

Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Peserta Didik

Miranda, Lukman Arsyad, Eka Apristian Pantu

Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo, Indonesia
mirandasumani123@gmail.com

Abstract: *The ability to recognize letters is one of the important aspects in the development of early childhood literacy that needs to be developed through interesting learning activities that are in accordance with the characteristics of children. Based on the results of initial observations in Group A4 of PPAUDIT Lukmanul Hakim Gorontalo Regency, children's ability to recognize letters is still relatively low because most children have difficulty in recognizing, mentioning, and distinguishing letter shapes. This research aims to improve children's letter recognition skills through the application of snake and ladder game media. The method used is the Kemmis and McTaggart model Class Action Research (PTK) which is carried out in two cycles, including the planning stage, implementation of actions, observation, and reflection. The subjects of the study were 22 children. Data collection techniques are carried out through observation and documentation, while data analysis uses quantitative descriptive analysis. The results showed that children's ability to recognize letters increased significantly, from 36.36% in the pre-cycle stage to 72.72% in Cycle I and reached 100% in Cycle II. Thus, snake and ladder game media has been proven to be effective in improving literacy skills, learning motivation, and active involvement of children in learning.*

Keywords: *Snake and ladder game media; recognize letters; early childhood; early literacy; classroom action research.*

Abstrak: Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan literasi awal anak usia dini yang perlu dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak. Berdasarkan hasil observasi awal di Kelompok A4 PPAUDIT Lukmanul Hakim Kabupaten Gorontalo, kemampuan mengenal huruf anak masih tergolong rendah karena sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam mengenali, menyebutkan, dan membedakan bentuk huruf. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui penerapan media permainan ular tangga. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 22 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak meningkat secara signifikan, yaitu dari 36,36% pada tahap prasiklus menjadi 72,72% pada Siklus I dan mencapai 100% pada Siklus II. Dengan demikian, media permainan ular tangga terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf, motivasi belajar, dan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media permainan ular tangga; mengenal huruf; anak usia dini; literasi awal; penelitian tindakan kelas.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini¹ merupakan tahap fundamental dalam proses perkembangan manusia karena pada masa ini berbagai aspek perkembangan anak mengalami pertumbuhan yang sangat pesat.² Salah satu aspek yang perlu mendapatkan perhatian khusus adalah perkembangan bahasa. Kemampuan berbahasa menjadi dasar bagi anak dalam berkomunikasi, mengekspresikan pikiran, memahami lingkungan sekitar, serta mempersiapkan diri untuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya.³ Dalam lingkup perkembangan bahasa, kemampuan mengenal huruf merupakan keterampilan awal yang sangat penting karena menjadi fondasi bagi perkembangan membaca dan menulis.⁴

Kemampuan mengenal huruf dapat diartikan sebagai kemampuan anak dalam mengenali, membedakan, menyebutkan, dan memahami simbol-simbol huruf sebagai representasi bunyi bahasa.⁵ Pengenalan huruf tidak hanya membantu anak memahami hubungan antara simbol dan bunyi, tetapi juga menjadi langkah awal dalam pengembangan kemampuan literasi.⁶ Anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf dengan baik cenderung lebih mudah mengembangkan keterampilan membaca pada tahap berikutnya. Oleh karena itu, pengenalan huruf perlu diberikan sejak dini melalui kegiatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Pada usia 4-5 tahun, anak berada pada masa yang sangat potensial untuk menerima berbagai stimulasi pembelajaran. Pada tahap ini, anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mudah menyerap informasi baru, dan senang belajar melalui pengalaman langsung. Namun, proses pembelajaran pada anak usia dini tidak dapat disamakan dengan pembelajaran pada usia sekolah dasar. Kegiatan belajar harus dikemas dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, dan berorientasi pada aktivitas bermain. Prinsip belajar sambil bermain menjadi pendekatan yang paling sesuai

¹ Rina Windah Astuti, Nafa Dela Rahmadani, and Sruni Rama Lestari, "Analisis Permainan Edukatif Dalam Mendukung Perkembangan," *Jurnal Mentari* 4, no. 2 (2024): 78-86.

² Salsabila Nuril Jaoza and Ageng Saepudin Kanda S, "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak," *Global Leadership Organizational Research in Management* 2, no. 2 (2024): 01-09, <https://doi.org/10.59841/glory.v2i2.871>.

³ Tia Salmah Paujiah, Heri Yusuf Muslih, and Taopik Rahman, "Peran Lingkungan Dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Serta Menumbuhkan Karakter Anak Usia Dini," *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (March 2022): 103-22, <https://doi.org/10.52266/pelangi.v4i1.821>.

⁴ Zidni Akholik Almaghfiroh et al., "Implementasi Perkembangan Bahasa Dan Sosial Anak Melalui Pendidikan Orang Tua Yang Berkualitas," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 4 (2024): 13158-80.

⁵ Amelia Mutiara Riska, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Konsonan Melalui Metode Fonik Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 2 (August 2024): 949-63, <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1919>.

