



Efektivitas Permainan Pohon Kata dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini

Eric Okta Viani¹, Taty Fauzi², Rahmah Novianti³

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas PGRI Palembang

e-mail: Ericoktaviani853@gmail.com¹, taty.fauzy@yahoo.co.id²,
aliciarahmah@gmail.com³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah memahami pengaruh efektivitas dari permainan pohon kata terhadap kemampuan mengenal huruf. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan pohon kata menggunakan APE pohon huruf yang dirangkai menjadi sebuah kata. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *One Group-Pretest-Posttest Design* dengan sampel sebanyak 20 orang di TK Fathurrahman Kota Palembang. Oleh karena itu, analisis data penelitian ini menggunakan analisis uji-t dan N-gain. Hasil penelitian ini adalah: 1) terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan anak mengenal huruf antara sebelum dan sesudah diberikan permainan pohon kata, 2) efektivitas permainan pohon kata dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf dinyatakan cukup efektif.

Kata Kunci: *Permainan, Pohon Kata, Mengenal Huruf, Anak Usia Dini.*

Abstract

The purpose of this study was to understand the effect of the effectiveness of the word tree game on the ability to recognize letters. The game used in this study is a word tree game using APE tree letters that are strung together to form a word. This study used an experimental method with a *One Group-Pretest-Posttest Design* with a sample of 20 people at Fathurrahman Kindergarten, Palembang City. Therefore, the analysis of the data in this study used t-test and N-gain analysis. The results of this study were: 1) there was a significant difference in the ability of children to recognize letters between before and after being given the word tree game, 2) the effectiveness of the word tree game in increasing children's ability to recognize letters was stated to be quite effective.

Keywords: *Games, Word Trees, Letter Recognition, Early Childhood.*

PENDAHULUAN

Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa. Kemampuan ini meliputi kemampuan mengenali tanda dan ciri aksara dalam melakukan tata tulis seperti menyebutkan huruf, menunjukkan huruf dan menghubungkan huruf dengan gambar (Fazriah et al., 2021). Kemampuan ini menunjukkan bahwa pada dasarnya anak telah memiliki kemampuan untuk membaca hanya perlu diberikan stimulasi untuk dapat mengembangkan kemampuan mengenal hurufnya. Untuk mengembangkan kemampuan tersebut anak membutuhkan rangsangan atau stimuli yang berasal dari lingkungan khususnya lingkungan sekolah seperti guru (Winarti & Suryana, 2020). Dalam kegiatan pembelajaran di TK dilakukan dengan kegiatan bermain sambil belajar

yang menggunakan media yang inovatif dan kreatif sehingga proses pembelajaran bisa berlangsung aktif, efektif dan menyenangkan (Chyalutfa et al., 2022).

Rasa ingin tahu anak untuk mengenal huruf abjad membutuhkan media yang menarik namun dengan kegiatan yang menyenangkan melalui permainan (*games*). Anak usia dini dikatakan suka bermain karena memang di masa ini adalah usia bermain, artinya anak dalam kesehariannya penuh dengan aktivitas bermain sehingga muncul istilah bermain sambil belajar dan ini menunjukkan bermain memiliki kaitan erat dengan dunia anak usia dini (Fitriani et al., 2019). Di sekolah anak dapat dikenalkan dengan berbagai permainan, salah satunya permainan pohon kata. Dalam permainan ini antara guru dan anak sama-sama terlibat dalam kegiatan tersebut, anak saling menyebutkan bunyi simbol huruf yang ada di media pohon dengan tujuan anak untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal simbol huruf abjad. Penggunaan metode permainan pohon kata membantu anak untuk mengenali tanda dan ciri huruf abjad, mengetahui makna dan paham bunyi huruf.

