

Peningkatan Mengenal Huruf Melalui Permainan Plastisin Berbasis Multisensori Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK Raudlotul Ulum Mumbulsari

Halimatus Sa'diah*, Indah Kharismawati, Pipit Rika Wijaya

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan FKIP, Universitas PGRI Argopuro (UNIPAR) Jember, Jl. Jawa No. 10, Sumbersari, Kec. Sumbersari, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68121

*Corresponding Author: halimatusraudlotul@gmail.com

Article History

Received : March 16th, 2026

Revised : March 23th, 2026

Accepted : April 16th, 2026

Abstract: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya kemampuan anak usia 5–6 tahun dalam mengenal huruf di TK Raudlotul Ulum Mumbulsari. Kondisi tersebut terlihat dari sebagian besar anak yang belum mampu mengenali bentuk huruf, menyebutkan huruf, serta menghubungkan huruf dengan bunyinya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf melalui kegiatan bermain plastisin berbasis multisensori pada anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 11 anak kelompok B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak. Pada tahap pra-siklus, persentase pencapaian sebesar 35%, meningkat pada siklus I menjadi 63,6%, dan pada siklus II mencapai 81,8%. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain plastisin berbasis multisensori efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5–6 tahun di TK Raudlotul Ulum Mumbulsari melalui pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan melibatkan berbagai indera.

Keywords: Mengenal huruf, Multisensori, Plastisin

PENDAHULUAN

kegiatan pembelajaran pengenalan huruf merupakan keterampilan anak untuk mengidentifikasi, mengenali, serta memahami simbol-simbol tulisan berupa huruf abjad yang digunakan untuk melambangkan bunyi bahasa. keterampilan ini membutuhkan distimulasi menggunakan metode yang sesuai agar perkembangan kemampuan anak dalam mengenali huruf dapat berlangsung secara maksimal (Ainun Pratiwi, Sri Nugroho Jati, 2024). Mereka sering keliru dalam mengidentifikasi huruf yang diminta terutama yang mempunyai bentuk mirip misalnya huruf 'u' serta 'n' ataupun 'p' dan 'q'. di sisi lain, karena adanya keterbatasan pemahaman terhadap perbedaan yang detail pada huruf-huruf tersebut (Diaz Anjar Pratiwi, Sofia Laretna Amartya, Hacika Cinan Reno, Andri Anugrahana S.Pd., 2024).

Kegiatan bermain plastisin merupakan metode yang kreatif dan menyenangkan. Bermain adonan mainan merupakan salah satu upaya stimulasi yang diberikan oleh guru ketika

kegiatan bermain bersamaan dengan belajar. Karena bermain plastisin merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak-anak, maka bagi mereka bermain adalah bagian dari kehidupan dan kehidupan adalah bagian dari permainan. Bermain plastisin yang sering dianggap sebagai kegiatan sederhana, ternyata menyimpan potensi besar dalam mengembangkan kemampuan literasi anak (Aesti & Sofa Muthohar, 2025).

Media plastisin termasuk salah satu alat media permainan edukasi yang mampu menumbuhkan imajinasi anak. alat dan bahan ini sangatlah sesuai digunakan bagi anak-anak usia dini. Di samping itu, media plastisin memiliki tekstur tersebut cukup lembut sehingga mudah dibentuk, serta elastis sehingga memungkinkan anak menciptakan berbagai karya seni (Rindi Sartika, 2023).

Pendekatan multisensori Mewujudkan suasana pembelajaran yang dikemas melalui aktivitas bermain dengan memaksimalkan seluruh indera sensorik anak, seperti pendengaran (audio), penglihatan (visual), dan gerak (kinestetik) (Lisnawati Ruhaena, 2015). Observasi awal yang dilaksanakan di ruang kelas

B TK Raudlotul Ulum dengan jumlah 11 anak pada usia 5 sampai 6 tahun. Kegiatan observasi dilakukan guna mengetahui kemampuan mengenal huruf anak pada tahap sebelum diterapkannya tindakan Mengembangkan Keterampilan Mengenal Huruf dengan Media Permainan Plastisin Berbasis Multisensori Bagi Anak-anak berusia 5–6 tahun. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung pada aktivitas belajar, keterlibatan anak dalam penggunaan media pembelajaran, serta respon anak terhadap kegiatan yang berkaitan dengan huruf.

