Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
5 (3) 2025, Page: 198-206

Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Menggunakan Media Kartu Bergambar di Tk Tunas Cita

Saidahtul Mahfiro[1], Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi[2]
[1] Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka
[2] Fakultas Agama Islam, Universitas Sunan Giri Surabaya
Corresponding Author: Saidahtul Mahfiro, e-mail: 858728657@ecampus.ut.ac.id

Published: June, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini di TK Tunas Cita melalui penggunaan media kartu bergambar. Metode penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian terdiri dari delapan anak kelompok A dengan pendekatan eksperimen sederhana selama dua siklus tindakan. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan tes kemampuan mengenal huruf. Ditemukan adanya kenaikan berdasarkan hasil penelitian. Dari 8 anak pada siklus I, 3 anak Berkembang sesuai Harapan dan 3 anak berkembang sangat baik. Media kartu bergambar terbukti efektif sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik, sehingga dapat menjadi alternatif strategi pengajaran literasi awal di PAUD.

Kata Kunci: Kemampuan Literasi awal, kartu bergambar, anak usia dini, literasi awal.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran strategis dalam membentuk dasar kepribadian dan kemampuan kognitif anak sejak usia dini. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan mengembangkan potensi anak agar tumbuh secara optimal, baik fisik maupun psikis (UU Sisdiknas, 2003). Usia dini sering disebut sebagai masa emas (golden age) karena pada periode inilah fondasi utama perkembangan seseorang terbentuk, yang akan sangat memengaruhi masa depannya. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang digunakan di PAUD harus sesuai dengan karakteristik tumbuh kembang anak. Sayangnya, banyak satuan PAUD yang belum maksimal dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (Ummah, 2019). Contohnya, di TK Tunas Cita, metode pengenalan huruf masih bersifat konvensional dan monoton. Hal ini mengakibatkan anak cepat bosan dan kurang tertarik mengikuti kegiatan belajar.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Cita yang terletak di Desa Sidokerto, permasalahan utama dalam kegiatan pengenalan huruf terletak pada keterbatasan variasi media dan metode ajar yang digunakan. Kurangnya media pendukung yang menarik menyebabkan anak kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat menimbulkan ketidaksukaan anak terhadap aktivitas membaca dan menulis. Media seperti kartu bergambar memiliki kelebihan dalam hal ketersediaan, kemudahan penggunaan, serta fleksibilitas dalam penyesuaian tema atau tingkat kesulitan huruf.

Mengenal huruf merupakan langkah awal bagi anak-anak untuk menjadi melek huruf. Namun, melek huruf bukan hanya sekadar membaca dan menulis; tetapi juga tentang berpikir dan memahami makna simbol (Devi et al., 2022). Oleh karena itu, pengenalan huruf harus dilakukan dengan pendekatan yang menarik, konkret, dan sesuai dengan perkembangan anak. fungsi representasi dan imajinatif bahasa anak harus merasakan membaca sebagai pengalaman bermakna, bukan sekadar pengenalan simbol (Widayati et al., 2021). Ketika metode yang digunakan tidak efektif, anak akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan membaca di tahap berikutnya.

Kartu bergambar merupakan media visual yang menampilkan huruf beserta ilustrasi gambar yang sesuai, seperti "A" untuk "apel" atau "B" untuk "bola". Visualisasi konkret ini mempermudah anak dalam menghubungkan simbol huruf dengan benda yang dikenal dalam keseharian. Menurut Purnamasari dan Rohmawati (2023), media bergambar mampu meningkatkan ketertarikan anak terhadap proses belajar karena memberikan rangsangan visual dan memperkuat daya ingat. Anak lebih mudah memahami dan mengingat huruf melalui pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan kartu bergambar memungkinkan pembelajaran yang variatif seperti permainan mencocokkan huruf, tebak gambar, atau permainan memori. Aktivitas-aktivitas ini meningkatkan interaksi anak dengan media dan sesama temannya, yang mendukung perkembangan sosial-emosional. Dengan demikian, media ini berpotensi menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak.

Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini dibanding metode ceramah atau drill. Media yang interaktif dapat melibatkan anak secara aktif dalam proses belajar sehingga memperkuat pembentukan konsep (Wahyuni, 2022). Ketika anak belajar melalui permainan yang menyenangkan, mereka tidak merasa sedang "belajar" dalam arti formal, melainkan mengeksplorasi lingkungan secara alami. Umpan balik visual dari kartu bergambar juga memperkuat pengalaman belajar anak karena langsung memperlihatkan hubungan antara huruf dan objek. Aktivitas ini membantu perkembangan saraf sensorik dan kognitif yang mendasari kemampuan membaca. Selain itu, partisipasi aktif anak dalam permainan juga memperkuat kepercayaan diri mereka dalam menyampaikan pendapat dan menjawab

pertanyaan. Oleh karena itu, pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan mengenal huruf, tetapi juga keterampilan komunikasi dan sosial anak.

Fleksibilitas media ini juga memungkinkan variasi permainan tebak gambar maupun menyusun huruf mengakomodasi ragam kemampuan anak (Syarihan, 2020). Kartu bergambar membantu anak memahami hubungan arbitrer antara huruf dan maknanya dengan konkret (Alslan & Shiong, 2021). Tujuannya adalah mengukur seberapa besar pengaruh kartu bergambar terhadap peningkatan pengenalan huruf pada anak. Penilaian dilakukan dengan membandingkan hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut.

Dalam konteks ini, penggunaan media yang sesuai dapat menjadi jembatan untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan dunia anak. Melalui media kartu bergambar yang memadukan visual, audio, dan kinestetik, anak-anak dapat menginternalisasi konsep huruf lebih cepat (Swari & Ambara, 2022). Karakteristik bahasa yang sistematis dan arbitrer memerlukan pengenalan simbol huruf secara kontekstual (Utara, 2025). Media kartu bergambar dapat membantu guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Guru dapat melakukan modifikasi dan inovasi pada kartu bergambar sesuai dengan kebutuhan kelas. Selain itu, pelatihan dan dukungan dari sekolah sangat penting agar guru memiliki keterampilan dalam memanfaatkan media ini secara maksimal. Dengan demikian, kolaborasi antara guru dan institusi sekolah menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran literasi awal.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan metode pengajaran pengenalan huruf di tingkat PAUD. Manfaatnya tidak hanya dirasakan oleh guru sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran, tetapi juga oleh anak- anak sebagai penerima manfaat langsung. Peningkatan kemampuan literasi awal anak akan memberikan dampak positif pada kesiapan mereka memasuki jenjang pendidikan dasar. Sekolah pun akan memperoleh nilai tambah dalam hal peningkatan mutu pendidikan dan kepuasan orang tua. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengambil kebijakan dalam menyusun kurikulum dan pelatihan guru PAUD. Dengan demikian, upaya inovasi media pembelajaran seperti kartu bergambar merupakan langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini di Indonesia. Keberhasilan pendekatan ini akan menjadi model pembelajaran yang dapat direplikasi di PAUD lainnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang siklusnya terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi**.** Model ini sangat cocok karena membantu guru terus meningkatkan proses belajar-mengajar langsung di kelas.(Kemmis & McTaggart, 1988). Fokus utama penelitian adalah meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini melalui media kartu bergambar yang menarik, interaktif, dan sesuai

dengan karakteristik perkembangan anak. Penelitian dilaksanakan di TK Tunas Cita, Desa Sidokerto, Kecamatan Buduran, Kabupaten Sidoarjo, dengan subjek sebanyak delapan anak kelompok A, yang terdiri atas empat anak laki-laki dan empat anak perempuan.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, dokumentasi, dan tes sederhana. Observasi dilakukan oleh guru dan rekan sejawat dengan mencatat partisipasi siswa, respons terhadap media, dan keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran. Dokumentasi berupa foto dan video digunakan untuk merekam proses pembelajaran secara visual sebagai bahan refleksi dan evaluasi. Sementara itu, tes sederhana diberikan secara individual untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengenal huruf sebelum dan sesudah tindakan dilakukan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah disusun berdasarkan indikator kemampuan literasi awal yang relevan dengan usia dan tahap perkembangan anak.