Untuk bisa menguasai dan memahami kemampuan membaca maka anak perlu dikenalkan terlebih dahulu tentang huruf, bentuk dan jenisnya. Menurut Dhieni dalam (Khosibah & Dimiyati, 2021) menyatakan bahwa mengenalkan huruf pada anak dapat membuat anak mampu membedakan simbol-simbol maupun suara-suara huruf konsonan awal. Permasalahan yang sering terjadi adalah anak kesulitan memahami bunyi huruf karena terlalu banyak huruf abjad yang harus dihapalkan anak dan terkadang anak memiliki daya ingat yang rendah sehingga cepat lupa. Hal ini dapat berdampak negatif pada jenjang pendidikan selanjutnya jika anak masih belum mampu menuliskan dan mengucapkan huruf abjad dengan benar (Afnida & Suparno, 2020).

Perkembangan bahasa tahap membaca dan menulis sangat berkaitan erat dengan kemampuan mengenal huruf dengan baik. Pendapat dari Firdaus dalam (Arifah & Ridwan, 2021) menyatakan pembelajaran konsep mengenal huruf diharuskan sejak usia dini agar meningkatkan kemampuan anak dalam mengetahui berbagai macam huruf, lembaga Pendidikan Anak usia Dini diyakini menanamkan pembelajaran keaksaraan anak (Widayati et al., 2020). Jika anak tidak mengetahui bentuk simbol dan bunyi huruf maka ia dapat mengalami kebingungan dalam membaca sebuah kata. Pengenalan huruf abjad mudah dihapal anak ketika menggunakan lagu alpabet, namun ketika hurufnya diacak menjadi tidak sesuai urutan maka beberapa anak mengalami kesulitan mengenali dan menyebutkan bunyi huruf-huruf tersebut.

Kegiatan mengenal huruf tidak melulu menggunakan lagu saja, tetapi bisa juga dipadukan dengan menggunakan media dan permainan. Pendapat ini sejalan dengan Ramdani dalam (Chyalutfa et al., 2022) yang menyatakan pembelajaran dengan menggunakan media membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam mengeluarkan pendapatnya. Pendapat ini juga di dukung oleh penelitian sebelumnya yaitu (Firdaus, 2019) dengan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf menggunakan media kartu huruf sebesar 86,26% yang sebelumnya hanya 45,44%. Penelitian yang selanjutnya oleh (Triana et al., 2020) yang mengembangkan produk berupa media *Big Book* dengan hasil layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun.

Seharusnya anak usia 4-5 tahun sudah harus dikenalkan dengan kegiatan mencoret dan meniru simbol huruf (Sulistyowati et al., 2022), namun ketika dalam

pelaksanaanya tidak semua anak mendapatkan stimulus secara optimal. Ada saja hal-hal yang dapat menghambat terbentuknya kemampuan anak dalam mengenal huruf misalnya konsentrasi anak yang cepat hilang karena mudah bosan dan jenuh pada kegiatan yang monoton seperti menulis dan membaca. Untuk itu, Dewi dalam (Padilah & Novianti, 2019) menyampaikan bahwa untuk menunjang kegiatan belajar anak agar tetap menarik, nyaman dan menyenangkan, perlu adanya alat bantu belajar. Alat bantu ini dapat berupa media interaktif ataupun APE seperti pohon huruf, boneka tangan maupun balok huruf. Namun dalam penggunaannya, media hendaknya dikombinasikan dengan kegiatan yang menyenangkan seperti bermain. Penggabungan media dan kegiatan bermain dapat menarik perhatian anak untuk fokus dalam belajar (Bastian & Suharni, 2021), permainan pohon kata dapat digunakan dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf. Cara bermainnya dengan menyusun atau merangkai beberapa huruf menjadi kata serta menyebutkan bunyi beberapa huruf dan gabungan huruf konsonan dan huruf vokal. Agar permainan lebih menyenangkan anak dapat dibagi menjadi beberapa kelompok sehingga dapat juga terlihat bagaimana anak bekerja sama. Lebih lanjut, Guru mempunyai peran sangat besar dalam proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media yang tepat dalam setiap kegiatannya (Lutfina et al., 2020).

