

Pengembangan Video Alfabeta Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini

Zanuba Abida Rahmah¹, Dewi Komalasari², Nurhenti Dorlina Simatupang³, Nur Ika Sari Rakhmawati⁴

PG-PAUD Universitas Negeri Surabaya¹, PG-PAUD Universitas Negeri Surabaya², PG-PAUD Universitas Negeri Surabaya³, PG-PAUD Universitas Negeri Surabaya⁴

Email: zanuba.19045@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pengenalan huruf perlu diajarkan kepada anak sebagai bekal memasuki pendidikan lebih lanjut dalam pembelajaran bahasa. Banyak permasalahan yang terjadi mengenai rendahnya kemampuan mengenal huruf pada anak. Oleh karena itu, penelitian ini dikembangkan produk berupa video alfabeta. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui desain *prototype*, (2) mengetahui kelayakan, (3) mengetahui efektifitas video alfabeta untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research & development*) menggunakan model ADDIE. Desain uji coba yang digunakan adalah *Single One Shot Study* dan *One Group Pretest Posttest Design*. Anak dalam penelitian ini 50. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar pengamatan, lembar validasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan ini berupa (1) desain *prototype* video alfabeta, (2) Kelayakan video alfabeta berdasarkan ahli materi 93,75%, ahli media 87,5%, uji coba lapangan awal 94%, uji coba lapangan utama 91,07%, (3) Keefektifan produk dengan *n-gain* score 0,81 dan 0,83 masuk pada kategori tinggi.

Kata kunci: pengenalan huruf, video alfabeta

Abstract

Letter recognition needs to be taught to children as a provision for entering further education in language learning. Many problems occur regarding the low ability to recognize letters in children. Therefore, this research developed a product in the form of an alphabet video. The purposes of this study were (1) to determine the prototype design, (2) to determine the feasibility, (3) to determine the effectiveness of the alphabet video to improve the ability to recognize letters. This type of research is research & development using the ADDIE model. The trial design used was the Single One Shot Study and One Group Pretest Posttest Design. There were 50 children in this study. Data collection instruments used observation sheets, validation sheets, and documentation. Data analysis using descriptive qualitative, quantitative. The results of this development research are (1) alphabet video prototype design, (2) Feasibility of video alphabet based on material experts 93.75%, media experts 87.5%, initial field trials 94%, main field trials 91.07%, (3) Product effectiveness with n-gain scores of 0.81 and 0.83 is in the high category.

Keywords: letter recognition, alphabet videos

PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (14) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan agar anak memasuki pendidikan

lebih lanjut (Depdiknas, 2003). Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk distimulasi adalah aspek perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa ini meliputi kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis anak (Hermawati & Sugito, 2021). Fitria (dalam Nurrisa & Rakhmawati, 2023) dijelaskan bahwa anak dituntut mampu membaca dan menulis sejak usia dini, persepsi orang tua terhadap kemampuan baca, tulis, hitung akan dijadikan alat ukur saat memasuki pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan kenyataan di lapangan saat peneliti observasi awal, Dari 17 anak terdapat 14 anak yang belum mampu membaca huruf dengan baik. Terutama huruf vokal. Masih sering keliru dalam bunyi dan bentuk seperti O dibaca U atau E dibaca I, dan kesulitan menyebutkan huruf awal. Ternyata anak belum memahami perbedaan simbol huruf vokal (A, E, I, O, U). Selain itu, peneliti menemukan kurangnya variasi pengajaran, guru menggunakan model dekte dan hanya menggunakan beberapa media gambar padahal fasilitas sekolah lengkap namun jarang digunakan. Saat penayangan video di sekolah ternyata anak-anak lebih tertarik dengan video tayangan luar negeri yang berbahasa inggris. Namun, mereka juga kesulitan dalam menerjemahkan ke dalam bahasa mereka. Karena tayangan video dalam bahasa indonesia sudah sering mereka lihat di rumah. Salah satunya penyelesaiannya dapat diwujudkan dalam bentuk video alphabet.