Berdasarkan dari hasil observasi, kemampuan anak dalam mengenali huruf di kelas B TK RAUDLOTUL ULUM menunjukkan variasi yang cukup lebar. Beberapa anak sudah mampu mengenali sebagian besar huruf, namun 70 % lainnya masih menunjukkan kesulitan terutama dalam membedakan huruf dengan bentuk serupa bentuknya, misalnya b–d atau p–q. Kemampuan pelafalan huruf pun masih bervariasi. Beberapa anak mampu menyebutkan huruf dengan benar, sedangkan lainnya masih memerlukan bantuan atau contoh dari guru. Ini mengindikasikan bahwa pemahaman belum sepenuhnya mampu mengenal huruf berkembang secara merata di kelompok ini.

Pada aspek kemampuan membentuk huruf, sebagian besar anak tampak masih menghadapi kesulitan. Hanya tiga anak yang sudah mampu menulis atau membentuk huruf dengan cukup baik menggunakan pensil, sementara lainnya masih harus meniru bentuk huruf dan sering menghasilkan goresan yang belum konsisten. Tiga anak terlihat kesulitan mengikuti arah penulisan huruf dan memerlukan pendampingan selama kegiatan menulis.

Dari segi minat, anak-anak menunjukkan kecenderungan lebih tertarik pada kegiatan bermain bebas dari pada kegiatan menulis huruf. Tiga anak terlihat sangat antusias mengikuti kegiatan literasi huruf, lima anak cukup antusias namun perhatian mereka mudah teralihkan, sedangkan tiga anak lainnya cenderung kurang berminat ketika kegiatan menulis huruf dilakukan dengan metode pembelajaran yang monoton. Situasi ini menunjukkan bahwa aktivitas literasi yang bersifat formal belum sepenuhnya menarik bagi sebagian besar anak.

Mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Rata Dewi (2022) peningkatan kemampuan peserta didik mengenal pemahaman terhadap huruf dapat ditingkatkan melalui kegiatan

bermain media berbahan lunak. terbukti melalui terjadinya perkembangan ke kemampuan kosakata pada anak mengetahui kemampuan mengenal aksara dapat berdasarkan data capaian penelitian pengamatan pembelajaran yang ada, bahwasanya penggunaan media plastisin mampu diterapkan sebagai usaha mengganti media-media mahal harganya. (Aesti & , Sofa Muthohar, 2025). Oleh karena itu, penulis menelaah persoalan tersebut secara kritis dan analitis melalui penelitian dengan judul: Peningkatan Mengenal Huruf Melalui Permainan Plastisin Berbasis Multisensori bagi anak-anak berusia 5–6 tahun di Taman Kanak-kanak RAUDLOTUL ULUM Mumbulsari.

METODE

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) dapat di definisikan sebagai penelitian tindakan (*action research*) yang di lakukan oleh guru sebagai peneliti di dalam kelasnya atau bersama orang lain. Penelitian ini mengangkat masalah- masalah yang aktual yang di lakukan oleh para guru yang merupakan pengamatan kegiatan belajar yang berupa tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Sedangkan model yang di gunakan adalah model kemmis dan mctaggart's yakni model yang terdiri dari: Perencanaan (planning), Pelaksanaan Tindakan (acting), Observasi (observing), Refleksi (reflecting).

1. Waktu dan tempat penelitian

Lokasi riset berada di TK Raudlotul Ulum Mumbulsari, yang bertempat di Jl. Ombul, wilayah pemukiman Angsanah Rt 002 Rw 019, daerah desa Mumbulsari, wilayah kecamatan Mumbulsari, area kabupaten Jember. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2025/2026, melalui durasi kurang lebih dua bulan. Kegiatan Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Populasi dalam riset ini mencakup seluruh peserta didik anak-anak berusia 5–6 tahun di TK RAUDLOTUL ULUM Mumbulsari pada masa di semester genap tahun akademik 2025–2026.