Permainan pohon kata yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan yang menggunakan media berbentuk pohon yang memiliki huruf abjad (a-z). Media pembelajaran berbentuk pohon huruf adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dan merupakan jenis APE untuk melatih anak mengenal huruf abjad (Febiola, 2020). Dari beberapa penjelasan tentang permainan pohon kata, dapat disimpulkan bahwa permainan pohon kata adalah aktivitas bermain yang memiliki aturan dan menggunakan media pohon kata untuk menstimulus kemampuan anak dalam mengenal simbol-simbol huruf, dalam kegiatan permainan anak akan menyebutkan bunyi huruf yang telah disusun menjadi satu kata tertentu lalu menyusun kembali huruf-huruf tersebut sesuai urutan yang benar membentuk kata yang sudah di sebutkan pada awal permainan.

Pembelajaran yang dilakukan kepada anak dalam pengenalan huruf masih banyak dilakukan menggunakan LKS atau majalah. Dari hasil observasi awal yang penulis lakukan di Taman Kanak-Kanak ini terdapat 20 anak yang diantaranya masih belum mampu menyebutkan dan mengurutkan huruf abjad, memiliki kesulitan mengucapkan beberapa huruf sehingga kadang terbolak-balik dan belum mampu meniru tulisan bentuk huruf yang disebutkan oleh guru. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut terhadap kemampuan mengenal huruf anak menggunakan aktivitas permainan pohon kata.

METODE

Penelitian ini dilakukan di TK Fathurrahman Palembang yang terletak di Jalan Batang Hari raya No. 3 RT. 45 RW. 01 Kelurahan Lebong Gajah Kecamatan Sematang Borang Kode Pos 30161. Penelitian ini dilaksanakan selama enam kali pertemuan yaitu pada semester II tahun ajaran 2021/2022. Pada pertemuan pertama akan dilakukan *pretest*, kemudian enam kali pertemuan selanjutnya digunakan untuk pemberian *treatment* (perlakuan), dan pertemuan terakhir atau pertemuan ke delapan akan dilakukan *posttest*. Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Desain penelitian eksperimen

dalam penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Design* yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi dan sampel adalah seluruh anak kelompok A di TK Fathurrahman dengan jumlah 20 anak. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian (Risca et al., 2022) yaitu pemberian *Pretest*, *Treatment* dan *Posttest*. Pemberian *pretest* dilakukan untuk mengetahui apakah anak dapat menunjukkan dan menghubungkan huruf abjad dengan simbolnya, mengurutkan huruf abjad dan merangkainya menjadi sebuah kata serta melafalkan bunyi huruf dan bunyi gabungan huruf konsonan dan huruf vokal dengan benar. Setelah itu, anak-anak diberi *treatment* menggunakan permainan pohon kata dan terakhir dilakukan pemberian *posttest* dengan hal yang sama saat *pretest*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh efektivitas permainan pohon kata dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. Untuk itu analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif menggunakan uji t dan N-gain dengan prasyarat data sudah normal dan homogen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data nilai anak-anak Kelompok A TK Fathurrahman Palembang pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Peneliti menggunakan pengumpulan data yaitu: observasi dan dokumentasi. Adapun hasil observasi untuk seluruh kriteria penilaian dapat dilihat sebagai berikut ini:

Tabel 1. Uji Normalitas Data

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,164	20	,166	,944	20	,288
Posttest	,163	20	,174	,903	20	,046

Berdasarkan hasil data uji normalitas dengan menggunakan Uji *Shapiro-Wilk* pada tabel 1, nilai signifikan untuk data *pretest* sebesar 0,288 dan nilai *posttest* sebesar 0,46 dimana kedua nilai di atas lebih besar dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan maka H_0 diterima, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas data dan diketahui bahwa data sudah berdistribusi normal maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas data. Uji homogenitas data ini dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen mempunyai varians yang homogen atau tidak. Untuk melakukan uji homogenitas peneliti menggunakan bantuan aplikasi *SPSS Statistics 22* dengan menggunakan uji *Levene*. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Homogenitas Data