⁶ Julia, Wahira, and Suriani, "Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 4, no. 2 (2022): 52-58.

karena mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman tanpa memberikan tekanan kepada anak.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.⁷ Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu anak memahami konsep yang diajarkan sekaligus meningkatkan motivasi belajar.⁸ Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga anak menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.⁹

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf adalah permainan ular tangga huruf.¹⁰ Permainan ini merupakan modifikasi dari permainan ular tangga yang dipadukan dengan unsur pembelajaran huruf.¹¹ Dalam pelaksanaannya, anak diajak bermain sambil mengenali, menyebutkan, dan mengingat huruf-huruf yang terdapat pada papan permainan. Melalui aktivitas tersebut, anak memperoleh kesempatan belajar secara langsung dalam suasana yang menyenangkan.¹² Selain membantu meningkatkan kemampuan mengenal huruf, permainan ular tangga juga dapat mengembangkan kemampuan sosial, melatih konsentrasi, meningkatkan kepercayaan diri, serta menumbuhkan sikap sportif pada anak.¹³

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Kelompok A PPAUDIT Lukmanul Hakim Kabupaten Gorontalo, ditemukan bahwa kemampuan mengenal huruf anak masih belum berkembang secara optimal. Sebagian anak mengalami kesulitan dalam menyebutkan huruf dengan benar, membedakan bentuk huruf yang

⁷ Mutiara Mutiara et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Block Letters Terhadap Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun," *IJIGAE: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education* 6, no. 1 (June 2025): 58–66, <https://doi.org/10.32332/1063>.

⁸ Fahrin Nailatil Karomah et al., "Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS 15*, no. 2 (December 2024): 211, <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>.

⁹ Patra Aghtiar Rakhman et al., "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SDN Cilampang Melalui Media Pembelajaran Digital Dan Konvensional," *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah 5*, no. 2 (December 2024): 615–22, <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>.

¹⁰ Kavita Nurroin and M. Jamhuri, "Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Belajar Aqidah Akhlaq Di MI Darut Taqwa Pasuruan," *AL-Ikhtiar: Jurnal Studi Islam 2*, no. 3 (2025): 231–43.

¹¹ Winda Wahyuni Hutasuhut, Kasman, and Annisa Wahyuni, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu," *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini 7*, no. 2 (2024): 76–84.

¹² Eva Nironi and Dedah Jumiatin, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini," *Ceria 6*, no. 4 (2023): 2614–6347.

¹³ Hidayatun Nisa and St. Maria Ulafah, "Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Makarti Mukti Tama," *CENDEKIA: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah 2*, no. 9 (September 2025): 1893–1901, <https://doi.org/10.62335/cendekia.v2i9.1852>.

memiliki kemiripan, serta mengingat urutan huruf dalam alfabet. Dari 22 anak yang menjadi subjek pengamatan, terdapat 13 anak yang menunjukkan kemampuan mengenal huruf pada kategori rendah, sedangkan 9 anak lainnya telah mulai mengenal huruf meskipun masih memerlukan bimbingan dan stimulasi yang berkelanjutan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya pembelajaran yang lebih efektif untuk membantu meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak.

Rendahnya kemampuan mengenal huruf dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang melibatkan anak secara aktif.¹⁴ Pembelajaran yang bersifat monoton cenderung membuat anak cepat merasa bosan sehingga perhatian dan minat belajar menjadi berkurang.¹⁵ Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur bermain dan belajar secara seimbang agar proses pengenalan huruf menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak.¹⁶

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga huruf dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan literasi awal anak usia dini.¹⁷ Melalui media tersebut, anak menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, menunjukkan antusiasme yang tinggi, serta lebih mudah mengingat bentuk dan bunyi huruf. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan kemampuan literasi secara umum dan belum banyak mengkaji secara khusus penerapan permainan ular tangga yang dimodifikasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.¹⁸

Berdasarkan berbagai penelitian sebelumnya, permainan ular tangga telah terbukti mampu meningkatkan kemampuan literasi awal dan motivasi belajar anak usia dini. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada kemampuan membaca permulaan atau literasi secara umum dan belum banyak mengkaji secara khusus penggunaan media permainan ular tangga yang dimodifikasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. Selain itu,

¹⁴ Fitria Andri Sulistyorini, "Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Di RA Harapan Mojokendil" (Universitas Islam Tribakti, 2024).

¹⁵ Ilma Siti Salamah et al., "Pentingnya Keterampilan Variasi Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 8, no. 2 (December 2022): 2045-57, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.513>.

¹⁶ Della Novita and Riskha Hanifa Nasution, "Analisis Peran Keterlibatan Ayah Dalam Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif, Sosial-Emosional, Dan Bahasa Anak Usia Dini," *Bunayya: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2026): 39-50.

¹⁷ Dede Rita Puspitasari, Irma Yuliantina, and Sri Watini, "Pengembangan Media UTALISI (Ular Tangga Literasi) Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Baca Tulis Anak Usia Dini," *Aulad: Journal on Early Childhood* 9, no. 1 (2026): 375-83, <https://doi.org/10.31004/aulad.v9i1.1597>.

