

## Pengaruh Permainan Media *Scrabble* Terhadap Pengetahuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun

Ira Reski Awalia<sup>1</sup>, Reski Riswana Putri Ardi<sup>2</sup>, Taufiqah Ridha Mardiyah<sup>3</sup>, Sitti Nurhidayah Ilyas<sup>4</sup>, Herlina<sup>5</sup>

<sup>1)2)3)4)5)</sup> Program Studi Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini,

Universitas Negeri Makassar

<sup>1)</sup>[ireskiawalia@gmail.com](mailto:ireskiawalia@gmail.com)

<sup>2)</sup>[reskyriswa@gmail.com](mailto:reskyriswa@gmail.com)

<sup>3)</sup>[taufiqahridhamardiyah@gmail.com](mailto:taufiqahridhamardiyah@gmail.com)

<sup>4)</sup>[nurhidayah.ilyas@unm.ac.id](mailto:nurhidayah.ilyas@unm.ac.id)

<sup>5)</sup>[herlina@unm.ac.id](mailto:herlina@unm.ac.id)

Manuscript submitted 4 June 2025, published 24 June 2025

### ABSTRACT

The introduction of letters to young children is often hindered by learning approaches that lack variety and engaging stimulation. **This study aims** to examine the effect of using Scrabble as a media game on improving letter recognition skills in children aged 5–6 years at TK Tunas Sejahtera. **The research employed** a quantitative approach with a quasi-experimental design. The sample consisted of 22 children divided into an experimental group and a control group. Data collection techniques included observation, pre-test and post-test assessments, and documentation. The data were analyzed using descriptive statistics and the Wilcoxon Signed Ranks Test to measure the treatment's effect. **The results** showed a significant improvement in the experimental group's letter recognition ability, with an average post-test score of 22.27 compared to 10.36 in the pre-test. In comparison, the control group only improved from 8.36 to 17.27. Thus, Scrabble media games proved to be more effective. It can be concluded that Scrabble significantly enhances early childhood literacy, particularly in letter recognition. This research contributes to early literacy learning strategies and supports the use of creative educational media in early childhood education settings. The practical implication encourages teachers to integrate play-based learning in daily kindergarten activities.

### KEYWORDS

*Scrabble*, pengetahuan keaksaraan, kemampuan mengenal huruf

### CORRESPONDING AUTHOR:

email: [ireskiawalia@gmail.com](mailto:ireskiawalia@gmail.com)

Copyright: ©2019 This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memegang peranan krusial dalam meletakkan fondasi awal perkembangan anak secara holistik. Pada rentang usia 0 sampai 6 tahun, anak mengalami masa keemasan (*golden age*), yaitu masa di mana potensi belajar dan tumbuh kembang berada dalam fase paling pesat dan plastis. Pada fase ini, stimulasi yang tepat melalui pendidikan berkualitas akan sangat menentukan keberhasilan pembelajaran di jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini tidak hanya menekankan aspek kognitif, namun mencakup keseluruhan aspek perkembangan anak seperti nilai agama dan moral, fisik-motorik, sosial-emosional, dan bahasa. Berdasarkan Permendikbud No. 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan PAUD, aspek perkembangan bahasa anak menjadi salah satu komponen penting dalam pencapaian kompetensi lulusan.

Menurut (Holzinger et al., 2020) Perkembangan bahasa didefinisikan sebagai kemampuan anak untuk memahami dan menggunakan bahasa lisan. Salah satu aspek krusial dalam pengembangan bahasa anak adalah pengetahuan keaksaraan, khususnya kemampuan mengenal huruf. Kemampuan ini merupakan dasar utama sebelum anak dapat membaca dan menulis. Anak yang memiliki penguasaan awal terhadap simbol huruf, bunyi huruf, serta mampu membedakan huruf vokal dan konsonan, cenderung lebih siap dalam mengembangkan literasi di jenjang berikutnya. Namun, kenyataannya masih banyak anak usia 5-6 tahun yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf. Di TK Tunas Sejahtera, misalnya, hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas anak belum mampu mengenali bentuk dan bunyi huruf dengan baik, terutama pada huruf-huruf yang bentuknya mirip seperti "b-d" dan "m-n".