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,117	1	38	,154

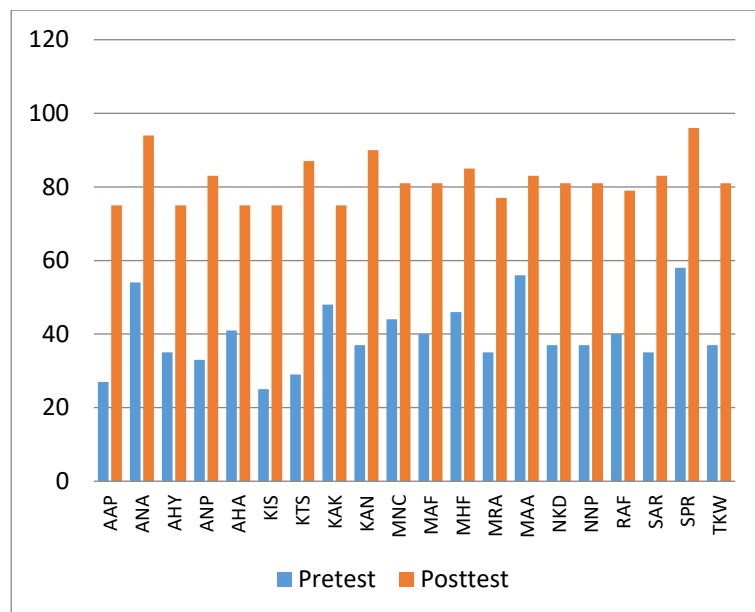
Setelah hasil data uji homogenitas menggunakan Uji *Levene*. Dapat dilihat nilai signifikannya adalah 0,154. Karena nilai signifikannya lebih dari 0,05 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 diterima, dengan kata lain tidak terdapat varians antara data *pretest* dan *posttest* di kelompok eksperimen.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang telah dilakukan, diperoleh data yang berdistribusi normal dan homogen sehingga dapat dilakukan uji beda menggunakan *Paired-samples T test*. Hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Samples T test* dengan bantuan aplikasi *SPSS Statistics 22*. Berdasarkan uji *Paired Samples T test* dapat diketahui bahwa nilai signifikan sebesar 0,000 kurang dari 0,005 dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dengan ini dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan penerapan permainan pohon kata memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok A di TK Fathurrahman Palembang.

Untuk mengetahui efektivitas penerapan permainan pohon kata terhadap kemampuan mengenal huruf anak berdasarkan perbandingan tes awal dan akhir. Efektivitas ditentukan berdasarkan perhitungan nilai *N-gain* dari rata-rata skor *pretest* dan *posttest* anak sebanyak 20 orang. Perhitungan nilai *N-gain* dilakukan menggunakan bantuan aplikasi *SPSS Statistics 22*. Data menunjukkan Nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 70%. Berdasarkan Tafsiran Efektivitas Gain, nilai tersebut termasuk pada kategori tafsiran cukup efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan rata-rata nilai *pretest* dengan *posttest*.

Tabel 3. Perbandingan Skor *Pretest* dan *Posttest*

Nama Anak	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
AAP	27	75	48
ANA	54	94	40
AHY	35	75	40
ANP	33	83	50
AHA	41	75	34
KIS	25	75	50
KTS	29	87	58
KAK	48	75	27
KAN	37	90	53
MNC	44	81	37
MAF	40	81	41
MHF	46	85	39
MRA	35	77	42
MAA	56	83	27
NKD	37	81	44
NNP	37	81	44
RAF	40	79	39
SAR	35	83	48
SPR	58	96	38
TKW	37	81	44



Gambar 1. Diagram Perbandingan Skor *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan tabel 3 dan gambar 1 diagram diatas perubahan yang signifikan ditunjukkan oleh KTS yang memperoleh nilai 29, namun setelah diberi perlakuan aktivitas permainan pohon kata, anak tersebut memperoleh kemampuan mengenal huruf pada tingkatan tertinggi yaitu 87. Pada saat kegiatan bermain, anak tersebut sangat antusias dan memiliki rasa ingin tahu yang besar untuk memahami permainan pohon kata yang diberikan. Ia selalu berusaha untuk menunjukkan kemampuannya dengan selalu inisiatif bertanya dan menjawab serta berani tampil kedepan kelas dengan percaya diri untuk mendemonstrasikan permainan tersebut.