¹⁸ Rani Rismawati, Ilham Ramadhan, and Ema Marhamah, "Penerapan Metode Petualangan Maharaja Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Kelompok B di PAUD Al-Hikmah," *Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Ekonomi* 2, no. 2 (October 2024): 98-108, <https://doi.org/10.62495/jpime.v2i2.44>.

penerapan media tersebut pada konteks lembaga pendidikan tertentu masih relatif terbatas. Oleh karena itu, masih terdapat kesenjangan penelitian mengenai efektivitas media permainan ular tangga huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian sebelumnya, masih terdapat kesenjangan penelitian (research gap), yaitu terbatasnya kajian yang meneliti efektivitas media permainan ular tangga huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini pada konteks lembaga pendidikan tertentu. Selain itu, inovasi media permainan ular tangga yang dirancang secara lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini masih relatif sedikit dikembangkan. Oleh sebab itu, penelitian ini hadir untuk memberikan kontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif guna mendukung peningkatan kemampuan mengenal huruf anak.¹⁹

Penelitian ini menggunakan media permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan huruf-huruf alfabet serta dilengkapi berbagai unsur visual yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak.²⁰ Melalui media tersebut, anak tidak hanya belajar mengenal bentuk dan bunyi huruf, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan melalui aktivitas bermain. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif solusi dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini sekaligus memperkaya inovasi pembelajaran pada pendidikan anak usia dini.²¹

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak Kelompok A4 PPAUDIT Lukmanul Hakim Kabupaten Gorontalo? Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian media pembelajaran berbasis permainan pada pendidikan anak usia dini serta kontribusi praktis bagi guru sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (*Classroom Action Research*) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui tindakan yang dilakukan secara sistematis, terencana, dan berkelanjutan.²² Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan

¹⁹ Kacung Wahyudi, "Analisis Penerapan Project Based Learning Dalam Pembelajaran Di PAUD," *Al-Fatih : Jurnal Pendidikan Dan Keislaman* Vol 05, no. 1 (2017).

²⁰ Sony Kuswandi, "Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Ular Tangga Usia 5-6 Tahun Di Ra," *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)* 3, no. 1 (2025): 55-66.

²¹ Zulkifli nasution, "Strategi Dan Media Pembelajaran Dalam Implementasi Pendekatan Deep Learning," *Al-Fatih : Jurnal Pendidikan Dan Keislaman* 8, no. 1 (2025): 356-71.

²² Adtman A Hasan, "Model Pembelajaran CTL Berbasis IT Untuk Menguasai Mufradat Bahasa Arab," *AL-Lisan: Jurnal Bahasa (e-Journal)* 4 (2019): 133-47.

penelitian yang berfokus pada peningkatan kemampuan mengenal huruf anak usia dini melalui penerapan media permainan ular tangga.

Penelitian dilaksanakan di Kelompok A4 PPAUDIT Lukmanul Hakim Kabupaten Gorontalo dengan subjek penelitian sebanyak 22 anak yang terdiri atas 12 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Pelaksanaan penelitian mengikuti model PTK Kemmis dan McTaggart²³ yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus diawali dengan penyusunan rencana pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga huruf, dilanjutkan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran, pengamatan terhadap aktivitas dan perkembangan kemampuan anak, serta refleksi terhadap hasil yang diperoleh. Hasil refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dapat tercapai.²⁴

Instrumen penelitian berupa lembar observasi kemampuan mengenal huruf yang mencakup indikator mengenali bentuk huruf, menyebutkan nama huruf, membedakan huruf yang memiliki kemiripan bentuk, dan menghubungkan simbol huruf dengan bunyinya. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas anak selama mengikuti pembelajaran serta perkembangan kemampuan mengenal huruf yang ditunjukkan selama proses tindakan berlangsung. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian melalui pengumpulan foto, catatan, dan dokumen yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase tingkat pencapaian kemampuan mengenal huruf anak pada setiap siklus. Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), yaitu apabila persentase pencapaian kemampuan mengenal huruf mencapai minimal 75%. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi teknik antara hasil observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian juga dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk memperoleh validasi isi sebelum digunakan dalam penelitian.²⁵ Paparan metode penelitian menjelaskan bahwa penelitian yang dilakukan sesuai prosedur semestinya.

²³ Rita octavia and Adtman A. Hasan, "Development of Short Film-Based Muhadasah Learning Media at SMP IT LHI Yogyakarta," *ELOQUENCE : Journal of Foreign Language* 2, no. 3 (2023): 385-95, <https://doi.org/10.58194/eloquence.v2i3.1448>.

²⁴ Andi Suhendra Siregar, Juli Andriyana, and Fauziah Humairoh, "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Literasi Digital Di Madrasah Ibtidaiyah," *Bunayya: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2025): 14-28, <https://doi.org/10.61082/bunayya.v5i1.516>.