Video merupakan media menggabungkan antara unsur audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan. Menurut Riyana (dalam Marliani, 2021), media video dikatakan alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Diperjelas lagi menurut Daryanto (dalam Hakam, 2014) menyatakan bahwa media video merupakan korelasi antara sinyal audio yang digabungkan dengan gambar bergerak. Alphabet merupakan lambang bunyi huruf yang terdiri dari A-Z. Alphabet tersusun antara tulisan lambang fonem konsonan dan vokal (Ariati et al., 2018). Video alphabet merupakan media pembelajaran yang menggabungkan alphabet sebagai unsur visual bersama dengan audio fonem vokal didalamnya.

Mengenal huruf merupakan tahap perkembangan bahasa anak yang penting. Darjowidjojo (dalam Etnawati, 2022) mengatakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu mengenai bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak mengenai ciri-ciri dan bentuk dari masing-masing huruf. Seefeldt dan Wasik (dalam Friantary, 2020) mengatakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan untuk mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri anggota alphabet yang merupakan lambang bunyi bahasa. Sehingga, kemampuan mengenal huruf adalah tahap anak dari belum tahu menjadi tahu mengenai bentuk dan bunyi huruf yang merupakan awal dari proses membaca

Penelitian terdahulu tentang video alphabet pernah dilakukan oleh (Indriansyah, 2021) hasil penelitiannya menyatakan bahwa penelitian tersebut menunjukkan perancangan video *clip motion graphic* berjudul “*ABC Around Me*”, dengan iringan lagu dan penambahan visual animasi menjadi langkah yang tepat dalam pengenalan alphabet. Penggunaan video alphabet tidak hanya diperuntukkan untuk anak yang gaya belajarnya audio atau visual saja namun gaya belajar kinestetik dapat mengikuti.

Video alphabet dalam penelitian ini yaitu modifikasi video yang menggabungkan unsur audio mengimplikasi dari lagu ciptaan ibu Dra. Nurhenti Dorlina Simatupang, M.Sn yang

sesuai dengan anak untuk mempermudah fonik/bunyi dari huruf. Kemudian, unsur visual yakni huruf vokal (A, E, I, O, U), serta mengimplikasi dari bentuk alphabet dari tubuh yang berpedoman pada kategori badan tunggal dalam koleksi pribadi pustakawan Kate Long “*The Posture Master*” merupakan reproduksi barang antik tahun 1782 karya Richard Deighton (Goetz, 2020). Selain itu juga modifikasi dari beberapa metode serupa yang hasilnya ditemukan kesamaan *humanforms/bentuk alphabet* dengan tubuh yang terbentuk dalam sketsa konsep *body movement* vokal E, O, U. Memodifikasikan *body movement* yang lebih sederhana dapat membantu anak mengimajinasikan instruksi dari pelatih (Setyawan et al., 2021). Gerakan bentuk alphabet dengan tubuh dilakukan anak usia 7 tahun memiliki manfaat untuk ditiru sehingga gaya belajar kinestetik dapat mengikuti. Dari video alphabet ini secara otomatis anak akan menggunakan dua indera untuk menangkap informasi sehingga memperluas gaya belajar anak.

Materi yang tersaji dalam video disesuaikan dengan tahapan membaca pada AUD terbagi 3 tahapan menurut Maryatun (dalam Mauliyah, 2020) yaitu: (1) Tahap I membaca gambar, (2) Tahap II membaca gambar + huruf, (3) Tahap III membaca gambar + kata. Pada pembuatan video terfokus pada tahap II yaitu membaca gambar + huruf, yang disesuaikan dengan perkembangan anak usia 4-5 tahun juga tujuan pembelajaran mengenal huruf. Huruf yang digunakan merupakan huruf kapital vokal (A, E, I, O, U) kemudian pada slide muncul gambar. Selain mengenalkan huruf kecil, mengenalkan huruf besar atau kapital juga perlu dilakukan. Huruf kapital sedikit-sedikit perlu dikenalkan kepada pembelajar, misalnya pada nama setiap anak (Iswara, 2011).