Permasalahan dalam pengenalan huruf pada anak usia dini seringkali disebabkan oleh

pendekatan pembelajaran yang kurang variatif dan minim stimulasi yang menyenangkan. Banyak guru masih menggunakan metode pengajaran konvensional seperti menulis huruf di papan tulis tanpa melibatkan aktivitas bermain yang bermakna bagi anak. Teori Psikoanalitik Erik Erikson, Bermain berperan penting dalam membentuk identitas diri dan kepercayaan diri.

Pada usia 3–6 tahun (tahap *initiative vs guilt*), anak perlu diberikan kesempatan untuk bermain dan bereksplorasi agar dapat mengembangkan inisiatif, rasa ingin tahu, dan kemampuan mengambil keputusan. Sedangkan Vygotsky menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial. Konsep *Zone of Proximal Development (ZPD)* menyatakan bahwa anak mampu mencapai tingkat perkembangan lebih tinggi melalui bantuan (*scaffolding*) dari orang dewasa atau teman sebaya saat bermain. Bermain juga memperkuat internalisasi bahasa dan aturan sosial. Dalam konteks PAUD, metode yang sesuai adalah pembelajaran yang mengintegrasikan bermain sebagai bagian dari proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang menggabungkan unsur edukatif dan rekreatif, salah satunya melalui permainan edukatif.

Media permainan *scrabble* merupakan salah satu alternatif media edukatif yang dapat diadaptasi untuk mendukung pengembangan kemampuan mengenal huruf anak. *Scrabble* adalah permainan menyusun huruf menjadi kata yang secara umum digunakan untuk melatih kosa kata. Melalui modifikasi permainan ini sesuai dengan karakteristik usia dini, anak dapat memperoleh pengalaman mengenal huruf secara menyenangkan, aktif, dan bermakna. *Scrabble* tidak hanya menuntut anak mengenal huruf, tetapi juga menggabungkan aspek strategi, pemecahan masalah, dan penguatan memori visual serta auditori.

Penelitian yang dilakukan oleh Muspawi et al. (2020) menunjukkan bahwa permainan *scrabble* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Suriyawati dan Hisabuan (2019) juga menemukan bahwa *scrabble* memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan anak dalam membedakan simbol dan bunyi huruf. Selain itu, Koriah et al. (2018) menekankan bahwa *scrabble* mendorong anak untuk berekspresi dan menyusun kata-kata baru, yang menjadi dasar bagi keterampilan berbahasa mereka. Studi-studi tersebut menegaskan bahwa *scrabble* dapat dijadikan media pembelajaran yang potensial dalam memperkuat literasi awal anak.

Berdasarkan ulasan literatur tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan *scrabble*, jika dimodifikasi secara tepat, memiliki efektivitas tinggi dalam mendukung perkembangan aspek keaksaraan anak, khususnya kemampuan mengenal huruf. Namun, sebagian besar studi yang ada belum mengkaji secara spesifik pengaruh *scrabble* terhadap komponen keaksaraan di konteks lokal seperti TK Tunas Sejahtera, serta belum membandingkannya dengan pendekatan media tradisional seperti kartu huruf. Di sinilah letak kesenjangan penelitian yang ingin dijawab dalam studi ini.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh permainan media *scrabble* terhadap pengetahuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Sejahtera, yang difokuskan pada aspek kemampuan mengenal huruf sebagai indikator awal literasi. Studi ini menawarkan kebaruan dalam konteks lokal dan aktual, dengan memodifikasi permainan *scrabble* sesuai karakteristik perkembangan anak usia dini. Melalui pendekatan kuasi eksperimen, penelitian ini berusaha memberikan pembuktian apakah media *scrabble* memberikan pengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf

dibandingkan media konvensional. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam praktik pembelajaran PAUD serta menjadi acuan bagi pengembangan media edukatif berbasis permainan di tingkat taman kanak-kanak.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengukur pengaruh media permainan *scrabble* terhadap pengetahuan keaksaraan anak, khususnya kemampuan mengenal huruf. Pendekatan kuantitatif dipilih karena bersifat objektif, sistematis, dan memungkinkan peneliti untuk melakukan analisis statistik guna menguji hipotesis (Ali et al., 2022). Jenis penelitian ini adalah quasi experimental design dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design. Setiap kelompok diberikan pre-test dan post-test, sehingga dapat dibandingkan perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah intervensi dilakukan.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok Pre-test	Perlakuan (X)	Post-test
Eksperimen O1	Permainan media <i>scrabble</i>	O2
Kontrol O3	Permainan kartu huruf biasa	O4

Berdasarkan tabel 1 populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B TK Tunas Sejahtera yang berusia 5-6 tahun, berjumlah 44 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan kriteria anak yang berada pada rentang usia 5–6 tahun. Sampel terdiri dari 22 anak, yang dibagi menjadi dua kelompok 11 anak untuk kelompok eksperimen dan 11 anak untuk kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen

penelitian disusun berdasarkan indikator kemampuan mengenal huruf dan telah divalidasi oleh ahli. Item-item dalam LKPD mencakup pengisian huruf yang hilang dalam kata, pengenalan huruf vokal dan konsonan, serta pengelompokan huruf dengan bentuk dan bunyi yang mirip. Data dianalisis dengan dua jenis teknik, yaitu, Statistik Deskriptif: Untuk menggambarkan nilai rata-rata, standar deviasi, minimum dan maksimum nilai pre-test dan post-test dan statistik Inferensial Nonparametrik: Digunakan Wilcoxon *Signed Ranks Test* untuk menguji perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* dalam masing-masing kelompok. Pengujian dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji Wilcoxon adalah sebagai berikut: Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05, maka terdapat pengaruh signifikan. Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat pengaruh signifikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Sejahtera yang terletak di Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. TK Tunas Sejahtera merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang berkomitmen pada pengembangan holistik peserta didik dengan memadukan pendekatan tematik dan pembelajaran berbasis bermain. Satuan pendidikan ini memiliki 126 peserta didik dan didukung oleh tenaga pendidik berjumlah enam orang. Penelitian difokuskan pada kelompok B, yaitu anak usia 5–6 tahun yang berjumlah 22 anak, terdiri atas 11 anak kelompok eksperimen dan 11 anak kelompok kontrol.

*Pre-test* dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal huruf sebelum diberi perlakuan. Pada kelompok eksperimen, rata-rata nilai *pre-test* adalah 10,36. Berdasarkan distribusi frekuensi, mayoritas anak berada dalam kategori "Belum Berkembang" (64%)

dan "Mulai Berkembang" (36%). Tidak ada anak yang berada pada kategori "Berkembang Sesuai Harapan" atau "Berkembang Sangat Baik". Sementara pada kelompok kontrol, rata-rata nilai *pre-test* adalah 8,36, dengan distribusi: 91% anak dalam kategori "Belum Berkembang" dan hanya 9% dalam kategori "Mulai Berkembang". Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki tingkat kemampuan yang relatif setara sebelum perlakuan diberikan, dan dengan demikian layak untuk dibandingkan.

Perlakuan pada kelompok eksperimen dilakukan selama tiga pertemuan dengan menggunakan permainan media *scrabble*. Subtema pembelajaran meliputi hewan darat, hewan peliharaan, dan hewan laut. Kegiatan dilaksanakan secara sistematis dengan menyusun huruf berdasarkan gambar, menyebutkan huruf yang disusun, dan mengenali simbol huruf vokal dan konsonan. Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan ketepatan anak dalam menyusun serta mengenali huruf dari pertemuan ke pertemuan. Sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan menggunakan media kartu huruf biasa. Meskipun anak tampak antusias, aktivitas terbatas pada pengenalan simbol huruf secara individual tanpa proses interaktif menyusun huruf atau permainan tematik yang merangsang daya ingat dan kreativitas anak.