²⁵ Majidatun Ahmala, Intan Dwi, and Cahya Ningrum, "Peningkatan Kemampuan Menghafal Huruf Abjad Melalui Pendekatan Konstruktivisme : Single Case Study Di MI As- Salafiyah Pule Kandat Kediri," *Bunayya: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 3 (2025): 157-70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum tindakan pembelajaran dilaksanakan, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf anak di Kelompok A PPAUDIT Lukmanul Hakim Kabupaten Gorontalo. Berdasarkan hasil pengamatan, ditemukan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan menyebutkan huruf alfabet dengan benar. Beberapa anak belum mampu membedakan bentuk huruf yang memiliki kemiripan, seperti huruf b dan d, p dan q, serta masih kesulitan menghubungkan simbol huruf dengan bunyinya. Selain itu, rendahnya kemampuan mengenal huruf juga dipengaruhi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik sehingga anak kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari 23 anak yang menjadi subjek penelitian, hanya sebagian kecil yang telah mencapai indikator perkembangan yang diharapkan. Sebagian besar anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menerapkan media permainan ular tangga huruf sebagai alternatif pembelajaran yang menggabungkan unsur bermain dan belajar. Melalui permainan ini, anak diharapkan dapat mengenal huruf secara lebih menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Hasil Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan media permainan ular tangga huruf, serta menentukan indikator kemampuan mengenal huruf yang akan diamati.

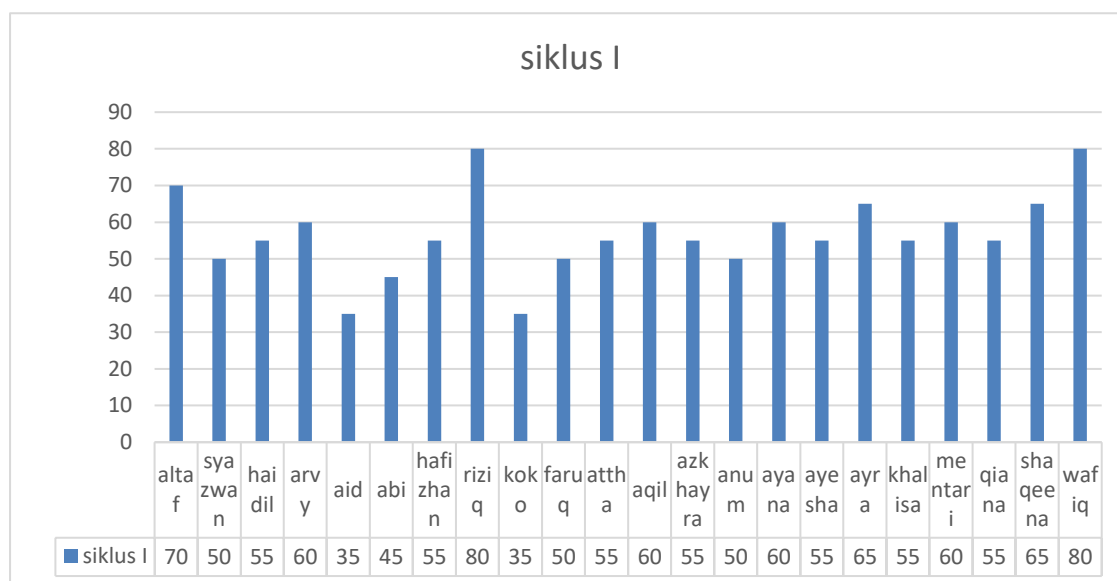
Pada tahap pelaksanaan, guru memperkenalkan media permainan ular tangga kepada anak-anak. Setiap anak diberikan kesempatan bermain secara bergantian sambil mengenali huruf yang terdapat pada kotak-kotak permainan. Ketika pion berhenti pada kotak tertentu, anak diminta menyebutkan nama huruf, menunjukkan bentuk huruf, dan mengidentifikasi bunyi huruf tersebut. Kegiatan ini dilakukan dalam suasana yang menyenangkan sehingga anak tampak lebih aktif dan antusias dibandingkan pembelajaran sebelumnya.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf setelah penerapan media permainan ular tangga. Sebagian besar anak mulai mampu menyebutkan huruf yang ditunjukkan guru, meskipun masih terdapat beberapa anak yang memerlukan bimbingan dalam membedakan bentuk huruf

tertentu. Selain itu, perhatian dan partisipasi anak selama pembelajaran juga mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil evaluasi pada akhir Siklus I, jumlah anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) mengalami peningkatan dibandingkan kondisi awal. Namun demikian, target keberhasilan penelitian belum tercapai karena masih terdapat beberapa anak yang belum mampu mengenal huruf secara optimal. Oleh sebab itu, tindakan dilanjutkan pada Siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi.

Grafik Hasil siklus I



Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil pelaksanaan Siklus I, terdapat beberapa temuan yang menjadi bahan refleksi untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Salah satu kendala yang ditemukan adalah masih adanya anak yang kurang percaya diri ketika diminta menyebutkan huruf secara mandiri. Selain itu, beberapa anak masih mengalami kesulitan membedakan huruf-huruf yang bentuknya hampir sama.

Dari hasil pengamatan juga diketahui bahwa tidak semua anak memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi aktif selama permainan berlangsung. Beberapa anak terlihat lebih dominan, sedangkan anak lainnya masih pasif dan menunggu arahan guru. Oleh karena itu, pada Siklus II guru merancang strategi pembelajaran yang lebih variatif dengan memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada anak yang mengalami kesulitan.

Perbaikan lain yang dilakukan adalah menambah variasi permainan, memberikan penguatan berupa pujian dan penghargaan sederhana, serta memperbanyak latihan pengenalan huruf melalui kegiatan kelompok kecil. Langkah

tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan anak secara merata dan membantu mereka memahami huruf dengan lebih baik.