Dengan adanya video alphabet guru dapat membuat perubahan dalam proses pembelajaran, motivasi dan minat anak dalam belajar meningkat setelah melihat tayangan video serta fasilitas yang ada di sekolah dapat digunakan sebagaimana mestinya. Dari uraian di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul : “Pengembangan Video Alphabet Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini”

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya maka jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R & D)* dengan desain pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode penelitian yang digunakan menggunakan kuantitatif deskriptif dengan model eksperimen. Desain uji coba yang digunakan adalah *Single One Shot Case Study*

Desain uji coba ini pada saat uji coba lapangan awal dan utama. Desain ini digambarkan dan *One Group Pretest-Posttest Design* Desain uji coba ini pada saat uji coba lapangan operasional ini dilakukan menggunakan desain eksperimen *one grup pretest-posttest design*, dengan membandingkan efektifitas video alphabet melalui *pretest* (sebelum diberikan perlakuan) dan *posttest* (sesudah diberikan perlakuan) apakah ada perbedaan hasil kemampuan mengenal huruf. Desain ini digambar sebagai berikut (Creswell, 2015): Subjek yang akan diteliti terdiri dari ahli media, ahli materi, guru/orang tua, dan anak kelompok A di TK Hangtuh 18 berjumlah 5 anak, TK Tunas Harapan berjumlah 15 anak dan TK Kec. Kebomas

berjumlah 30 anak. Instrumen pengumpulan data melalui lembar pengamatan (observasi), lembar validasi, dan dokumentasi. Pada uji validitas produk, video alphabet divalidasi melalui review para ahli yaitu : (a) ahli materi, (b) ahli media. Selain itu validasi juga melalui uji coba produk meliputi: (a) uji coba lapangan awal, (b) uji coba lapangan utama. Pada tahap uji efektivitas produk, efektivitas dilakukan dengan pengumpulan data menggunakan *pre-test* dan *post-test*.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menyusun secara sistematis dalam bentuk skor angka atau persentase. Data berupa saran, catatan atau masukan dianalisis secara deskriptif sebagai bahan masukan dalam proses penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Paparan hasil penelitian ini diuraikan berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE model yang dinyatakan berikut :

Tahap analisis (*Analysis*)

Tahap analisis, dalam penelitian ini terdapat tiga jenis analisis, yaitu a) analisis anak, b) analisis pembelajaran, dan c) analisis fasilitas sekolah. Peneliti melihat bahwa kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal huruf vokal (A, E, I, O, U) masih rendah. ketika guru meminta 17 anak dalam satu kelas untuk mencoba menyebutkan huruf vokal secara bersama-sama mereka masih bisa namun ketika ditunjuk terdapat 14 anak yang merasa bingung, 12 anak masih keliru dan terbalik dalam membaca huruf O dibaca U atau E dibaca I. 6 anak yang masih salah dalam membaca huruf vokal dan 16 anak yang masih kesulitan dalam menyebutkan sebuah benda yang huruf depannya huruf vokal. Proses pembelajaran cenderung bersifat konvensional, guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa model lain. Media yang sering digunakan adalah media gambar yang ditempel pada dinding kelas, anak hanya melihat dan menunjuk ketika guru melakukan tanya jawab padahal sekolah telah menyediakan fasilitas yang lengkap yang dapat membantu pembelajaran namun jarang digunakan Hasil dari studi pendahuluan dan pengumpulan informasi, peneliti mengembangkan suatu produk berupa video alphabet. Video ini bertujuan untuk mengenalkan huruf vokal (A, E, I, O, U) pada anak usia 4-5 tahun

Tahap desain (*Design*)

