

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *BLOCK LETTERS* TERHADAP KEMAMPUAN PENGENALAN HURUF PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Mutiara^{1*}, Siti Nurhidayah Ilyas², Sri Wahyuni Asti³, Nurul Jamiah Sidiq⁴

¹²³⁴Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Article Info	Abstract
Article History: Received: Mei 2025 Revised: Mei 2025 Accepted: Juni 2025 Published: Juni 2025 Key Word : <i>Early Childhood, Letter Recognition</i> atau <i>Introduction to Letters, Learning Media</i>	This research aimed to investigate the impact of interactive learning media using block letters on the letter recognition skills of children aged 4–5 years at TK Aisyiyah Bontosunggu. A quantitative approach was utilized, adopting a quasi-experimental design with a non-equivalent control group structure. The study involved 16 children, divided evenly into an experimental group and a control group. Data were gathered through observation, pre-test and post-test evaluations, and documentation. The experimental group was taught using block letter media, while the control group used alphabet posters. Results demonstrated a notable enhancement in letter recognition among children exposed to block letter media. Improvements were observed in their ability to recognize letter sounds, identify letter shapes, and find letters within words. Statistical analysis using the Wilcoxon Signed Rank Test yielded a significance level (2-tailed) of less than 0.05, confirming the positive effect of block letter media on letter recognition in young children. The study suggests incorporating interactive, play-based learning tools to support early literacy development. Copyright © 2025, Mutiara et al This is an open access article under the CC-BY-SA license 

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan huruf balok terhadap kemampuan pengenalan huruf anak usia 4–5 tahun. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen menggunakan struktur kelompok kontrol non-ekivalen. Penelitian ini melibatkan 16 anak yang dibagi secara merata ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, evaluasi pre-test dan post-test, serta dokumentasi. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media huruf balok, sedangkan kelompok kontrol menggunakan poster alfabet. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan pengenalan huruf pada anak-anak yang belajar dengan media huruf balok. Peningkatan terlihat pada kemampuan mengenali bunyi huruf, mengidentifikasi bentuk huruf, dan menemukan huruf dalam kata. Analisis statistik menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank menunjukkan tingkat signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05, yang menegaskan bahwa media huruf balok berpengaruh positif terhadap pengenalan huruf pada anak usia dini. Penelitian ini menyarankan penggunaan alat pembelajaran interaktif berbasis permainan untuk mendukung perkembangan literasi awal.

Kata Kunci : Anak Usia Dini, Pengenalan Huruf, Media Pembelajaran

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan landasan penting dalam membentuk karakter, keterampilan, serta kecerdasan anak (Marzuki et al. 2024). Pada usia 4-5

*Corresponding author:

Email Address: mutiaraamrdtila@gmail.com

Copyright ©2025 Mutiara

DOI <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v6i1.10630>

tahun, anak mengalami perkembangan pesat di berbagai aspek, salah satunya dalam kemampuan literasi dasar, termasuk pengenalan huruf. Mengenal huruf menjadi langkah awal yang sangat penting untuk mendukung keterampilan membaca dan menulis pada tahap pendidikan selanjutnya (Novi Saleky, et al., 2023). Namun, di lapangan masih banyak anak usia dini yang mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk, bunyi, dan simbol huruf, terutama apabila metode pembelajaran yang digunakan bersifat konvensional dan kurang melibatkan aktivitas interaktif (Heryani 2020). Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak-anak pada tahap praoperasional cenderung lebih mudah memahami konsep abstrak melalui manipulasi langsung terhadap benda konkret. Teori ini diperkuat oleh Vygotsky yang mengemukakan pentingnya peran interaksi sosial dan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dalam mendukung perkembangan kognitif anak (Royani and Muafia 2024). Dalam konteks ini, media pembelajaran berbasis bermain menjadi sarana penting untuk merangsang kemampuan berpikir simbolik anak, yang berkaitan erat dengan keterampilan mengenal huruf. Permasalahan dalam pengenalan huruf pada anak usia dini seringkali muncul karena kurangnya pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Anak-anak usia 4-5 tahun masih berada dalam fase belajar yang membutuhkan aktivitas sensorimotor, eksplorasi, dan pengalaman nyata (Heryani 2020). Metode pembelajaran tradisional yang terlalu menekankan pada hafalan menyebabkan anak cepat bosan, kurang termotivasi, dan tidak memperoleh pengalaman belajar yang optimal (Ilma and Pudjawan 2021). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan mampu memfasilitasi keterlibatan aktif anak. Salah satu media yang dinilai efektif untuk mendukung proses belajar pengenalan huruf adalah *block letters*. Media ini berupa balok-balok huruf yang dirancang untuk melatih keterampilan visual, motorik halus, serta meningkatkan pemahaman simbolik melalui pengalaman konkret (Ilyas and Lismayani 2023). Penggunaan *block letters* tidak hanya membantu anak mengenal bentuk huruf, tetapi juga memungkinkan mereka untuk mengasosiasikan bentuk huruf dengan bunyi yang benar melalui aktivitas manipulatif yang menyenangkan (Debo et al., 2023).