Hasil Siklus II

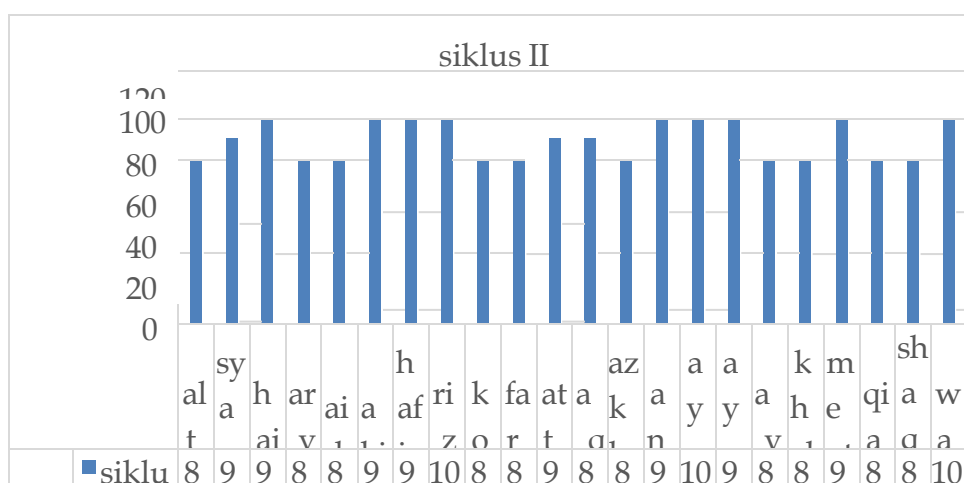
Pelaksanaan Siklus II dilakukan dengan memperhatikan hasil refleksi pada Siklus I. Pada tahap ini, guru memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada anak yang masih mengalami kesulitan mengenal huruf. Selain itu, media permainan ular tangga dimodifikasi dengan menambahkan gambar-gambar menarik yang sesuai dengan huruf tertentu agar anak lebih mudah mengingat dan memahami huruf yang dipelajari.

Selama pelaksanaan pembelajaran, anak menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan sebelumnya. Mereka terlihat lebih percaya diri dalam menyebutkan huruf, aktif mengikuti permainan, dan berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Interaksi antara anak dan guru juga berlangsung lebih baik sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

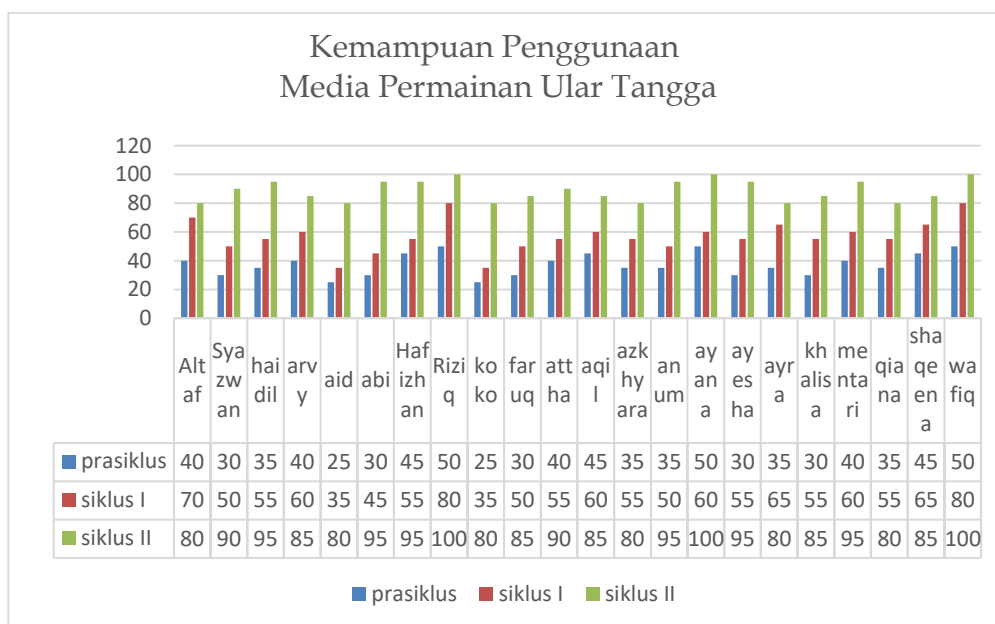
Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu mengenali, menyebutkan, dan membedakan huruf dengan benar. Anak yang sebelumnya masih mengalami kesulitan mulai menunjukkan perkembangan yang signifikan setelah memperoleh bimbingan dan kesempatan berlatih secara berulang melalui permainan ular tangga.

Pada akhir Siklus II, jumlah anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat secara signifikan. Target keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya berhasil dicapai. Dengan demikian, penerapan media permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini di Kelompok A PPAUDIT Lukmanul Hakim Kabupaten Gorontalo.