2. Populasi dan sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak Kelompok B usia 5 - 6 tahun di TK RAUDLOTUL ULUM Mumbulsari pada semester genap tahun ajaran 2025-2026. Populasi ini dipilih karena berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan literasi huruf anak masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam mengenal, membedakan, dan melafalkan huruf. Sampel Penelitian ini mencakup seluruh anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak RAUDLOTUL ULUM Mumbulsari dengan jumlah Sebanyak 11 peserta didik, terdiri dari 4 anak laki-laki dan 7 anak perempuan diperuntukkan bagi anak berusia 5–6 tahun. Cara pengambilan sampel yang digunakan yaitu seluruh anggota kelas dijadikan subjek penelitian, karena Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas tersebut.

3. Prosedur penelitian

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada umumnya mengikuti siklus: Perencanaan, Pelaksanaan Tindakan, Observasi, dan Refleksi, Yang di ulang hingga masalah pembelajaran teratasi.

Tahap Pra-Siklus

1. Observasi Awal : Mengamati metode/permainan yang di lakukan guru dalam peningkatan literasi huruf.
2. Pra-Tes : Melaksanakan tes lisan untuk mengukur kemampuan awal anak dalam mengenal huruf (anak diminta menyebutkan huruf secara acak).
3. Penetapan Target : Menetapkan Indikator Keberhasilan dan target persentase.

Siklus I (Tindakan Awal)

1. Perencanaan
Menyusun RPPH yang fokus untuk peningkatan literasi huruf pada anak usia 5-6 tahun. Menggunakan media plastisin warna warni, alas cetak huruf, dan kartu huruf.
2. Pelaksanaan Tindakan
Guru mempraktikkan cara bermain plastisin membentuk huruf. Anak secara bersama sama membentuk huruf. Anak yang berhasil membentuk huruf wajib menyebutkan bunyi huruf yang didapatkannya sebelum meletakkan huruf tersebut di papan / alas cetak huruf.

3. Observasi

Mengisi lembar observasi untuk mencatat tingkat keberanian anak menyebutkan huruf dan keterampilan membentuk huruf.

4. Refleksi

Menganalisis hasil. Jika target belum tercapai, (misalnya, anak masih kesulitan membedakan b dan d, m dan n, p dan q). Maka akan di lanjut ke siklus II, Namun jika target sudah tercapai maka sudah bisa di katakan cukup di siklus I.

Siklus II (Tindakan Perbaikan)

1. Perencanaan: Revisi RPPH. Modifikasi Tindakan: Misalnya, penggunaan warna plastisin berbeda untuk huruf yang mirip, serta kartu pasangan huruf (b–d, p–q, m–n).
2. Pelaksanaan Tindakan: Guru memberikan contoh kembali cara membentuk huruf menggunakan plastisin dengan penekanan pada arah dan bentuk huruf yang mirip. Anak membentuk huruf secara berkelompok kecil agar lebih fokus. Setelah membentuk huruf, anak menyebutkan nama dan bunyi huruf dengan suara lantang, kemudian membandingkan dengan huruf pasangannya (misalnya b dan d). Anak menempelkan hasil bentuk huruf pada papan/ alas dan mengulang bunyi huruf bersama guru.
3. Observasi: Guru mengamati dan mengisi lembar observasi dan Post-Tes akhir siklus.
4. Refleksi: Menganalisis hasil. Jika Indikator Keberhasilan (IK) tercapai, penelitian dihentikan.

4. Teknik analisis data

Analisis data digunakan untuk mengetahui berbagai kemajuan hasil belajar siswa dan peningkatan kemampuan literasi awal. Data dapat diperoleh melalui observasi dan lembar kerja yang dilakukan pada akhir setiap siklus. Hal ini dilakukan untuk dapat mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada kemampuan literasi awal.(Handayani, 2019). Teknik analisis data dalam penelitian ini Yaitu kuantitatif.

Analisis Kuantitatif

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu data yang dapat di analisis secara diskriptif menggunakan analisis statistik deskriptif (menghitung rata-rata perkembangan berdasarkan skor yang di peroleh dari lembar observasi).

