuan penelitian yang diuji secara kuantitatif, dapat disimpulkan bahwa APE Poster Huruf-Gambar berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi dasar anak Kelompok B di RA Islahul Wathan NW Tenges Enges. Pengaruh ini terbukti melalui uji hipotesis *paired sample t-test* yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($\leq 0,05$) dengan nilai uji t sebesar -50,231, yang secara statistik menunjukkan diterimanya H_a dan ditolaknya H_0 . Peningkatan ini juga didukung oleh hasil statistik deskriptif yang menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran secara nyata, di mana rata-rata skor kemampuan literasi dasar anak meningkat tajam dari 34,96 (*pretest*) menjadi 69,96 (*posttest*), diikuti oleh peningkatan nilai median dan skor minimum/maksimum yang signifikan. Dengan demikian, penggunaan APE Poster Huruf-Gambar terbukti efektif dan terarah dalam membantu anak terlibat langsung, memahami, dan mengingat kemampuan literasi dasar dengan lebih mudah dan menyenangkan, sehingga media ini layak dijadikan sarana untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Buahana, B. N., Karta, I. W., Astawa, I. M. S., Amalina, A. D., & Sativa, F. E. (2023). Pelayanan peningkatan kemampuan melaksanakan asesmen dan Diagnosis Kesulitan Belajar pada Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Lombok Utara. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 3(1), 143-152.
- Baiti, N., & Zulkarnaen, M. (2021). Pelatihan Stimulasi Keterampilan Literasi Awal Anak Usia Dini Melalui Media Poster Di Masa Pandemi. *AN-NAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1 (2), 25-32.
- Fahrudin, dkk. (2022) Efektifitas Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom action reseach*, Program Studi Pendidikan anak usia dini, Universitas Mataram.
- Fahrudin, F., Nurhasanah, N., Astin, B. N., & Fitriana, L.R (2021). Pengembangan Teknik Mozaik Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Tk Islam. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 1. (2), 36-44.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Fahmiah, A. U., Kuswandi, D., & Wahyuni, S. (2025). Using Learning Media to Improve Beginning Reading Skills: Penggunaan Media Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan

- Membaca Permulaan. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 308-326.
- Fransiska, D., Abdullah, A. H. D., Irianto, H. E., Nissa, R. C., Sedayu, B. B., Syamani, F. A., & Raharjo, S. (2024). Impact of agar–glycerol ratios on the physicochemical properties of biodegradable seaweed films: A compositional study. *International Journal of Biological Macromolecules*, 280, 135855.
- Husna, Z. A., Karta, I. W., & Fahrudin, N. L. P. N. S. (2023). Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Dasar Anak Kelompok B di Tk Al-Iqra' Penendem Tahun 2023.
- Herlina, M. G., Budiansyah, M. A., Janah, F. R., & Adryana, D. Q. P. (2024). Unlocking employee innovative behaviour: Exploring the power of transformational leadership and tacit knowledge sharing among Indonesian white-collar workers. *Economics and Culture*, 21(1), 29-45.
- Karta, I. W., Buahana, B. N., & Sativa, F. E. (2023). Evaluasi Kemampuan Menyusun RPPH Pada Masa New Normal. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1910- 1916.
- Karta, I. W., Rachmayani, I., & Astini, B. N. (2022). Pembelajaran Menggunakan Sastra Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial-Emosional Anak Kelompok B Di Kreativa. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 2(1), 1-7
- Mustika, N., Suyadi. (2022). Pengaruh Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral Dan Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2052-2052.
- Putra, A. A. A., & Astusi, W. (2023). Stimulasi Membaca anak usia dini dengan media poster. *Jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini*, 7 (5), 5240-5248.
- Purnama, S., Rohmadheny, P. S., & Pratiwi, H. (2020). Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
- Suningsih, T., Andika, W. D., Sumarni, S., Zulaiha, D., Silvhiyany, S., & Tibrani, M. (2024). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Pengenalan Literasi Bagi Guru Paud Di Kabupaten Musi Rawas Utara. *Panrita Abdi-Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(1), 164-172.
- Wikaningtyas, A., & Afandi, N.K (2024) Efektifitas Bermain Kartu Huruf dalam meningkatkan kemampuan berfikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun. : *Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak*, 5 (1)