Grafiks Nilai Presentase Siklus II



Grafik Selisih perbandingan penilain pembelajaran dari prasiklus, siklus I, dan siklus II



Berdasarkan Grafik 4.4, kemampuan mengenal huruf anak melalui media permainan ular tangga mengalami peningkatan pada setiap siklus. Rata-rata persentase kemampuan anak pada tahap prasiklus mencapai 36,36%, meningkat menjadi 72,72% pada Siklus I, dan mencapai 100% pada Siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 63,64 poin persentase dari prasiklus ke Siklus II.

Tabel Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf

Tahap	Persentase	Kategori
Prasiklus	36,36%	MB
Siklus I	72,72%	BSH
Siklus II	100%	BSB

Peningkatan kemampuan mengenal huruf terjadi karena media permainan ular tangga memberikan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan melibatkan anak secara aktif. Anak tidak hanya melihat simbol huruf, tetapi juga menyebutkan, mengingat, dan menghubungkan huruf dengan bunyinya melalui aktivitas bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak

Penerapan media permainan ular tangga memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf anak. Perubahan tersebut terlihat dari kemampuan anak dalam mengenali bentuk huruf, menyebutkan nama huruf,

serta menghubungkan simbol huruf dengan bunyinya. Selain itu, peningkatan juga terlihat pada aspek keaktifan dan kepercayaan diri anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan kemampuan mengenal huruf terjadi karena media permainan ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Anak tidak merasa sedang belajar secara formal, melainkan bermain bersama teman-temannya. Kondisi tersebut membuat anak lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Selain meningkatkan kemampuan kognitif, permainan ular tangga juga memberikan manfaat pada aspek sosial dan emosional anak. Anak belajar bekerja sama, menunggu giliran, mematuhi aturan permainan, dan menghargai teman. Dengan demikian, penggunaan media permainan ular tangga tidak hanya berkontribusi terhadap perkembangan bahasa, tetapi juga mendukung perkembangan aspek lainnya secara menyeluruh.

Pembahasan Berdasarkan Teori dan Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa anak belajar secara optimal melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Melalui permainan ular tangga, anak memperoleh kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan simbol-simbol huruf sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia dini berada pada tahap praoperasional yang ditandai dengan kemampuan berpikir simbolik. Oleh karena itu, penggunaan media visual dan permainan sangat sesuai untuk membantu anak memahami konsep-konsep abstrak, termasuk pengenalan huruf. Permainan ular tangga menyediakan pengalaman belajar yang konkret sehingga memudahkan anak dalam mengenali dan mengingat huruf.

Hasil penelitian ini juga mendukung berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini. Penggunaan media yang menarik mampu meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung.²⁶ Dengan demikian, permainan ular tangga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pengembangan kemampuan mengenal huruf.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Puspitasari, Yuliantina, dan Watini (2026) yang menunjukkan bahwa media ular tangga literasi dapat

²⁶ Mursal Aziz, Dedi Sahputra Napitupulu, and Linda Hayati, "Implementation of Extracurricular Curriculum in Instilling Character Education in MIS Pasar Bilah Labuhanbatu Utara," *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan* 20, no. 2 (2026): 716–28.

meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini.²⁷ Hasil penelitian ini juga mendukung Kuswandi (2025) yang menyatakan bahwa media ular tangga efektif membantu anak mengenal huruf melalui aktivitas bermain yang menyenangkan.²⁸ Perbedaannya, penelitian ini menggunakan media ular tangga yang dimodifikasi dengan unsur visual yang lebih menarik dan diterapkan pada konteks Kelompok A4 PPAUDIT Lukmanul Hakim Kabupaten Gorontalo.

Analisis Efektivitas Media Permainan Ular Tangga

Efektivitas media permainan ular tangga dalam penelitian ini terlihat dari meningkatnya kemampuan mengenal huruf anak pada setiap siklus tindakan. Media tersebut mampu mengubah suasana pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton menjadi lebih menarik dan interaktif. Anak menjadi lebih aktif dalam belajar karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang sesuai dengan dunia mereka.

Selain itu, media permainan ular tangga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung. Anak tidak hanya melihat huruf, tetapi juga menyebutkan, mengingat, dan menghubungkannya dengan berbagai simbol yang ada pada permainan. Pengulangan yang terjadi selama permainan turut membantu memperkuat daya ingat anak terhadap huruf-huruf yang dipelajari. Dari aspek pedagogis, media permainan ular tangga juga membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang berpusat pada anak (*student centered learning*). Anak berperan aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan bimbingan sesuai kebutuhan anak.

Media permainan ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada anak.²⁹ Melalui perpaduan unsur permainan dan pembelajaran, anak memperoleh kesempatan untuk mengenali bentuk, nama, serta bunyi huruf secara berulang tanpa merasakan tekanan belajar. Setiap langkah dalam permainan memberikan stimulus visual, verbal, dan kinestetik yang mendorong anak untuk berinteraksi langsung dengan simbol-simbol huruf. Proses pembelajaran yang berlangsung melalui aktivitas bermain juga meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi anak sehingga mereka lebih mudah memahami materi dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah atau lembar kerja. Dengan demikian, efektivitas media ular tangga tidak hanya terlihat dari peningkatan

²⁷ Puspitasari, Yuliantina, and Watini, "Pengembangan Media UTALISI (Ular Tangga Literasi) Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Baca Tulis Anak Usia Dini."