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

P = Presentase keberhasilan
 f = Jumlah anak yang berhasil
 n = Jumlah anak di dalam kelas

Tabel 1. Tingkat Keberhasilan Anak

Kriteria	Persentase
BSB (Berkembang Sangat Baik)	76% - 100%
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	51% - 75 %
MB (Mulai Berkembang)	26 % - 50%
BB (Belum Berkembang)	0% - 25 %

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini di nyatakan berhasil apabila perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar yang di

peroleh anak setelah di beri tindakan apabila 75% jumlah anak berada pada tingkatan kemampuan berkembang sesuai harapan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan penelitian dari pelaksanaan Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dan Siklus II terhadap keterampilan anak kemampuan mengenal huruf mengalami perbaikan, di dasarkan pada keadaan awal, kemudian pada tahap II, dan meningkat lebih lanjut pada Siklus II. Indikator tersebut digunakan di setiap tahap tetap sama. Hal ini dapat dilihat dalam tabel indikator yang diperhatikan pada tiap tahap berikut. Tabel penilaian yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel indikator Keberhasilan Anak

	Indikator Penilaian	skor	kriteria	Deskripsi
1	Anak Mampu menyebutkan huruf-huruf yang telah dikenali	4	BSB	Anak selalu atau hampir selalu mampu Menyebutkan huruf yang di kenal
		3	BSH	Anak sebagian besar mampu Menyebutkan huruf yang di kenal yang disebutkan guru.
		2	MB	Anak kadang-kadang mampu Menyebutkan huruf yang di kenal, tetapi masih sering salah.
		1	BB	Anak tidak mampu Menyebutkan huruf yang di kenal yang disebutkan guru.
2	Anak mengidentifikasi huruf pertama dari nama benda-benda di lingkungan	4	BSB	Anak selalu atau hampir selalu mengidentifikasi huruf pertama dari nama benda-benda di lingkungan sekitarnya dengan benar dan konsisten.
		3	BSH	Anak sebagian besar dapat mengetahui bunyi huruf pertama berdasarkan nama benda-benda di sekitarnya
		2	MB	kadang-kadang anak dapat mengetahui bunyi aksara awal berdasarkan nama benda-benda di sekitar mereka. disekitarnya tetapi masih sering salah.
		1	BB	Anak belum bisa menyebutkan huruf pertama dari nama benda-benda di sekitar mereka.
3	Anak bias mengelompokkan gambar berdasarkan aksara awal yang mirip.	4	BSB	Anak selalu atau hampir selalu Anak mampu mengelompokkan kelompok gambar yang memiliki aksara awal serupa dengan akurat dengan cepat
		3	BSH	murid sebagian besar sudah dapat menyebutkan gambar-gambar yang memiliki bunyi huruf awal identik.
		2	MB	Anak terkadang dapat menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf awal yang sama, tetapi masih sering tertukar.
		1	BB	Anak belum bisa mengidentifikasi kelompok gambar dengan bunyi atau huruf awal yang serupa.

Peneliti berdiskusi bersama rekan sejawat dan kepala sekolah mengenai penetapan indikator keberhasilan dalam penguasaan kemampuan mengenal huruf melalui kegiatan bermain plastisin berbasis multisensori

ditetapkan indikator keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran yakni sebanyak 75 %. Apabila peserta didik berhasil memperoleh nilai atau tingkat capaian di atas 75 % Pada Siklus II, peserta didik dapat dikategorikan telah tumbuh

dan berkembang secara optimal apabila pencapaiannya melebihi batas yang ditetapkan, dan sebaliknya, apabila hasil pencapaian berada di bawah batas tersebut, maka dianggap belum berkembang Pada Siklus II, anak dinilai belum

menunjukkan perkembangan yang optimal dalam mengenal huruf melalui aktivitas bermain plastisin berbasis multisensori. Hasil Penilaian pada Siklus I sebagai berikut.

