

Received: 05-08-2025 | **Accepted:** 11-12-2025 | **Published:** 12-01-2026

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI BAHASA DAN PEMAHAMAN HURUF
PADA ANAK USIA DINI DI TK DHARMAWANITA PERSATUAN
WANGKAL**

Siti Khoiriyah¹⁾, Amelia Via Amanda²⁾, Shofiyatuz Zahroh³⁾

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

Sitikhry1108@gmail.com¹⁾, amelaviaamanda03@gmail.com²⁾,

zahroh418.piaud@unusida.ac.id³⁾

ABSTRACT

This classroom action research was carried out to improve language literacy and early childhood literacy through the development of interactive learning media at Dharmawanita Persatuan Wangkal Kindergarten. This research was conducted from the initial condition which showed that some children still had difficulty in recognizing letters, mentioning the sounds of letters, and were less interested in participating in learning activities because the media used was still limited. The research was carried out in two cycles which included the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subject of the study was early childhood at Dharmawanita Persatuan Wangkal Kindergarten. Data is collected through observation activities during the learning process. The results of the study showed an increase in language literacy and literacy skills after the use of interactive learning media. Children look more enthusiastic, active, and able to recognize and understand letters better. Thus, the use of interactive learning media can be one of the effective efforts to improve language literacy and literacy in early childhood.

Keywords: *Interactive learning media, Early childhood, Language Development and Literacy*

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan literasi bahasa dan pemahaman huruf anak usia dini melalui pengembangan media pembelajaran interaktif di TK Dharmawanita Persatuan Wangkal. Penelitian ini dilakukan dari kondisi awal yang menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, menyebutkan bunyi huruf, serta kurang tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran karena media yang digunakan masih terbatas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak usia dini di TK Dharmawanita Persatuan Wangkal. Data dikumpulkan melalui kegiatan observasi selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi bahasa dan pemahaman huruf setelah penggunaan media pembelajaran interaktif. Anak terlihat lebih antusias, aktif, dan mampu mengenal serta memahami huruf dengan lebih baik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu upaya yang efektif untuk meningkatkan literasi bahasa dan pemahaman huruf pada anak usia dini.

Kata kunci: *Media pembelajaran interaktif, Anak usia dini, Perkembangan Bahasa dan Literasi*

PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa merupakan aspek penting dalam Pendidikan anak (Isna, 2019), karena perkembangan Bahasa menjadi salah satu dasar untuk kesiapan anak memasuki jenjang Pendidikan berikutnya. Namun pada praktiknya berbagai permasalahan masih ditemukan di kelas termasuk di TK DWP Wangkal khususnya pada anak kelompok B usia 5-6 tahun. Guru menemukan bahwa di kelas B TK Dharma Wanita Persatuan Wangkal, metode pengajaran yang digunakan masih kurang efektif dan tidak menarik perhatian anak. Akibatnya, anak-anak kurang tertarik belajar, tidak aktif, dan kesulitan dalam memahami huruf serta cara menyusun kata. Mereka cenderung pasif dan sulit mengenali huruf-huruf tersebut. Hal ini menjadi masalah terhadap perkembangan Bahasa untuk melanjutkan kejenjang Pendidikan selanjutnya.

Media pembelajaran interaktif merupakan alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat anak sekaligus memperkuat kemampuan literasi (Fahmiyah et al., 2025). Melihat kondisi anak di TK Dharma wanita Persatuan Wangkal yang masih membutuhkan dukungan dalam mengenal huruf, dimana ada beberapa anak masih belum paham tentang huruf serta peng gabungan huruf untuk menjadi suatu kata. Anak masih kesulitan dalam membedakan huruf yang hampir sama bahkan sering terbalik untuk kepenulisannya, Oleh karena itu, diperlukan metode belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan sifat anak usia dini.

Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Contohnya adalah membuat kreasi pizza huruf dan kotak ajaib. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat anak, keaktifan, serta pemahaman mereka mengenai huruf dan kata melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan bermain.

Pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi penting untuk diterapkan. Media yang tepat dapat membantu anak meningkatkan pemahaman huruf melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Fatimah et al., 2023). Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan perkembangan anak sesuai tahap usia 5–6 tahun.

Ada berbagai jenis media pembelajaran interaktif seperti buku cerita interaktif, boneka tangan, bermain peran, pizza huruf, dan kotak Ajaib yang bisa digunakan untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan literasi anak, tetapi media yang akan

digunakan dalam penelitian ini adalah media pizza huruf dan kotak Ajaib. Dengan menggunakan media ini kegiatan akan berjalan dengan menarik serta tidak monoton, juga untuk memotivasi semangat belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran ini.

Anak usia dini merupakan anak yang sedang mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat (Yusuf et al., 2023), dan setiap anak akan mengalami perbedaan pada tiap masa perkembangannya. Pada masa pertumbuhan anak dapat dengan mudah menyerap berbagai macam pengetahuan di lingkungan sekitar baik dengan cara perlakuan, ekspresi, dan respond orang tua ataupun orang sekitar. Sehingga pada masa usia inilah sebagai orang tua penting memanfaatkan masa pertumbuhan dan perkembangan dengan melakukan hal yang positif agar pengetahuan yang diserap juga positif pada anak (Devianti et al., 2020).

Perkembangan anak adalah suatu perubahan dan keterampilan anak yang berlangsung secara bertahap dari mulai lahir sampai usia 6 tahun (Talango, 2020). Masa Golden Age (Masa emas) adalah masa yang sangat penting dan berharga bagi anak. Dimana anak akan mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang membutuhkan stimulus yang cukup dan optimal (Setiowati, 2021). Pada masa ini, stimulus bagi anak berperan sangat penting sebagai pembentukan pondasi perkembangan pada masa selanjutnya. Setiap anak memiliki fase perkembangan yang berbeda, sehingga guru harus mempersiapkan berbagai stimulasi untuk memfasilitasi setiap tahap perkembangan anak (Nurasyah & Atikah, 2023). Dengan mengetahui perkembangan anak usia dini dapat menjadikan langkah awal bagi orang tua atau pendidik untuk menyiapkan berbagai metode, media, alat permainan edukatif yang dibutuhkan untuk menstimulus anak sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Perkembangan bahasa merupakan aspek penting yang digunakan sebagai alat berkomunikasi dan memahami materi pembelajaran (Jailani, 2018). Dengan Bahasa dapat membantu anak untuk bersosialisasi dengan orang lain, membantu mengungkapkan perasaan, keinginan, dan kebutuhan anak sehingga orang yang di sekitar mampu memahami apa yang di alami dan di rasakan anak (Arsyia Fajarrini & Raden Rachmy Diana, 2024). Oleh karena itu orang tua atau lingkungan belajar agar selalu memberikan stimulus dengan baik dan optimal.

Vygotsky mengatakan dalam teori perkembangan kognitif, bahwasanya bahasa merupakan salah satu komponen penting pada perkembangan individu (Purnamasari, 2019). Penggunaan bahasa bisa disebut dengan *private speech* bahwa fungsi mental individu mempunyai dua sumber yaitu internal dan eksternal (Masfufah, 2021). Tetapi Vygotsky tidak membaginya secara spesifik menjadi bagian tertentu untuk memperoleh bahasa yang harus dikuasai dalam individu (Ulfa masfufah, 2021). Dalam permendikbud 146 tahun 1014 anak usi 5 -6 sudah dapat menguasai indikator awal: a.) menunjukkan bentuk symbol, b.) membuat gambar dengan beberapa coretan yang berupa bentuk tulisan huruf atau angka, c.) mampu menulis nama sendiri. Setiap satuan Pendidikan mentediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk memenuhi kebutuhan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak (Rahayuningsih et al., 2019)

Literasi merupakan kemampuan yang penting dalam proses perkembangan belajar anak yang menjadi landasan awal untuk menguasai ilmu pengetahuan (Zahro et al., 2019). Literasi juga berhubungan dengan menyimak, mendengarkan, bercerita, membaca, dan mengungkapkan perasaan yang dialami anak (Marwany & Kurniawan, 2020). Piaget dan Vygotsky memandang bahwasannya literasi merupakan kemampuan individu yang diperoleh secara mandiri (Parapat et al., 2023)

Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang di gunakan untuk menyalurkan pesan materi atau pengetahuan kepada anak agar mudah untuk difahami (Nurfadhillah, 2021). Selain itu untuk menciptakan proses belajar yang efektif, interaktif, dan efisien. Media pembelajaran dapat membantu untuk menarik minat dan memotivasi anak untuk belajar. Media pembelajaran untuk anak itu ada berbagai macam antara lain yaitu: a) media audio merupakan media yang hanya mengandalkan suara seperti, radio, recorder. b)media viisual merupakan media yang mengandalkan indra penglihatan media yang menampilkan berbagai gambar seperti foto, lukisan, cetakan. c)media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur mendengarkan suara dan gambar seperti melihat kartun atau vidio pembelajaran. d) media yang realistik merupakan media yang menggunakan objek nyata seperti mengekplorasi kebun secara langsung. e) media digital merupakan media yang memanfaatkan teknologi modern seperti ppt, vidio interaktif, poster.f) media pembelajaran berbasis kegiatan merupakan media yang melinatkkan aktivitas interaksi secara langsung, seperti

permainan interaktif dan pembelajaran interaktif.(Nasron et al., 2024). Media pembelajaran interaktif Media pembelajaran interaktif dirancang untuk menciptakan interaksi dua arah sehingga anak menjadi lebih aktif. Dalam memilih media pembelajaran bagi orang tua ataupun pendidik untuk lebih memilih dan mempertimbangkan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Penggunaan pembelajaran dengan media interaktif bertujuan membantu pendidik untuk mempermudah dalam penyampaian materi dengan bermain. Bermain merupakan suatu hal yang dilakukan tanpa adanya unsur paksaan dari pihak lain dilakukan dengan rasa senang dan Bahagia juga menjadikan alat unruk menyalurkan energi dan menguatkan rasa ingin tahu yang tinggi (Rini, 2025)

Dalam penelitian Andini, media pembelajaran menggunakan puzzle atau flashcard dapat mendukung aspek perkembangan bahasa anak. Bahasa anak dapat dimulai dari pengetahuan tentang huruf sebagai proses membaca. Pada anak usia 5-6 tahun anak dapat menyebutkan sesuai dengan symbol huruf, dapat mengenal beberapa kata bahkan dapat mengetahui nama dan tulisan diri sendiri. Namun dalam penelitian terdahulu hanya menggunakan menggunakan flashcard huruf belum menjadikan pembelajaran yang masimal (Andini & Mubin, 2022).

Maka dari itu penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan permainan Menyusun pizza dan kotak Ajaib sehingga dapat menjadikan inovasi pembelajaran baru yang dapat menggunakan flashcard sehingga anak tidak hanya mengamati gambar dan mengenal huruf pada flashcard. Dengan permainan ini anak anak menjadi lebih aktif dan antusias untuk mengikuti pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Penelitian dilaksanakan di TK Dharmawanita Persatuan Wangkal dengan melibatkan anak kelas B sebagai subjek penelitian. Fokus penelitian ini adalah peningkatan literasi bahasa dan pemahaman huruf anak melalui penggunaan media pembelajaran interaktif.

Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus diawali dengan perencanaan, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media

interaktif. Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas anak, seperti keaktifan, ketertarikan belajar, serta kemampuan anak dalam mengenal dan memahami huruf. Setelah itu dilakukan refleksi untuk melihat hasil yang diperoleh dan menentukan perbaikan pada pembelajaran berikutnya.

Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan langsung dan catatan perkembangan anak. Data yang diperoleh dianalisis dengan cara membandingkan kondisi anak sebelum dan sesudah tindakan diberikan. Perubahan yang terjadi pada setiap siklus digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan literasi bahasa dan pemahaman huruf anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media interaktif pada penelitian ini menghasilkan proses perubahan pembelajaran pada anak kelas B TK Dharma Wanita Persatuan Wangkal yang menarik, sehingga anak yang sebelumnya kurang aktif dan kurang paham dalam pengenalan huruf serta kata mengalami perubahan menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang diterapkan. Melalui penggunaan media interaktif, anak terlihat lebih fokus, antusias, dan berani mencoba mengenali huruf serta menyusun kata secara mandiri. Pembelajaran interaktif yang diterapkan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang berbeda, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap. Hasil dari setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan pemahaman anak terhadap materi pengenalan huruf, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi anak.

Pembelajaran tentang pengenalan huruf dan kata yang dilakukan di kelas B TK Dharmawanita Persatuan Wangkal sebelumnya tidak efektif dan kurang menarik perhatian anak, sehingga memengaruhi minat belajar mereka. Minat belajar yang rendah menyebabkan anak kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, seperti tidak ikut berpartisipasi saat guru menjelaskan dan kurang antusias dalam mengerjakan tugas. Hal ini juga membuat anak kesulitan dalam mengenali huruf dan memahami kata secara baik. Karena itu, dibutuhkan pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik

dan sesuai dengan sifat anak usia dini agar dapat meningkatkan minat belajar dan membantu anak dalam memahami huruf serta kata secara lebih baik.

Pada penerapan Siklus I di kelas B TK Dharmawanita Wangkal, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media interaktif kreasi pizza huruf untuk membantu anak mengenal huruf secara lebih menyenangkan. Peneliti menyiapkan media kertas yang berbentuk roti pizza dan berbagai macam huruf yang berbentuk topping pizza, kemudian anak diajak untuk menyusun topping sesuai dengan apa yang di instruksikan oleh peneliti selanjutnya anak menyebutkan bunyi huruf yang telah disusun di atas media kertas roti pizza yang disediakan oleh peneliti. Melalui kegiatan ini, anak terlihat mulai tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa anak yang memerlukan bimbingan dalam mengenali dan menyusun huruf. Kegiatan pada Siklus I ini menjadi tahap awal untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman anak terhadap huruf melalui media yang menarik dan mudah dipahami.

Dalam pelaksanaan Siklus I, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran huruf berhasil menarik perhatian anak dan meningkatkan minat mereka dalam kegiatan pengenalan huruf. Sebagian besar anak terlihat antusias dan mulai berani mencoba menyusun serta menyebutkan huruf yang tersedia. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa anak yang belum fokus sepenuhnya dan masih memerlukan pendampingan intensif dalam mengenali serta menyusun huruf dengan benar. Selain itu, pengelolaan waktu dan pemberian contoh kegiatan perlu ditingkatkan agar anak lebih memahami instruksi yang diberikan. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, diperlukan perbaikan pada Siklus II, seperti penyederhanaan instruksi, penambahan variasi kegiatan, serta pendampingan yang lebih intensif agar seluruh anak dapat lebih aktif dan memahami materi secara optimal.

Dengan adanya refleksi pada siklus I maka perlu dilakukan siklus II. Pada siklus II menggunakan media interaktif yang lebih kreatif dan menarik sehingga anak antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan yang dilaksanakan. Peneliti menyiapkan media kotak Ajaib berisi flashcard bergambar, menyiapkan bentuk macam-macam huruf dalam kotak berbeda, dan menyiapkan permainan meniup bola sebagai kegiatan pembuka, kemudian anak diajak untuk mengikuti permainan yang sudah disiapkan dengan berurutan dan tertib. Cara bermain dalam kegiatan ini yaitu ada dua anak berbaris untuk meniup bola yang diletakkan di atas meja, kemudian bola tersebut ditiup

agar masuk kedalam kotak yang disediakan. Lalu anak diberi instruksi untuk mengambil flashcard bergambar yang telah disediakan, kemudian anak mencari huruf dan menyusun huruf sesuai dengan flashcard yang didapat, terakhir anak menyebutkan huruf yang sudah disusun menjadi sebuah kata.