Tahap Desain, dalam mendesain atau merancang video alphabet dilakukan 4 tahapan, yang pertama menetapkan isi materi, Video ini berisi huruf vokal (A, E, I, O, U) yang bertujuan untuk mengenal huruf, bentuk huruf dengan tubuh yang dilakukan oleh anak berusia 7 tahun yang berfungsi untuk memudahkan anak mengingat huruf jika dilakukan dengan gerakan, anak dengan gaya belajar kinestetik dapat lebih tertarik merupakan kelebihan dari video alphabet dibanding video yang lain, lagu huruf vokal yang berkolaborasi dengan dosen PG PAUD Unesa. Lagu yang digunakan merupakan orisinal mengacu kemampuan anak dalam membaca menurut maryantun (dalam Mauliyah, 2020) anak usia 4-5 tahun masuk pada tahap II yakni membaca gambar + huruf, pada tahap kedua ini anak membaca huruf sesuai dengan huruf awal sehingga konsep lagu yang diciptakan adalah huruf depan yang diulang kemudian dikaitkan

dengan nama bendanya. Kedua menetapkan aplikasi, Dalam hal ini aplikasi yang digunakan adalah memo suara, video *recording* yang tersedia di hp dan aplikasi *CapCut*. Ketiga menyusun instrumen penilaian media, Instrumen dibuat untuk menilai kelayakan produk atau media pembelajaran yang telah dikembangkan. Keempat menyusun rancangan prosedur pelaksanaan penelitian bertujuan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran di kelas dengan pengimplikasian media video alphabet.

Tahap pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti merealisasikan produk video alphabet kemudian melakukan konsultasi produk kepada dosen pembimbing untuk melakukan pengecekan dan dapat segera melakukan revisi sesuai dengan masukan yang diberikan. Menghasilkan desain awal dari video alphabet yang nantinya akan diuji cobakan. Media video alphabet dapat dilihat pada **Gambar 9, Gambar 10, Gambar 11.**



Gambar 9 Tampilan Cover dan Ajakan



Gambar 10 Tampilan bentuk huruf dengan tubuh



Gambar 11 Tampilan nama benda yang huruf awal/depannya huruf vokal

Tahap implementasi (*Implementation*)

Dalam implementasi produk, hal-hal yang dilakukan yaitu dilakukan (a) uji coba produk yang meliputi: ahli materi, uji ahli media, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, (b) uji coba lapangan operasional untuk mengukur efektifitas produk yang dikembangkan. Presentasinya menghasilkan nilai 93,75% kemudian diinterpretasi dan masuk pada kategori 86-100 dengan penilaian sangat valid. Sehingga video alphabet dinyatakan valid karena mencapai nilai >70% (Riduwan, 2016). Presentasinya menghasilkan nilai 87,5% kemudian diinterpretasi dan masuk pada kategori 86-100 dengan penilaian sangat valid. Sehingga video alphabet dinyatakan valid karena mencapai nilai >70% (Riduwan, 2016). Hasil penilaian lembar pengamatan (observasi) mendapat revisi pada indikator yang digunakan. Hasil revisinya yaitu mengganti indikator meniru menuliskan huruf vokal (A, E, I, O, U) menjadi meniru menyanyikan lagu yang didengar dalam video sehingga indikator yang akan dipakai yakni meniru mengucapkan huruf vokal (A, E, I, O, U), menunjukkan huruf awal dari

nama benda yang didengar, meniru bentuk huruf sesuai instruksi gerakan video, meniru menyanyikan lagu yang didengar dalam video.

Hasil data uji coba lapangan awal dengan desain *single one shot case study*: Dikembangkan dari Permendikbud No. 137 Tahun 2014 dan Hasil uji coba lapangan awal terlihat bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal yang masih rendah, setelah diberi *treatment* video alphabet anak sudah mampu mengenal huruf vokal walaupun masih ada 1 anak yang mampu mengenal huruf vokal namun belum lengkap.

Hasil uji coba lapangan utama di TK Tunas Harapan terlihat bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal yang masih rendah, setelah diberi *treatment* video alphabet anak sudah mampu mengenal huruf vokal walaupun masih ada 1 anak yang belum mampu mengenal huruf vokal. Disimpulkan bahwa kelas A1 mendapatkan nilai 0,81 dan A2 mendapatkan nilai 0,83 dapat diketahui nilai *n gain* berada pada rentang $0,70 \leq g \leq 100$ dan masuk pada kategori tinggi, sehingga efektivitas video alphabet adalah tinggi (Nirmalasari et al., 2016).

Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini ada pada setiap tahap dilakukan untuk mengumpulkan data yang perlu perbaikan. Revisi pada media ini dari ahli materi mendapat saran pada gambar benda yang di download untuk sedikit dimodif agar menghindari hak cipta, kemudian peneliti memodif dengan mengganti warna dan ada yang di crop agar lebih kecil. Kemudian dari ahli media mendapat saran pada background yang digunakan pada huruf A diganti menjadi background berwarna kuning yang lebih muda atau *soft*. Dalam pelaksanaan uji coba lapangan awal terdapat masukan yaitu gambar ebi lebih baik diganti dengan udang kering bukan ebi sushi yang jarang dilihat anak. Ketika uji coba lapangan utama terdapat masukan yaitu gambar ungu lebih baik dipercepat ketika muncul sehingga gambar ungu muncul lebih cepat 1 detik dan sinkron dengan lagu yang didengar. Pada uji coba lapangan operasional video alphabet tidak mendapat revisi lagi.

Video alphabet terbilang efektif. Ketika guru menunjukkan video gerakan bentuk anak langsung menjawab dan menirukan, anak mampu mengucapkan semua huruf vokal, bahkan mampu menyanyikan lagu sehingga pelafalan hurufnya menjadi lebih baik. Informasi dapat lebih cepat diserap oleh anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Riyana (dalam Marliani, 2021) Media video adalah alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran guna membantu pemahaman pada materi pembelajaran.

Kemampuan mengenal huruf anak mengalami peningkatan. Ketika mengerjakan *posttest* ada anak yang bersenandung sehingga memudahkan mereka mengerjakan karena sudah mengerti. Sejalan dengan itu Darjowidjojo (dalam Etnawati, 2022) mengatakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu mengenai bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya. Maka dapat dikatakan anak-anak telah mampu/dari awalnya belum tahu menjadi tahu bagaimana huruf bentuk dan bunyi huruf vokal itu. Bahkan anak dapat

menunjukkan nama benda dari huruf depan sehingga anak-anak telah masuk pada membaca awal. Dengan demikian adanya video alphabet menjadikan guru melakukan perubahan dalam proses pembelajaran, motivasi dan minat anak dalam belajar meningkat setelah melihat tayangan video serta fasilitas yang ada di sekolah dapat digunakan sebagaimana mestinya.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan video alphabet ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE 5 tahap. Subjek penelitian yaitu anak kelompok A (usia 4-5 tahun) di 3 TK. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa *prototype* video alphabet. Video alphabet berisi bentuk huruf vokal (A, E, I, O, U), bentuk huruf dengan tubuh yang dilakukan anak usia 7 tahun guna memudahkan mengingat huruf secara konkrit, lagu huruf vokal orisinal ciptaan ibu Dra. Nurhenti Dorlina Simatupang, M.Sn yang mengaplikasikan huruf awal dari benda-benda disekitar yang *familiar* dengan anak. Gambar yang ditampilkan merupakan benda yang disesuaikan dengan lirik lagu, huruf yang digunakan mulai dari huruf A, E, I, O, U yang bertujuan mengenalkan lambang huruf pada anak usia dini. Video alphabet dikategorikan “layak dan efektif” digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dalam mengenal huruf vokal (A,E,I,O,U) pada anak usia 4-5 tahun setelah dilakukan beberapa tahap uji coba.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeny, F. N. (2018). Pengelolaan Pembelajaran Alphabet Inggris dalam Program Pemberdayaan Masyarakat di Asean Community Center Thailand. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment.*, Vol. 2(1): pp 1-5.
- Afifah, A. N., Widayati, S., Reza, M., Ningrum, M. A., & Nisa, A. (2022). Analisa Penggunaan Aplikasi Pendukung Pembelajaran Daring DI PAUD Pada Masa Pandemi Covid-19. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(2599–2910), 141–154.
- Arifin, E. R. (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*, Vol. 4, No. 2, Hal. 173-187.
- Astutik, S. (2012). Penerapan Metode Bernyanyi Untuk Meningkatkan Perbendaharaan Kosakata Pada Anak Kelompok A Di TK Among Putra Surabaya. *ejournalunesa*.
- As'ari, R. H., & Simatupang, N. D. (2017). Pengaruh Tari “Penggembala Sapi” Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Anak Kelompok B di TK Bunga Harapan Sumenep Madura. *Jurnal PAUD Teratai*, 06(03).
- Awanah, S. M. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf Kelompok A di Raudhatul Atfhal Darul Falah Sabrang Ambulu Jember tahun Pelajaran 2018/2019. *Doctoral dissertation, IAIN Jember*.
- Ariati, N. P. P., Padmadewi, N. N., & Suarnajaya, I. W. (2018). Jolly phonics: effective strategy for enhancing children english literacy. *SHS Web of Conferences*, 42. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20184200032>