Tabel 3. Tabel Hasil Penilaian Siklus I

No.	Nama peserta didik	Indikator											
		Anak Mampu menyebutkan huruf-huruf yang telah dikenali				Anak mengidentifikasi huruf pertama dari nama benda-benda di lingkungan.				Anak bias mengelompokkan gambar berdasarkan aksara awal yang mirip.			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.	Ikm			✓				✓				✓	
2.	Rhm			✓				✓				✓	
3.	Rsk		✓				✓				✓		
4.	Zfr		✓				✓				✓		
5.	Lnd			✓				✓				✓	
6.	Fr			✓				✓				✓	
7.	Hly		✓				✓				✓		
8.	Knz			✓			✓				✓		
9.	Fs			✓			✓					✓	
10.	Jhn		✓				✓				✓		
11.	Zlf			✓				✓				✓	

Dari Tabel 3 tersebut, terlihat bahwa persentase pencapaian yang mencakupi nilai indikator keberhasilan yaitu 75 %, Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar anak belum optimal dan masih perlu adanya

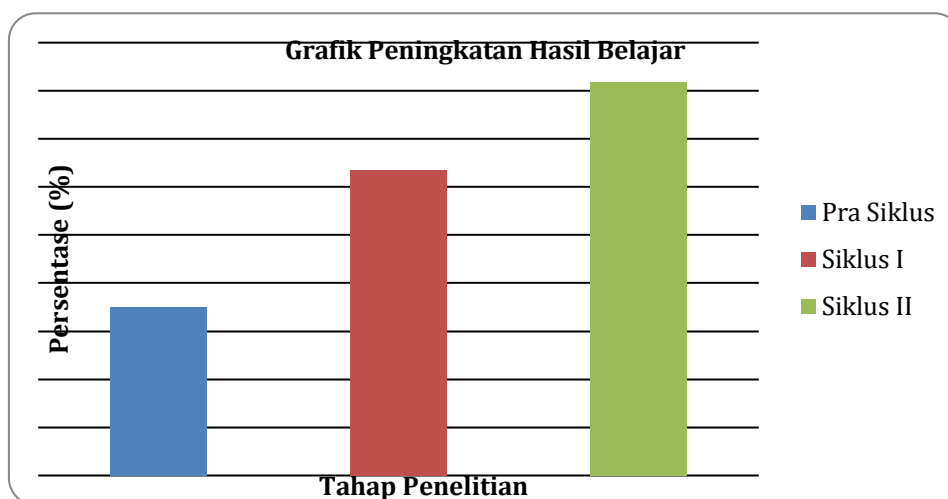
perbaikan. Peningkatan rata-rata persentase pencapaian kelas pada pra-siklus adalah sebesar 35 % dan pada tahap I = 63,6 %. Hasil Penilaian pada Siklus II sebagai berikut.

Tabel 4. Tabel Hasil Penilaian Siklus II

No.	Nama peserta didik	Indikator											
		Anak Mampu menyebutkan huruf-huruf yang telah dikenali				Anak dapat menyebutkan huruf awal dari nama benda-benda di sekitar mereka.				Anak mampu mengelompokkan gambar berdasarkan huruf awal yang sama.			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.	Ikm			✓				✓				✓	
2.	Rhm			✓				✓				✓	
3.	Rsk		✓				✓				✓		
4.	Zfr		✓					✓			✓		
5.	Lnd			✓			✓					✓	
6.	Fr			✓				✓				✓	
7.	Hly			✓				✓				✓	
8.	Knz			✓				✓			✓		
9.	Fs			✓			✓					✓	
10.	Jhn		✓					✓			✓		
11.	Zlf			✓				✓				✓	

Mengacu pada data yang diperoleh pada Siklus II, menyatakan bahwa 9 anak telah mencapai kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pencapaian belajar anak di kelas sudah mencapai tingkat optimal dan tidak perlu diperbaiki lebih lanjut. Angka rata-rata pencapaian kelas menunjukkan peningkatan dari

35% dari pra-siklus, meningkat menjadi 63,6% pada Siklus I, dan mencapai 81,8% pada Siklus II, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan di setiap siklus. Perkembangan capaian hasil belajar sebelum siklus pertama hingga Hasil Siklus II dapat diamati pada grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Peningkatan pada Siklus belajar siswa

Pembahasan

Berdasarkan temuan yang diperoleh dari penelitian, kemampuan anak dalam mengidentifikasi huruf memperlihatkan kemajuan dibandingkan pra-siklus hingga Siklus I, hingga Siklus II. Peristiwa ini terlihat berdasarkan perbandingan pencapaian belajar sebagaimana disajikan pada Tabel hasil pengamatan berikut:

Tabel 5. Ketuntasan Hasil belajar siswa

Tahap	Persentase Keberhasilan Kelas (%)	Peningkatan Nilai (%)
Pra Siklus	35	0
Siklus I	63,6	28,6 %
Siklus II	81,8	46,8%

Dari Tabel 5 tersebut, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan sebesar **63,6% di Siklus I** dan **81,8% di Siklus II**. Mengingat pencapaian belajar ditetapkan $\geq 75\%$, hasil Keadaan ini menandakan bahwa tindakan guru telah berhasil. Oleh karena itu, temuan ini membuktikan bahwa kegiatan bermain plastisin berbasis multisensori efektif dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis haturkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat dan karunia-Nya, penelitian ini dapat diselesaikan peneliti menyampaikan menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada: 1) **Ketua Yayasan TK Raudlotul Ulum**, yang telah memberikan izin dan mendukung kelancaran penelitian ini. 2) **Kepala Sekolah TK Raudlotul Ulum**, yang telah memfasilitasi dan memberikan arahan selama pelaksanaan penelitian.

REFERENSI

- Aesti, S. N., & Sofa Muthohar, M. (2025). Strategi Stimulasi Literasi Membaca melalui Kegiatan Bermain Plastisin. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 364–374.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.961>
- Ainun Pratiwi, Sri Nugroho Jati, I. M. (2024). Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Bermain Dengan Media Pasir dan Plastisin Terhadap Anak 4-5 Tahun. *ALAYYA : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 70–83.

- <https://doi.org/10.51311/alayya.v4i1.616>
- Ar, U. M., & Ilyas, S. N. (2024). *Kemampuan Literasi Anak Usia Dini Mengenal Simbol Huruf Menggunakan Media Tutup Botol DI TKIT Mutiara*. 5(2), 55–62.
- Baiq Ananda Dwi Arfika, Muazar Habibi, Fahrudin, A. D. A. W. (2025). *PENGARUH METODE MULTISENSORI TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA ANAK KELOMPOK A DI TK AISYIAH BUSTANUL ATHFAL TANJUNG*. 10.
- Dewi, R., Musi, M. A., & Syahriah, A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Kegiatan Bermain Plastisin. *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(4), 215. <https://doi.org/10.26858/edustudent.v1i4.27183>
- Diaz Anjar Pratiwi, Sofia Laretna Amartya, Hacika Cinan Reno, Andri Anugrahana S.Pd., M. P. (2024). *MENGATASI KESULITAN MEMBACA DAN BELAJAR HURUF ABJAD PADA ANAK DENGAN PENGGUNAAN MEDIA SANDPAPER LETTER DALAM METODE MONTESSORI* Diaz. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Handayani, S. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Awal melalui Media Big Book. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara PAUD-007*, 1--7.
- kemdikbud. (2014). *Permendikbud Tentang Standar Nasional PAUD*. 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Lisnawati Ruhaena. (2015). Model Multisensori: Solusi Stimulasi Literasi Anak Prasekolah. *Jurnal Psikologi*, 42(1), 47. <https://doi.org/10.22146/jpsi.6942>
- Misno, A. T., Ilyas, S. N., & Asti, A. S. W. (2025). *LOOSE PART DALAM MENSTIMULASI LITERASI ANAK USIA 5-6 Abstrak Pendahuluan Pendidikan sangat penting dan berhak dimiliki oleh semua orang*. 6(1), 67–76.
- Nurbaeti, E., Nuryati, N., & Iman. (2025). Implementasi media ajar plastisin untuk meningkatkan perkembangan kognitif mengenal bilangan pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan*, 6(1), 1–8.
- Pipit Rika Wijaya, Ade Irma Noviyanti, N. E. H. (2024). Implementasi Disiplin Positif untuk Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(2), 469–473. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i2.1901>
- Pipit Rika Wijaya. (2020). *PERSEPSI GURU PAUD TERHADAP PEMANFAATAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DALAM KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR*. *Consilium*, 193–205.
- Rindi Sartika, E. D. C. (2023). Penggunaan Media Plastisin Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal of Early Childhood Studies*, 1(1), 36–41.