Anak usia dini pada dasarnya memiliki potensi yang besar untuk berkembang apabila diberikan stimulasi yang tepat melalui kegiatan belajar yang bermakna (Rusmayadi et al. 2023). Oleh sebab itu, proses pembelajaran seharusnya tidak hanya fokus pada pencapaian akademik semata, tetapi juga memberikan pengalaman yang memperkaya aspek kognitif, sosial, dan emosional anak. Kegiatan mengenal huruf melalui permainan edukatif seperti *block letters* mendukung prinsip ini dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan interaktif. Selain itu, menurut Ilyas dan rekan-rekan (Ilyas 2024), media pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis bermain memiliki peranan

penting dalam meningkatkan konsentrasi, kreativitas, serta motivasi anak dalam proses belajar. Media semacam ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan, sehingga anak lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Permainan edukatif berbasis aktivitas konkret, seperti yang dijelaskan oleh (Kurnia, dkk 2022), mendorong anak untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Permainan tersebut juga memperkuat koordinasi motorik dan konsentrasi, yang menjadi bekal penting dalam perkembangan literasi awal, termasuk keterampilan mengenal huruf (Setiyawati, dkk 2021). Pengalaman belajar yang bermakna sangat berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. (Asti 2021) menyatakan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan anak secara aktif, baik secara fisik maupun mental, lebih efektif dalam membentuk pemahaman konseptual anak dibandingkan dengan metode pasif. Melalui penggunaan *block letters*, anak tidak hanya belajar mengenal huruf secara visual, tetapi juga membangun pemahaman yang kuat melalui pengalaman multisensorik.

Secara umum, pelaksanaan pembelajaran pengenalan huruf di berbagai lembaga TK masih dihadapkan pada sejumlah kendala yang cukup kompleks. Pendekatan yang digunakan umumnya masih bersifat tradisional, seperti metode menghafal dan menyalin huruf di papan tulis, yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan gaya belajar anak yang cenderung aktif dan bermain (Ilyas 2019). Media yang digunakan pun masih terbatas pada alat bantu visual sederhana yang kurang interaktif, sehingga anak menjadi kurang terlibat secara aktif dan mudah kehilangan konsentrasi. Di samping itu, sebagian besar guru belum memiliki kemampuan yang memadai dalam mengembangkan pembelajaran kreatif berbasis permainan, yang dapat membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan. Perbedaan kemampuan dan cara belajar masing-masing anak juga seringkali tidak diakomodasi dengan baik, mengakibatkan sebagian anak kesulitan dalam mengenal bentuk dan bunyi huruf secara tepat. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan media pembelajaran interaktif seperti *block letters* yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Sebagai upaya pemecahan masalah, penelitian ini menerapkan penggunaan media *block letters* dalam kegiatan pembelajaran mengenal huruf. Anak-anak akan diberikan kesempatan untuk aktif menyusun, menyebutkan, dan mengidentifikasi huruf dengan menggunakan media tersebut, dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional berbasis poster huruf. Beberapa kendala yang dihadapi dalam pembelajaran pengenalan huruf di TK antara lain adalah masih dominannya metode tradisional seperti menghafal dan menyalin huruf, yang kurang menarik bagi anak-anak usia dini. Selain itu, keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif, kurangnya variasi dalam aktivitas belajar, serta

rendahnya kompetensi guru dalam merancang media yang inovatif turut menjadi faktor penghambat. Perbedaan kemampuan dan gaya belajar tiap anak juga sering tidak diperhatikan secara optimal, sehingga sebagian anak mengalami kesulitan dalam memahami dan mengenali simbol huruf secara tepat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *block letters* terhadap kemampuan pengenalan huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bontosunggu, serta menawarkan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan guna meningkatkan perkembangan literasi awal anak usia dini.