- Borzekowski, D. L. G., Chale, M. L., & Cole, C. (2022). Spatial Skills Among Young Children in Morogoro, Tanzania: Examining the Effectiveness of a School-Based Intervention. *International Journal of Early Childhood*, 54(2). <https://doi.org/10.1007/s13158-022-00317-y>
- Chaeruman, U. A. (2015). Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran. *Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Desember*, 0–15. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14419.12329>
- Creswell, John. W. (2015). *penelitian kualitatif & desain riset*. pustaka pelajar.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas.
- Etnawati, S. (2022). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2). <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824>
- Fairuz, S., & Rohmiati, Y. (2016). Literasi Informasi Guru PAUD Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Di TK Negeri Se-Kota Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 5(2).
- Friantary, H. (2020). Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Zuriah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 127. <https://doi.org/10.29240/zuriah.v1i2.2100>
- Goetz, S. (2020). Letterforms / Humanforms. *Latterform Archive*. Diakses pada 23 Maret 2023, dari <https://letterformarchive.org/news/letterforms-humanforms/>
- Hakam, A. (2014). Perbandingan Penggunaan Media Animasi dan Media Video Terhadap Pemahaman Konsep Materi Sistem Kerja Mesin 4 Langkah Pada Siswa SMK N 4 Jakarta Kelas X Otomotif. Disertasi tidak dipublikasikan, Jakarta, Universitas Negeri Jakarta
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2021). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 58–72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>
- Herlina, E. S., Agama, I., Negeri, K., & Tarutung, I. (n.d.). *P-issn : 2549-3043 e-issn : 2655-3201*. 5.
- Hermawati, N. S., & Sugito, S. (2021). Peran Orang Tua dalam Menyediakan Home Literacy Environment (HLE) pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1706>
- Ifadloh, L., & Widayati, S. (2021). Pengaruh Youtube Konten Musik Anak Terhadap Kecerdasan Musikal Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, Dan Gizi Anak Usia Dini (JP2KG AUD)*, 2(2), 107–116.
- Indriansyah, S. F. (2021). *Perancangan Video Clip Animasi Motion Graphic Berjudul "ABC Around Me" Sebagai Media Pengenalan Alfabet Bahasa Inggris Bagi Anak Usia 3-5 Tahun*. Skripsi tidak dipublikasikan, Surabaya, Universitas Dinamika
- Iswara, P. D. (2011). Pembelajaran Menulis Awal di Kelas Rendah. Diakses pada 23 Maret 2023, dari https://www.researchgate.net/profile/Prana_Iswara/publication/260302458_PEMBELAJARAN_MENULIS_AWAL_DI_KELAS_RENDAH/links/56af37b708ae19a385173a98/PEMBELAJARAN-MENULIS-AWAL-DI-KELAS-RENDAH.pdf