²⁸ Kuswandi, "Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Ular Tangga Usia 5-6 Tahun Di Ra."

²⁹ Mursal Aziz, Hairullah, and Desy Rahma Wati, "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Dengan Metode Bernyanyi Di Madrasah Ibtidaiyah," *Edutainment : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan* 12, no. 1 (2024): 36-44, <https://doi.org/https://doi.org/10.35438/e.v12i1.908>.

hasil belajar, tetapi juga dari meningkatnya antusiasme dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung.³⁰

Selain meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal huruf, media permainan ular tangga juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Selama permainan berlangsung, anak belajar mengikuti aturan, menunggu giliran, berkomunikasi dengan teman, serta mengembangkan rasa percaya diri ketika mampu menjawab pertanyaan atau mengenali huruf dengan benar. Efektivitas media ini semakin optimal apabila guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan penguatan, bimbingan, dan umpan balik secara langsung sesuai dengan kemampuan masing-masing anak.³¹ Oleh karena itu, penerapan media permainan ular tangga dapat dipandang sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam pendidikan anak usia dini karena mampu mengintegrasikan aspek bermain, belajar, interaksi sosial, dan penguatan kemampuan literasi awal secara seimbang, sehingga proses pengenalan huruf menjadi lebih bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi praktik pembelajaran di pendidikan anak usia dini. Pertama, guru dapat memanfaatkan media permainan ular tangga sebagai alternatif pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. Penggunaan media yang menyenangkan terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Kedua, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan unsur bermain dan belajar lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang bersifat konvensional. Oleh karena itu, guru perlu terus mengembangkan berbagai media pembelajaran kreatif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Ketiga, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi lembaga pendidikan anak usia dini dalam mengembangkan program pembelajaran literasi awal. Dengan penerapan media yang tepat, kemampuan mengenal huruf anak dapat ditingkatkan secara optimal sehingga menjadi dasar yang kuat bagi perkembangan kemampuan membaca dan menulis pada jenjang pendidikan berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan ular tangga efektif

³⁰ Mursal Aziz, Dedi Sahputra Napitupulu, and Fatimah, "Efektivitas Metode Storytelling Dalam Penanaman Nilai Karakter Islami Pada Anak Usia Dini Perspektif Kurikulum Pendidikan Islam," *Al-Munawwarah: Jurnal Pendidikan Islam* 18, no. 1 (2026): 23–38.

³¹ Mochamad Nashrullah et al., "Implementasi Transformasi Digital Di SD Antawirya Islamic Javanese School Melalui Kepemimpinan Transformasional," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 1 (2025): 206–17, <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.917>.

meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak Kelompok A4 PPAUDIT Lukmanul Hakim Kabupaten Gorontalo. Kemampuan mengenal huruf meningkat dari 36,36% pada tahap prasiklus menjadi 72,72% pada Siklus I dan mencapai 100% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media permainan ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Melalui kegiatan bermain sambil belajar, anak menjadi lebih antusias, percaya diri, dan lebih mudah mengenali serta menyebutkan huruf. Oleh karena itu, media permainan ular tangga dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmala, Majidatun, Intan Dwi, and Cahya Ningrum. "Peningkatan Kemampuan Menghafal Huruf Abjad Melalui Pendekatan Konstruktivisme: Single Case Study Di MI As- Salafiyah Pule Kandat Kediri." *Bunayya: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 3 (2025): 157–70.
- Almaghfiroh, Zidni Akholik, Galuh Fitri Ayu, Alif Akbar Maulana, Achmad Afad Elbarkah, and H M Sholehuddin Sulaiman. "Implementasi Perkembangan Bahasa Dan Sosial Anak Melalui Pendidikan Orang Tua Yang Berkualitas." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 4 (2024): 13158–80.
- Astuti, Rina Windah, Nafa Dela Rahmadani, and Sruni Rama Lestari. "Analisis Permainan Edukatif Dalam Mendukung Perkembangan." *Jurnal Mentari* 4, no. 2 (2024): 78–86.
- Aziz, Mursal, Hairullah, and Desy Rahma Wati. "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Dengan Metode Bernyanyi Di Madrasah Ibtidaiyah." *Edutainment : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan* 12, no. 1 (2024): 36–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.35438/e.v12i1.908>.
- Aziz, Mursal, Dedi Sahputra Napitupulu, and Fatimah. "Efektivitas Metode Storytelling Dalam Penanaman Nilai Karakter Islami Pada Anak Usia Dini Perspektif Kurikulum Pendidikan Islam." *Al-Munawwarah: Jurnal Pendidikan Islam* 18, no. 1 (2026): 23–38.
- Aziz, Mursal, Dedi Sahputra Napitupulu, and Linda Hayati. "Implementation of Extracurricular Curriculum in Instilling Character Education in MIS Pasar Bilah Labuhanbatu Utara." *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan* 20, no. 2 (2026): 716–28.
- Hasan, Adtman A. "Model Pembelajaran CTL Berbasis IT Untuk Menguasai Mufradat Bahasa Arab." *AL-Lisan: Jurnal Bahasa (e-Journal)* 4 (2019): 133–47.
- Hutasuhut, Winda Wahyuni, Kasman, and Annisa Wahyuni. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu." *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (2024): 76–84.
- Ilma Siti Salamah, Arya Chandra Wiguna, Devyanne Oktari, Jessica Angeline De Eloisa Tobing, and Prihantini. "Pentingnya Keterampilan Variasi Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 8, no. 2 (December 2022): 2045–57. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.513>.