Metode

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian ini melibatkan 16 orang anak berusia 4 hingga 5 tahun. Pemilihan sampel dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan kriteria tertentu, yakni anak berada pada rentang usia 4-5 tahun, tercatat sebagai siswa aktif, dan belum memiliki kemampuan mengenal huruf secara optimal. Desain penelitian ini merupakan kuasi eksperimen dengan model *non-equivalent control group design*, di mana kedua kelompok tidak dipilih secara acak. Penelitian menerapkan pendekatan antara subjek (*between-subject*), yang artinya setiap kelompok diisi oleh peserta yang berbeda. Baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menjalani tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan media *block letters*, media pembelajaran berbentuk balok yang dirancang secara interaktif sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan media konvensional berupa poster huruf. Perlakuan ini diberikan dalam empat sesi pertemuan. Langkah penelitian diawali dengan pelaksanaan *pre-test* guna mengukur kemampuan awal anak dalam mengenal huruf. Setelah itu, pembelajaran dilanjutkan dengan pemberian perlakuan sesuai kelompok masing-masing. Setelah seluruh sesi selesai, *post-test* dilakukan untuk mengukur perbedaan hasil belajar.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup lembar observasi dan lembar kerja anak. Validasi instrumen dilakukan oleh ahli untuk memastikan kesesuaian isi dengan tujuan penelitian. Seluruh data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan non-parametrik. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan distribusi nilai, sedangkan uji *Wilcoxon Signed Rank* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Kriteria pengambilan keputusan ditentukan berdasarkan nilai signifikansi $< 0,05$ yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan media *block letters* terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf. Kisi-kisi instrument yang digunakan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Huruf

Indikator	Deskriptor
Kemampuan mengenal bunyi simbol huruf	1. Dapat menyusun huruf yang disebutkan secara terpisah 2. Dapat menunjuk huruf yang sesuai setelah mendengar bunyi yang diucapkan
Kemampuan menyebutkan simbol huruf	1. Dapat mengambil satu huruf dari kotak huruf yang telah disediakan dan menyebutkan nama huruf tersebut 2. Dapat menyebutkan simbol huruf yang diperlihatkan secara acak
Kemampuan untuk mengidentifikasi huruf dalam kata	1. Dapat menemukan huruf pertama dari kata yang disebutkan 2. Dapat menemukan huruf tertentu dalam kata yang disebutkan

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran *block letters* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun. Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui *pre-test* dan *post-test*, diperoleh bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan. Media *block letters* yang digunakan terbukti mampu merangsang minat dan kemampuan anak dalam mengenal huruf, baik dalam aspek fonetik maupun visual. Sebaliknya, kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan media poster huruf tidak menunjukkan perubahan yang berarti. Peningkatan pada kelompok eksperimen terlihat dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan peningkatan pada tiga indikator utama pengenalan huruf, yaitu kemampuan mengenal bunyi huruf, menyebutkan simbol huruf, dan mengidentifikasi huruf dalam kata. Anak-anak yang sebelumnya belum mampu mengenali huruf dengan benar, setelah diberikan pembelajaran dengan media *block letters*, menunjukkan peningkatan dalam ketepatan menyebutkan dan menyusun huruf. Hasil pengolahan data menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0,05, yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok eksperimen.

Tabel. 2 Hasil Uji Wilcoxon signed rank test Kemampuan Mengenal Huruf Anak

	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std.Deviation
<i>Pre-Test</i> Eksprimen	8	7.00	15.00	11.0000	3.58569
<i>Post-Test</i> Eksperimen	8	15.00	24.00	19.3750	3.62284
Valid N (listwise)	8				

Sumber : SPSS Versi 26 Data Analisis Pretest dan Posttest Kemampuan Mengenal Huruf Anak Pada Kelompok Eksperimen Descriptive Statistics

Tabel.2 Data Analisis Sebelum dan Sesudah Kemampuan Mengenal Huruf Anak

	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std.Deviation
<i>Pre-Test</i> Eksprimen	8	7.00	15.00	11.0000	3.58569
<i>Post-Test</i> Eksperimen	8	15.00	24.00	19.3750	3.62284
Valid N (listwise)	8				

Sumber : SPSS Versi 26 Data Analisis Pretest dan Posttest Kemampuan Mengenal Huruf Anak Pada Kelompok Eksperimen Descriptive Statistics