*Post-test* dilakukan setelah seluruh perlakuan diberikan. Pada kelompok eksperimen, rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 22,27. Distribusi kategori menunjukkan 36% anak masuk dalam kategori "Berkembang Sesuai Harapan" dan 64% dalam kategori "Berkembang Sangat Baik". Tidak ada anak yang masih berada dalam kategori "Belum Berkembang" atau "Mulai Berkembang". Kelompok kontrol juga menunjukkan peningkatan, dengan nilai rata-rata *post-test* mencapai 17,27. Namun distribusi kategori menunjukkan hanya 9% anak mencapai kategori "Berkembang Sangat

Baik", sementara sebagian besar masih dalam kategori "Berkembang Sesuai Harapan" (55%) dan "Mulai Berkembang" (36%).

Terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen, dari nilai rata-rata 10,36 menjadi 22,27, atau peningkatan sebesar 11,91 poin. Sedangkan pada kelompok kontrol, peningkatan terjadi dari 8,36 menjadi 17,27, atau sebesar 8,91 poin. Meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan, selisih skor menunjukkan bahwa permainan media *scrabble* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.

Untuk menguji hipotesis, digunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test. Pada kelompok eksperimen, hasil uji menunjukkan nilai  $Z = -2,994$  dengan signifikansi (2-tailed) sebesar 0,003 ( $< 0,05$ ). Ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test, sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Artinya, permainan media *scrabble* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf anak. Pada kelompok kontrol, nilai  $Z = -2,675$  dan signifikansi (2-tailed) sebesar 0,007 ( $< 0,05$ ), yang juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf, meskipun pengaruhnya tidak sebesar kelompok eksperimen.

Diskusi Hasil Penelitian Hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media permainan *scrabble* memberikan dampak positif/pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan keaksaraan anak usia 5–6 tahun, khususnya dalam hal kemampuan mengenal huruf. Permainan *scrabble* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang penting dalam konteks pendidikan anak usia dini. Anak tidak hanya dikenalkan pada simbol huruf, tetapi juga dilatih menyusun huruf menjadi kata, memahami fonem awal, serta membedakan huruf vokal dan konsonan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang

dilakukan oleh Muspawi et al. (2020) yang menunjukkan bahwa permainan *scrabble* meningkatkan penguasaan kosakata anak. Penelitian oleh Suriyawati & Hisabuan (2019) juga menyatakan bahwa *scrabble* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak secara signifikan. Begitu pula dengan temuan Koriah et al. (2018) yang menyimpulkan bahwa *scrabble* membantu anak memahami struktur huruf dan memperluas kemampuan berbahasa mereka.

Secara psikopedagogis, pembelajaran berbasis permainan seperti *scrabble* merangsang aspek kognitif, motorik halus, dan sosial-emosional anak. Anak belajar dengan senang, saling berinteraksi, dan memperoleh pemahaman yang lebih dalam karena pengalaman belajar bersifat konkret. Kegiatan menyusun huruf menjadi kata juga memperkuat daya ingat dan keterampilan fonologis anak, yang menjadi pondasi bagi keterampilan membaca. Sebaliknya, metode konvensional yang digunakan dalam kelompok kontrol seperti kartu huruf memang memberikan pengenalan dasar terhadap huruf, namun cenderung kurang dalam memberikan pengalaman bermakna dan interaktif bagi anak. Proses pengenalan huruf yang hanya bersifat visual dan repetitif tanpa adanya konteks atau tantangan kreatif menyebabkan hasil peningkatan pada kelompok ini tidak seoptimal kelompok eksperimen.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam konteks lokal di TK Tunas Sejahtera. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik usia dini dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.



## KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan untuk menguji pengaruh permainan media *scrabble* terhadap pengetahuan keaksaraan anak usia 5–6 tahun di TK Tunas Sejahtera, dengan fokus utama pada kemampuan mengenal huruf sebagai salah satu indikator penting dalam literasi awal. Berdasarkan hasil analisis statistik dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media *scrabble* secara signifikan meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional seperti kartu huruf.

Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada nilai post-test kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kelompok yang diberi perlakuan menggunakan permainan *scrabble* mengalami perkembangan dari kategori "Belum Berkembang" menjadi "Berkembang Sesuai Harapan" dan "Berkembang Sangat Baik" secara merata. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi ( $p < 0,05$ ), yang berarti terdapat pengaruh yang nyata antara penggunaan *scrabble* dan peningkatan kemampuan mengenal huruf.

Diskusi mendalam menunjukkan bahwa *scrabble* tidak hanya berperan sebagai media pengenalan huruf, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang mendorong anak untuk berpikir aktif, mengenali simbol, membedakan bunyi huruf, serta meningkatkan keterampilan motorik halus dan sosial-emosional. Keunggulan *scrabble* dibandingkan media lain terletak pada aspek keterlibatan anak secara aktif dalam proses belajar yang menyenangkan dan bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

Ali, M. M., Hariyati, T., Pratiwi, M. Y., & Afifah, S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian. 2(2).

- <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/icte-17.2017.26>
- Annisa, A., Musi, M. A., & Amal, A. (2022). Pengaruh Metode Ber cerita Menggunakan Media Pop-Up Book Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Mentari Kabupaten Takalar. Al Ihsan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 1–12. <https://ejournal.iaiiibrahimy.ac.id/index.php/alihsan/article>
- Asti, A. S. W., & Saodi, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Gambar Seri Terhadap Kemampuan Membaca Anak Pada Kelompok Bermain Melati Kabupaten Gowa. Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini, 3(1). <https://doi.org/10.35473/ijec.v3i1.870>
- Bachtar, M. Y., Herlina, H., & Ilyas, S. N. (2022). Model Bermain Konstruktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak TK. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4), 2802–2812. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2013>
- Chandra, R. D. A. (2017). Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif Untuk Mengenalkan Huruf Vokal A , I , U , E , O Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun Paud Labschool Jember. Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah Dan Sekolah Awal [Http://Journal.Umpo.Ac.Id/Index.Php/Indria/Index](http://Journal.Umpo.Ac.Id/Index.Php/Indria/Index), 2(1), 45–71. <https://doi.org/https://doi.10.24269/jin.v2n1.2017.pp62-71>
- Dowdall, N., Melendez-Torres, G. J., Murray, L., Gardner, F., Hartford, L., & Cooper, P. J. (2020). Shared Picture Book Reading Interventions for Child Language Development: A Systematic Review and Meta-Analysis. Child Development, 91(2), e383–e399. <https://doi.org/10.1111/cdev.13225>
- Holzinger, D., Dall, M., Sanduvete-Chaves, S., Saldaña, D., Chacón-Moscoso, S., & Fellingner, J. (2020). The Impact of Family