- Julia, Wahira, and Suriani. "Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 4, no. 2 (2022): 52-58.
- Karomah, Fahrin Nailatil, Devita Devita, Zulfikar Januarga Ramli, and Mas'odi Mas'odi. "Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS* 15, no. 2 (December 2024): 211. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>.
- Kuswandi, Sony. "Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Ular Tangga Usia 5-6 Tahun Di Ra." *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)* 3, no. 1 (2025): 55-66.
- Mutiara, Mutiara, Siti Nurhidayah Ilyas, Sri Wahyuni Asti, and Nurul Jamiah Sidiq. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Block Letters Terhadap Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun." *IJIGAEEd: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education* 6, no. 1 (June 2025): 58-66. <https://doi.org/10.32332/1063>.
- Nashrullah, Mochamad, Syaiful Rahman, Abdul Majid, Nunuk Hariyati, and Budi Purwoko. "Implementasi Transformasi Digital Di SD Antawirya Islamic Javanese School Melalui Kepemimpinan Transformasional." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 1 (2025): 206-17. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.917>.
- Nironi, Eva, and Dedah Jumiatin. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini." *Ceria* 6, no. 4 (2023): 2614-6347.
- Nisa, Hidayatun, and St. Maria Ulafah. "Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Makarti Mukti Tama." *CENDEKIA: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah* 2, no. 9 (September 2025): 1893-1901. <https://doi.org/10.62335/cendekia.v2i9.1852>.
- Novita, Della, and Riskha Hanifa Nasution. "Analisis Peran Keterlibatan Ayah Dalam Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif, Sosial-Emosional, Dan Bahasa Anak Usia Dini." *Bunayya: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2026): 39-50.
- Nurroin, Kavita, and M. Jamhuri. "Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Belajar Aqidah Akhlaq Di MI Darut Taqwa Pasuruan." *AL-Ikhtiar: Jurnal Studi Islam* 2, no. 3 (2025): 231-43.
- Paujiah, Tia Salmah, Heri Yusuf Muslih, and Taopik Rahman. "Peran Lingkungan Dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Serta Menumbuhkan Karakter Anak Usia Dini." *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (March 2022): 103-22. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v4i1.821>.
- Puspitasari, Dede Rita, Irma Yuliantina, and Sri Watini. "Pengembangan Media UTALISI (Ular Tangga Literasi) Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Baca Tulis Anak Usia Dini." *Aulad: Journal on Early Childhood* 9, no. 1 (2026): 375-83. <https://doi.org/10.31004/aulad.v9i1.1597>.
- Rakhman, Patra Aghtiar, Annisa Salsyabila, Nasywa Nuramalia, and Putri Engelia Gustiani. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SDN Cilampang Melalui Media Pembelajaran Digital Dan Konvensional." *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di*

- Sekolah* 5, no. 2 (December 2024): 615–22. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>.
- Rani Rismawati, Ilham Ramadhan, and Ema Marhamah. "Penerapan Metode Petualangan Maharaja Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Kelompok B Di PAUD Al-Hikmah." *Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Ekonomi* 2, no. 2 (October 2024): 98–108. <https://doi.org/10.62495/jpime.v2i2.44>.
- Riska, Amelia Mutiara. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Konsonan Melalui Metode Fonik Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 2 (August 2024): 949–63. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1919>.
- Rita octavia, and Adtman A. Hasan. "Development of Short Film-Based Muhasadah Learning Media at SMP IT LHI Yogyakarta." *ELOQUENCE : Journal of Foreign Language* 2, no. 3 (2023): 385–95. <https://doi.org/10.58194/eloquence.v2i3.1448>.
- Salsabila Nuril Jaoza, and Ageng Saepudin Kanda S. "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak." *Global Leadership Organizational Research in Management* 2, no. 2 (2024): 01–09. <https://doi.org/10.59841/glory.v2i2.871>.
- Siregar, Andi Suhendra, Juli Andriyana, and Fauziah Humairoh. "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Literasi Digital Di Madrasah Ibtidaiyah." *Bunayya: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2025): 14–28. <https://doi.org/10.61082/bunayya.v5i1.516>.
- Sulistiyorini, Fitria Andri. "Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Di RA Harapan Mojokendil." Universitas Islam Tribakti, 2024.
- Wahyudi, Kacung. "Analisis Penerapan Project Based Learning Dalam Pembelajaran Di PAUD." *Al-Fatih : Jurnal Pendidikan Dan Keislaman* Vol 05, no. 1 (2017).
- Zulkipli Nasution. "Strategi Dan Media Pembelajaran Dalam Implementasi Pendekatan Deep Learning." *Al-Fatih : Jurnal Pendidikan Dan Keislaman* 8, no. 1 (2025): 356–71.