- Kurniawan, E., & Komalasari, D. (2019). Pengaruh Media Busy Board Terhadap Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal PG PAUD*, 8(1), 1–4. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/27681/25326>
- Marliani, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Ssekolah Dasar. *PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2). <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>
- Mauliyah, A. (2020). Peningkatan Mengenal Huruf Hijaiyyah melalui Media Kartu Huruf dengan Metode Kupas Rangkai di RA Bahrul Huda Sambiroto Karangtanjung Candi Sidoarjo. *El Thoufoul*, 1(1).
- Ni'mah, F., & Maulidiyah, E. C. (2020). Pengembangan Buku Panduan Membatik Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 1 (2), 123–146. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2020.1.2>
- Nirmalasari, Santiani, & Rohmadi, M. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Getaran Harmoni. *EduSains*, 4(2).
- Noviani, K., & Komalasari, D. (2018). Studi Deskriptif Perbandingan Kinerja Guru Tk Dalam Penggunaan Lka Dan Ape Di Desa Kebonagung Kecamatan Sukodono Sidoarjo. *PAUD Teratai*, 7(1).
- Nurrisa, T. M., & Rakhmawati, N. I. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Pendahuluan Anak usia dini dengan rentang usia 0-6 tahun berada di tahap perkembangan yang. *JAMBURA Early Childhood Education Journal*, 5(1), 172–183.
- Okdiantari, E., & Komalasari, D. (2019). Pengembangan alat permainan edukatif (APE) prisma angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. *PAUD Teratai*, 1–4. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/29435>
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137-152.
- Rahim, W., N. (2020). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Huruf Konsonan Melalui Media Kartu Huruf Pada Anak Usia Dini Kelompok B KB Puncak Mewatang Kecamatan Bungin Kabupaten Enrekang. *Al-Athfal*, 3(1), 98–117.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. in Alfabeta.
- Rosalina, A., & Komalasari, D. (2015). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Bahasa Inggris Melalui Bernyanyi Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *PAUD Teratai*. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/11191>
- Setyawan, F. A., Tjaroko, W. S., & Ismudiati, E. (2021). *Penerapan Modifikasi Body Movement Pada Huruf Vokal Paduan Suara “ Melodic Sonata Children Choir ” di Jogokaryan Yogyakarta*. Disertasi tidak diterbitkan. ISI Yogyakarta.
- Sharani, S., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2021). Perkembangan Perilaku Prosocial Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Mardi Putra 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan*,



- Dan Gizi Anak Usia Dini (*JP2KG AUD*), 2 (1)(2599–2910), 19–30.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jt/article/view/11359/7454>
- Simatupang, N. D., Widayati, S., Adhe, K. R., & Sholichah, S. A. (2023). Pengembangan Buku Cerita Big Book Kalender Meja Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1130–1141.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4067>
- Simatupang, N. D., Widayati, S., Adhe, K. R., & Sholihah, S. A. (2022). Application of Singing Activities to Stimulate Children’s Vocabulary Acquisition. *Child Education Journal (CEJ)*, 4 (2), 139–158.
- Sri Hartini. (2021). *Kesiapan Membaca Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak.Pdf*. Jurnal Ilmiah Widya Wacana.
- Subagyo, A. M. (2021). Relevansi Nilai Moral Sosial Dalam Serial Animasi Go Astroboy Go Dengan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, Dan Gizi Anak Usia Dini (JP2KG AUD)*, 2(1), 31–40.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jt/article/view/10217%0Ahttps://journal.unesa.ac.id/index.php/jt/article/download/10217/7455>
- Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. In *Pedagogia*.
- Swari, I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Mengenal Huruf dan Angka untuk Menstimulasi Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak Kelompok A di TK Kemala Asri*, (Online), (<https://repo.undiksha.ac.id/11345/>, diakses 29 Maret 2023)
- Syamsiyah, N., & Hardiyana, A. (2021). Implementasi Metode Bercerita sebagai Alternatif Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1751>
- Tiningsih, E., Subandowo, M., & Rusmawati, R. D. (2020). Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A. *Jurnal Education And Development*, 8(2), 399–408.
- Wardana, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Tema Tanah Airku Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 1 (2)(2599–2910), 159–168.
<https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2020.1.2.159-168>
- Widayati, S., Adhe, K. R., Simatupang, N. D., & Damayanti, M. I. (2023). Pelatihan Read Aloud Dengan Menggunakan Big Book Kalender Meja Untuk Guru TK Di Wilayah Waru. *Community Development Journal*, 4(1), 62–70.
- Yahman, E. A., & Rakhmawati, N. I. S. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Modifikasi Sebut Kata terhadap Kemampuan Mengenal Kata Anak Usia 5-6 Tahun di Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 8(2), 1–9.
- Zakariah, M. A. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.