Secara umum, hasil ini mendukung teori pembelajaran behavioristik, di mana interaksi langsung antara stimulus balok huruf dan respons anak aktivitas mengenal huruf menjadi kunci dalam proses belajar (Ilyas and Asti 2021). Dalam hal ini, media *block letters* berfungsi sebagai stimulus konkret yang melibatkan aspek visual, kinestetik, dan motorik anak. Pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika anak dapat menyentuh, menyusun, dan mengeja huruf dengan cara yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan prinsip bahwa anak usia dini belajar lebih baik melalui aktivitas bermain yang melibatkan eksplorasi langsung. Dari sudut pandang perkembangan anak, hasil ini menunjukkan bahwa media *block letters* membantu anak dalam membangun hubungan antara simbol huruf dan bunyinya (Debo, dkk 2023). Melalui aktivitas menyusun dan mencocokkan huruf, anak tidak hanya belajar mengenali bentuk huruf, tetapi juga mengembangkan pemahaman fonologis. Kegiatan ini memungkinkan anak untuk mengasosiasikan simbol tertulis dengan bunyi yang sesuai, yang merupakan dasar penting dalam keterampilan membaca awal. Keaktifan anak selama proses pembelajaran juga menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan fokus dan motivasi belajar mereka.

Hasil ini selaras dengan beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media berbasis manipulatif seperti block letters mampu meningkatkan hasil belajar anak dalam aspek literasi awal. Penelitian yang dilakukan oleh (Debo, dkk 2023) menunjukkan bahwa anak-anak yang belajar dengan pendekatan bermain menggunakan media tiga dimensi lebih cepat mengenal huruf dibandingkan dengan anak-anak yang belajar dengan metode konvensional. Penelitian ini menambah bukti empiris bahwa media interaktif dan edukatif dapat memberikan dampak yang lebih besar terhadap perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini. Namun, penting untuk diakui bahwa penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah partisipan yang hanya terdiri dari 16 anak membatasi generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas. Kedua, penggunaan teknik *purposive sampling* meskipun tepat untuk konteks penelitian ini, tidak menjamin representasi populasi secara menyeluruh.

Pembelajaran dengan media *block letters* berjalan sesuai rencana, namun beberapa kendala tetap ditemui. Misalnya, ada anak yang membutuhkan pendampingan lebih dalam menyusun huruf, serta adanya perbedaan tingkat antusiasme dan kecepatan belajar di antara anak-anak. Meskipun demikian, pembelajaran tetap berlangsung dengan baik dan menunjukkan keterlibatan aktif anak selama kegiatan berlangsung. Ini menunjukkan bahwa media ini tidak hanya mudah diterapkan tetapi juga fleksibel dalam menyesuaikan kebutuhan individual anak. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan strategi pembelajaran di PAUD. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti *block letters* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. Temuan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan praktisi pendidikan anak usia dini dalam merancang kegiatan literasi awal yang menyenangkan dan interaktif. Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengenalan huruf pada anak akan lebih optimal jika dilakukan dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran *block letters* berpengaruh terhadap kemampuan pengenalan huruf pada anak usia 4–5 tahun. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media ini memberikan dampak positif yang signifikan, terutama dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali bentuk huruf, menghubungkan huruf dengan bunyinya, dan menemukan huruf dalam konteks kata. Dengan demikian, penggunaan media *block letters* terbukti lebih efektif dibanding metode konvensional dalam mendukung penguasaan literasi awal pada anak usia dini. Studi ini memperkuat pemahaman bahwa pendekatan pembelajaran yang berbasis permainan dan manipulatif sangat relevan dengan karakteristik perkembangan anak. Media *block letters* tidak hanya mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses belajar, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran multisensori yang membantu mempercepat proses pengenalan huruf. Temuan ini menambah khazanah pengetahuan mengenai pentingnya integrasi media interaktif dalam pembelajaran literasi di tingkat pendidikan anak usia dini.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan landasan bahwa media *block letters* dapat diadopsi oleh pendidik sebagai alat bantu dalam proses pengenalan huruf yang lebih menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Media ini juga membuka peluang penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak, sekaligus mengatasi hambatan dalam pembelajaran yang terlalu bersifat hafalan dan formal. Penelitian

selanjutnya juga dapat mengeksplorasi penerapan media *block letters* terhadap keterampilan literasi lanjutan seperti kemampuan menyusun kata, membaca sederhana, atau kemampuan fonemik. Selain itu, akan sangat bermanfaat jika dilakukan studi perbandingan dengan media pembelajaran lain yang serupa untuk melihat efektivitas relatif masing-masing pendekatan.