Hasil yang dicapai anak dalam Siklus II menunjukkan perkembangan yang sangat positif dalam pemahaman huruf dan kata. Anak kelas B TK Dharma Wanita telah mampu mengenali huruf dengan tepat, memahami urutan huruf, serta menyusun huruf menjadi kata sesuai dengan flashcard yang dipilih. Anak dapat melakukan kegiatan tersebut secara mandiri tanpa bantuan guru, menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif dan kepercayaan diri dalam belajar. Selama kegiatan berlangsung, anak terlihat lebih fokus, aktif, dan antusias, serta mampu mengikuti instruksi dengan baik. Selain itu, anak juga mampu menyebutkan huruf dan kata yang disusun dengan jelas dan benar. Hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman anak terhadap huruf dan kata telah berkembang secara optimal, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Hasil pengamatan terhadap kemampuan memahami huruf dan kata sebelum pelaksanaan kegiatan atau pra siklus menunjukkan bahwa dari 20 anak yang menjadi objek penelitian, masih banyak yang belum memenuhi standar baik dalam hal pemahaman huruf dan kata. Rata-rata pencapaian dalam pemahaman huruf dan kata pada pra siklus adalah 55% dalam kategori baik, sementara 45% masih membutuhkan bantuan.

Hasil pengamatan kemampuan pemahaman huruf dan kata saat pelaksanaan Tindakan siklus I mengindikasikan bahwa masih ada sejumlah anak yang belum sepenuhnya memperhatikan dan memerlukan bimbingan lebih intensif dalam mengenali dan Menyusun huruf dengan tepat. Persentase keberhasilan yang diperoleh setelah melaksanakan siklus I menunjukkan bahwa 70% anak termasuk dalam kategori baik. Hasil pengamatan kemampuan memahami huruf pada saat pelaksanaan Tindakan siklus II dengan memanfaatkan media interaktif kotak Ajaib menunjukkan bahwa anak-anak dapat mengenali huruf dengan akurat, memahami urutan huruf, serta menyusun huruf menjadi kata sesuai dengan flashcard yang diambil. Anak mampu melakukan aktivitas tersebut secara mandiri tanpa bantuan guru, yang menunjukkan peningkatan dalam kemampuan kognitif dan rasa percaya

diri sepanjang kegiatan berlangsung. Anak terlihat lebih fokus, aktif, dan bersemangat, serta mampu mengikuti instruksi dengan baik. Persentase keberhasilan yang dicapai pada siklus II ini menunjukkan bahwa 80% anak telah mampu memahami huruf dan kata yang terdapat pada media interaktif kotak Ajaib.

Berdasarkan dengan hasil diperoleh dari Pra siklus hingga siklus II mengalami peningkatan yang sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti. Dalam Tindakan untuk mencapai keberhasilan ini yang lebih maksimal diperlukan Kerjasama orang tua dan pendidik karena dengan bahasa membantu anak untuk bersosialisasi, menurut (Arsyia Fajarrini & Raden Rachmy Diana, 2024) perkembangan bahasa merupakan aspek penting yang digunakan sebagai alat berkomunikasi dan memahami materi pembelajaran. Dengan Bahasa dapat membantu anak untuk bersosialisasi dengan orang lain, membantu mengungkapkan perasaan, keinginan, dan kebutuhan anak sehingga orang yang di sekitar mampu memahami apa yang di alami dan di rasakan anak (Arsyia Fajarrini & Raden Rachmy Diana, 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di TK Dharmawanita Persatuan Wangkal, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti kreasi pizza huruf dan kotak ajaib, telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi bahasa serta pemahaman huruf anak usia dini kelompok B. Pada kondisi awal, terlihat bahwa banyak anak masih menghadapi kesulitan dalam mengenali huruf, menyebutkan bunyi huruf, serta merangkai huruf menjadi kata, ditambah dengan rendahnya minat dan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan penerapan tindakan di Siklus I dan Siklus II, telah terjadi peningkatan yang signifikan dalam proses dan hasil belajar anak. Pada Siklus I, penggunaan media pizza huruf berhasil menarik perhatian anak dan meningkatkan partisipasi mereka, meskipun masih ada beberapa anak yang memerlukan dukungan lebih. Selanjutnya, pada Siklus II, dengan penerapan media kotak ajaib, anak-anak menunjukkan perkembangan yang lebih baik, yang ditandai dengan kemampuan mereka untuk mengenali huruf dengan tepat, menyusun huruf menjadi kata sesuai dengan flashcard, serta meningkatnya kemandirian dan rasa

percaya diri dalam proses belajar. Peningkatan persentase keberhasilan dari pra siklus (55%), Siklus I (70%), hingga Siklus II