Kemampuan mengenal huruf bagi anak usia dini adalah kemampuan yang dapat digunakan anak dalam mengenal simbol dan huruf serta melafalkannya yang berguna untuk persiapan anak membaca dan menulis (keaksaraan). Adapun penanaman kemampuan mengenal huruf pada anak meliputi mengenal bentuk dan simbol huruf, dapat melafalkan bunyi huruf dan merangkai huruf tersebut menjadi sebuah kata. Kemampuan ini juga diperlukan sebagai pengembangan aspek bahasa dalam persiapan keaksaraan yaitu menulis dan membaca (Karmeliya Firdaus & Ayu Puteri Hadayani, 2021). Setelah anak siap membaca dan sudah memahami bentuk huruf dan bunyinya kemudian mengenal suku kata dan akhirnya menjadi kalimat (Rahayu et al., 2022).

Permainan pohon kata merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk mempermudah anak dalam mengenal huruf. Melalui kombinasi media pembelajaran, menurut Tay dalam (Saranani, 2022) pengalaman belajar menjadi sesuatu yang interaktif yang mencerminkan suatu pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kegiatan bermain pada anak sesuatu yang sangat penting, dengan bermain anak akan mendapatkan suatu informasi yang baru (Jumilah et al., 2018).

Selanjutnya, teori diatas juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Novitasari et al., 2020) yang bahwa metode pembelajaran dengan menggunakan kartu huruf dalam mengenal huruf bagi anak kelompok A Kober Darussalam Ibum

memberikan pengaruh yang signifikan. Terlihat dari hasil persentase penilaian rata-rata sebelum pembelajaran atau pada saat posttest berada dalam kategori kurang sekali. Kemudian setelah dilakukan pembelajaran kemampuan mengenal huruf anak meningkat berada dalam kategori sangat baik.

Pendapat diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ardiana, 2021) yang mengatakan bahwa kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui media yang bervariasi atau berwarna-warni agar anak lebih tertarik dalam mempelajari huruf-huruf. Selain itu, suasana yang menyenangkan diperlukan agar anak lebih mudah menerima pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sadiyah et al., 2021) menyimpulkan bahwa media berperan dalam membangun minat baca anak apabila dipadukan dengan metode yang menyenangkan melalui kegiatan permainan edukatif. Permainan memiliki banyak manfaat yang positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

Hasil analisis dari penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengenal huruf yang mendapat perlakuan aktivitas permainan pohon kata dengan kemampuan mengenal huruf anak usia dini yang tidak mendapat perlakuan dengan aktivitas permainan pohon kata, lebih lanjut peneliti memaparkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal huruf anak usia dini pada kelompok yang mendapat penerapan aktivitas permainan pohon kata dibandingkan dengan kelompok yang tidak mendapat penerapan aktivitas permainan pohon kata.