Daftar Pustaka

- Ar, U. M., & Ilyas, S. N. (2024). Kemampuan Literasi Anak Usia Dini Mengenal Simbol Huruf Menggunakan Media Tutup Botol Di Tkit Mutiara. 5(2), 55–62. DOI: <https://doi.org/10.31331/sencenivet.v5i2.3142>
- Asti, A. S. W. (2021). Pengembangan Media Busy Book Pada Guru Paud Di Kecamatan Pattalassang Kabupaten Takalar. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 11–16. DOI: <https://doi.org/10.35580/inovasi.v1i1.19579>
- Cahyati, U., Karta, I. W., & Astawa, I. M. S. (2022). *Improving Language Skills Of 5-6 Years Old Children With Storytelling Method And Picture Word Card Media. Journal For Lesson And Learning Studies*, 5(2), 252–258. DOI: <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i2.52329>
- Heryani, K. H. (2020). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 10(1), 75–94. Artikel: <https://ejournal.anadwah.ac.id/index.php/aktualita/article/view/163>
- Ilma, N., & Pudjawan, I. K. (2021). Model Pembelajaran Tps (Think-Pair-Share) Berbantuan Media Kartu Huruf Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 150–157. DOI: <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.15739>
- Ilyas, Sitti Nurhidayah. 2019. “Aplikasi Multiple Intelligences System (MIS) Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Studi Kasus Di Rumah Sekolah Cendekia Makassar.” *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 8(2). <https://doi.org/10.26877/paudia.v8i2.4882>
- Ilyas, Sitti Nurhidayah, and Angri Lismayani. 2023. “Implementation of Differentiated Learning at TK Islam Plus E-School.” *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation* 3(4): 586–91. <https://doi.org/10.35877/454RI.eduline2174>
- Kurnia, R., Nurialistiawati, M., Syamsuardi, & Herman. (2022). Pengaruh Permainan Mencari Jejak (Maze) Terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 10(4), 291–301. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara> Artikel: <https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/62572>
- Marzuki, S. L., Asti, A. S. W., Lismayani, A., Pendidikan, G., Usia, A., & Makassar, U. N. (2024). Pengaruh Permainan Media Scrabble Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Manggarupi. 8, 25213–25220. Artikel: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/16081>
- Masyithoh, S. (2016). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui media Balok Huruf Pada Kelompok B Tk Negeri Pembina Bantul.

- Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2). DOI: <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i2.12377>
- Mudarlis, Y., Wirman, A., & Padang, U. N. (2025). Peningkatan Kemampuan Mengenai Huruf Melalui Media Tutup Botol Di Paud Nusa Indah Kota Sawahlunto Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini Kemampuan Mengenai Huruf Merupakan Tahap Perkembangan Anak Dari Belum Tahu Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009. DOI: <https://doi.org/10.47861/khirani.v3i1.1557>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210. DOI: <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Novi Saleky, Lokollo, H. A. (2023). *The Use Of Letter Block Media In Improving The Language Skills Of Children Aged 5-6 Years In Paud Sinar Leksula Village Leksula Buru Selatan District. (Ijeit)*, 387-396. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8395830>
- Prasetyo, D. A., & Nugraheni, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Pada Pokok Bahasan Luas Dan Keliling Bangun Datar Berbantuan Software Synfig Di Sdn Denanyar 3. *Jagomipa: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 4(1), 127-135. DOI: <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i1.461>
- Ramadanti, E., & Arifin, Z. (2021). Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Bergambar Bagi Anak Usia Dini Dalam Bingkai Islam Dan Perspektif Pakar Pendidikan. *Kindergarten: Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 173-187. DOI: <https://doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.12245>
- Rusmayadi, Musi, M. A., Ilyas, S. N., & Chafidah, N. (2023). Pengaruh Pjbl Terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 9(1), 17-23. DOI: <https://doi.org/10.22460/ts.v9i1.3376>
- Ruslan, Z. A. (2024). Pengaruh Media Alphabet Flipchart Terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Bulukumba. Artikel: <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/14125>
- Rosmalina, R., Nistrina, K. N., Kamilah, W. N., & Rahayu, S. D. (2024). Peningkatan Kemampuan Digitalisasi Guru Sekolah Dasar Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat (Bhakti Jivana)*, 1(3), 138-145. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8395830>