- Environment on Language Development of Children with Cochlear Implants: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Ear and Hearing*, 41(5), 1077–1091. <https://doi.org/10.1097/AUD.0000000000000852>
- Ilyas, S. N., R, R. K., Dzulfadhilah, F., & H, S. R. A. (2023). The Influence of Ecoprint Batik Iron Blanket Technique on Increasing Early Childhood Creativity. 7(1).
- Kusuma Sari, N. M. I. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Ayo Belajar Budaya Nusantara untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 391. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37937>
- Korlah, Durtam, & Aip, S. (2016). Pengaruh Permainan *Scrabble* Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. [www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awлады](http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awлады)
- Korlah, Durtam, & Saripudin, A. (2018). Pengaruh Permainan *Scrabble* Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*. [www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awлады%0A](http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awлады%0A)
- Lismayani, A., Rahmi, S., Amriani, S. R., & Pratama, M. I. (2023). Pengembangan Model Permainan *Scrabble* Sederhana untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Pendahuluan. *Cokroaminoto Jurnal of Primary Education*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/cjpe.612023.2462>
- Muspawati, M., Suryani, I., & Rahayu, A. Y. (2020). Penerapan Permainan *Scrabble* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak. *Jurnal Sains Sosio Huaniora*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.22437/jssh.v4i1.9761>
- Nabila, D., Rusmayadi, Herlina, & Amriani, S. R. (2023). Pengaruh Media Kotak Alfabet Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Kelompok B di TK Al-Amin Mardi Lestari. *Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 04(02), 6–10. <http://www.jurnal.umuslim.ac.id/index.php/jpg%0APengaruh>
- Nangim, L. J., Kusumastuti, N., & Primashanti, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Alphabet Book pada Kelompok A TK Dharma Wanita 2 Pelang Lor Kedunggalar Ngawi. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 6(1), 29–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/nananeke.v6i1.38092>
- Nasution. (2017). Pengaruh Permainan Kartu Huruf terhadap Pengenalan Bentuk Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Salsa Cinta. 3(1), 56–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jud.v3i1.14654>
- Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. 1(1), 51–66.
- Putri, N. A., Syamsuardi, Herlina, Bachtiar, M. Y., & Asti, A. S. W. (2023). Pengaruh Media Fuzzy Felt Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 278–295. <https://doi.org/https://doi.org/10.52266/pelangi.v4i1.766>
- Retnaningrum, W., & Lathifah, I. (2020). Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal Warna*, 4(1), 65–77.
- Risnita, & Oktaviana, W. (2019). Asesmen Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Bigbook. *Jurnal Kependidikan Islam*, 5(2), 239–256. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/potensia.v5i2.6575>
- Saadah, V. N., & Hidayah, N. (2013). Pengaruh Permainan *Scrabble* Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Jurnal Fakultas Psikologi*, 1(1), 39–52.

<http://journals2.ums.ac.id/index.php/ecrj>

Volume 8, issue 1 Juni 2025

Doi: 10.23917/ecrj.v8i1.10802

- <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.12928/empathy.v1i1.3000>
- Suriyawati, & Hisabuan, R. (2019). Pengembangan Permainan *Scrabble* Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Kata Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak. *E-Journal UNESA*, 8(1). <https://ejournal.unesa.ac.id>
- Susanti, S., Warida, & Kartini. (2021). Penerapan Metode Bermain Kartu Huruf Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Pada Anak Usia Dini di TK Tunas Jaya. 1(1), 1–5. <https://doi.org/https://doi.org/10.46368/v1i1.466>
- Triana, M., Sumardi, & Rahman, T. (2020). Pengembangan Media Big Book Alfabet Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenai Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 24–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27194>
- Visser-Bochane, M. I., Reijneveld, S. A., Krijnen, W. P., van der Schans, C. P., & Luinge, M. R. (2020). Identifying Milestones in Language Development for Young Children Ages 1 to 6 Years. *Academic Pediatrics*, 20(3), 421–429. <https://doi.org/10.1016/j.acap.2019.07.003>
- Wina, Musi, M. A., Rusmayadi, R. R. K., & Dzulfadhilah, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Menggunakan Video Animasi Untuk Meningkatkan Kosakata Di Taman Kanak-Kanak Pusat Padu Lino. *Anakta : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.35905/anaktajurnalpiaudiainparepare.v2i1.6480>
- Wulansari, A. D. (2016). Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian (R. Widyaningrum (ed.)). Pustaka Felicha.
- Yeni, A., & Hartati, S. (2020). Studi Literatur: Stimulasi Kemampuan Anak Mengenai Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata Di Taman Kanak-Kanak Alwidjar Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 608–616. <https://doi.org/https://doi.org/10.310004/jpatm.v4i1.504>
- Wahyundari, N. W. S., & Handayani, D. A. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan pada Anak Usia Dini Melalui Media Gambar Berseri. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 80. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36877>