Setelah melakukan penelitian maka peneliti mengetahui bahwa penerapan aktivitas permainan pohon kata dapat memberikan efek positif pada subjek. yaitu disaat permainan dilakukan anak dapat mengenal dan memahami huruf abjad dengan cara yang menyenangkan. Semangat dan antusias anak untuk mampu memainkan pohon kata terlihat saat anak mencari huruf yang disebutkan untuk dirangkai menjadi sebuah kata. Dengan penerapan aktivitas permainan pohon kata ini anak akan belajar mengenal simbol dan bunyi huruf abjad. Setelah penerapan aktivitas permainan pohon kata ini subjek akan lebih bisa memahami aksara pada tingkat membaca dan menulis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa efektivitas permainan pohon kata memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok A di TK Fathurrahman Palembang. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* yang dilakukan di kelas eksperimen. Sehubungan dengan hasil penelitian yang didapat, adapun saran yang dapat disampaikan adalah mampu menerapkan permainan pohon kata menjadi suatu hal baru bagi TK Fathurrahman Palembang dan dapat menjadi sebuah rujukan atau acuan saat hendak melakukan penelitian dengan topik penelitian yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnida, M., & Suparno, S. (2020). Literasi dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Persepsi dan Praktik Guru di Prasekolah Aceh. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 971. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.480>
- Ardiana, R. (2021). Implementasi Media Pembelajaran pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 20–27. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i2.47>
- Arifah, S. W., & Ridwan, R. (2021). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Dalam Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Pohon Bahasa (KARPOSA) Pada Anak Usia Dini. ... *Pendidikan Dan Pembelajaran*, 89–95. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/view/1431%0A> <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/download/1431/1109>
- Bastian, A., & Suharni. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah melalui Media Gambar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1303–1311. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1772>
- Chyalutfu, U., Makki, M., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pohon Literasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 82–86. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.1913>
- Fazriah, S. N., Darmiyanti, A., & Riana, N. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Permainan Kotak Huruf Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 86–95. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7376>
- Febiola, K. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28263>
- Firdaus, P. H. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1), 66–73. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5313>
- Fitriani, D., Fajriah, H., & Rahmita, W. (2019). Media Belajar Big Book dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Reseptif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 247. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.197>
- Jumilah, Efastri, S. M., & Fadillah, S. (2018). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Permainan Finger Painting Usia 5-6 Tahun di TK Harapan Bunda Pekanbaru. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 31–39. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.1989>
- Karmeliya Firdaus, M., & Ayu Puteri Hadayani, D. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Busy Book 3D. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 53. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35719>
- Khosibah, S. A., & Dimyati, D. (2021). Bahasa Reseptif Anak Usia 3-6 Tahun di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1860–1869. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1015>
- Lutfina, M., Amalia, R., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Pendidikan, F. I., Pahlawan, U., Tambusai, T., & Huruf, P. (2020). JURNAL PENDIDIKAN TERINTEGRASI Falkutas Ilmu Pendidikan MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN POHON HURUF PADA ANAK

KELOMPOK A TK KASIH IBU KECAMATAN KAMPAR UTARA. *Jurnal Pendidikan Terintegrasi*, 1(1), 37–44.

- Novitasari, Y., Sri Wahyuni, & Suci Romadayani. (2020). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Awal Melalui Metode Total Physical Response pada Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(02), 19–27. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v3i02.3852>
- Padilah, & Novianti, R. (2019). Implementasi Kegiatan Bermain Papercraft dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelas B PAUD Taman Sari Banyuasin. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(01), 10–18. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v3i01.3273>
- Rahayu, R., Mustaji, M., & Bachri, B. S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Meningkatkan Keaksaraan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3399–3409. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>
- Risca, Windari D., Darmawani, E., & Padilah. (2022). Kegiatan Bermain Usap Abur dalam Mengembangkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 88–96. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v5i02.8362>
- Sadiyah, K., Diana, D., & Setiawan, D. (2021). Efektivitas Metode Tabarak di Outdoor dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Surah Pendek pada Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2, 38–47. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i2.49>
- Saranani, M. S. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Pengembangan Bahasa Anak Autisme. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5827–5839. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2280>
- Sulistiyowati, H., Mayasari, D., & Hastining, S. D. (2022). Pemerolehan Kosa Kata Anak Autism Spectrum Disorder (ASD). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3091–3099. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2374>
- Triana, M., Sumardi, S., & Rahman, T. (2020). Pengembangan Media Big Book Alfabet Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 24–38. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27194>
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2020). Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>
- Winarti, W., & Suryana, D. (2020). Pengaruh Permainan Puppet Fun terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 873. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.462>