(80%) mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, aktif, dan bermakna. Dengan demikian, pengembangan serta pemanfaatan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan literasi bahasa dan pemahaman huruf pada anak usia dini.

REFERENSI

- Andini, A. N., & Mubin, A. N. (2022). PENGARUH MEDIA FLASHCARD TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11.
<https://doi.org/10.18860/jpaui.v1i1.1076>
- Arsyia Fajarrini & Raden Rachmy Diana. (2024). PERAN LINGKUNGAN TEMPAT TINGGAL TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI. *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 1–16. <https://doi.org/10.32665/abata.v4i1.2605>
- Devianti, R., Sari, S. L., & Bangsawan, I. (2020). Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3(02), 67–78.
<https://doi.org/10.46963/mash.v3i02.150>
- Fahmiyah, A. U., Kuswandi, D., & Wahyuni, S. (2025). Using Learning Media to Improve Beginning Reading Skills. *PAUDIA*, 308–326.
<https://doi.org/10.26877/paudia.v14i2.1568>
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56.
<https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>
- Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Al Athfal : Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 2(1), 62–69.
https://doi.org/10.52484/al_athfal.v2i1.140
- Jailani, M. S. (2018). Perkembangan Bahasa Anak dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *INNOVATIO: Journal for Religious Innovations Studies*, 18(1), 15–26. <https://doi.org/10.30631/innovatio.v18i1.36>
- Marwany, & Kurniawan, H. (2020). *Pendidikan Literasi Anak Usia Dini: Meningkatkan Keterampilan Membaca, Menulis, dan Berpikir Anak* (1st ed.). Hijaz Pustaka Mandiri.
- Masfufah, U. (2021). Bahasa & Perkembangan Literasi pada Anak Usia Dini: Sebuah Studi Literatur. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(01), 7–13.
<https://doi.org/10.51675/alzam.v1i01.131>
- Nasron, N., Nurhasanah, N., Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 14043–14057.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14744>

- Nurasyah, R., & Atikah, C. (2023). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 75–81. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDLA PEMBELAJARAN: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (1st ed.). CV Jejak (Jejak Publisher).
- Parapat, I. K., Mardianto, M., & Nasution, M. I. P. (2023). Mengoptimalkan Pengenalan Literasi Pada Anak Sejak Usia Dini: Menumbuhkan Keterampilan Membaca dan Menulis. *Jurnal Raudhah*, 11(1). <https://doi.org/10.30829/raudhah.v11i1.2818>
- Purnamasari, N. I. (2019). Komparasi Konsep Sosiokulturalisme dalam Pendidikan: Perspektif Barat dan Islam. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 9(2), 238–261. <https://doi.org/10.54180/elbanat.2019.9.2.238-261>
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 11–18. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p11-18>
- Rini, R. (2025). Teori Bermain Anak Usia Dini Menurut Para Ahli. *Tarbiyatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 11–19.
- Setiowati, S. (2021). *GOLDEN AGE PARENTING: Periode Emas Tumbuh Kembang Anak* (1st ed.). Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(01), 93–107.
- Ulfa masfufah. (2021). bahasa & perkembangan literasi anak usia dini: Sebuah studi literature. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 01(bahasa&perkembangan literasi anak usia dini:sebuah studi literature), 7–13.
- Yusuf, R. N., Khoerî, N. S. T. A. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Plamboyan Edu*, 1(1), 37–44.
- Zahro, I. F., Atika, A. R., & Westhisni, S. M. (2019). Strategi Pembelajaran Literasi Sains Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 121–130. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.121-130>