Penelitian ini terbagi menjadi dua siklus, di mana siklus pertama menerapkan media kartu bergambar bertema kata "IKAN" dan mengandalkan pendekatan multisensori seperti menyanyi dan menirukan gerakan. Hasil dari siklus ini menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa, meskipun belum optimal. Berdasarkan refleksi, siklus kedua dirancang dengan penambahan variasi permainan, sistem reward, serta keterlibatan orang tua melalui tugas pendamping di rumah. Tema "BEBEK" dipilih untuk pembelajaran lanjutan, dengan tambahan aktivitas menulis huruf dan pemberian hadiah kecil. Perbaikan strategi pada siklus kedua terbukti meningkatkan motivasi dan pencapaian siswa dalam mengenal huruf secara lebih merata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA DINI

Pada siklus I dilaksanakan pada 16 Mei 2025. Tema yang digunakan adalah "Binatang" dengan sub tema "Ikan" dengan menggunakan media kartu bergambar dengan kata "IKAN" diperkenalkan.

Tabel 2. Distribusi Kemampuan Menyebutkan Awalan Huruf "IKAN" (Siklus I)

NO	ANAK	☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1.	Naura	V			
2.	Azkia			V	
3.	Arinta		V		
4.	Adhan		V		
5.	Nadin				V
6.	Salsabila		V		

7.	Arsyeli				V
8.	Velcia				V

Keterangan :

BB : Belum Berkembang BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada Siklus I kemampuan Mengenal huruf anak masih belum meningkat secara signifikan. Masih ada 2 anak yang Mulai berkembang dalam kemampuan mengenal Huruf. Hal ini menyebabkan adanya perbaikan pada Siklus II.

Hasil Penelitian Pada Siklus I menunjukkan bahwa masih belum mencapai kategori peingkatan kemampuan mengenal huruf. Menurut Devi et al. (2022), **Mengenal huruf merupakan langkah awal** bagi anak-anak untuk menjadi melek huruf. Namun, melek huruf bukan hanya sekadar membaca dan menulis; tetapi juga tentang **berpikir dan memahami makna simbol.** Dalam membahas perkembangan membaca, Michael Halliday menekankan fungsi representasi dan imajinatif bahasa anak harus merasakan membaca sebagai pengalaman bermakna, bukan sekadar pengenalan simbol (Widayati et al., 2021). Hasil tersebut menunjukkan perlunya tindakan perbaikan pada Siklus selanjutnya.

Siklus II ini yang dilaksanakan 17 Mei 2025, dalam Kegiatan ini selain kartu bergambar kata "BEBEK", ditambahkan reward (stempel bintang) dan variasi permainan.

Tabel 3. Distribusi Kemampuan Menyebutkan Awalan Huruf "BEBEK" (Siklus II)

NO	**ANAK**	☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1.	Naura		V		
2.	Azkia			V	
3.	Arinta		V		
4.	Adhan			V	
5.	Nadin				V
6.	Salsabila			V	
7.	Arsyeli				V
8.	Velcia				V

Keterangan :

☆ : Belum Berkembang ☆☆☆: Berkembang Sesuai Harapan

☆☆ : Mulai Berkembang ☆☆☆☆ : Berkembang Sangat Baik

Hasil pada Tabel 4.3 menunjukkan peningkatan signifikan: 1 siswa di MB, tiga siswa di BSH, dan 4 siswa di BSB. Kenaikan kategori BSB dari 3 anak menjadi 4 anak menegaskan efektivitas reinforcement positif dalam pembelajaran PAUD (Wahyuni, 2022). Peningkatan ini sejalan dengan hakikat bahasa sebagai alat komunikasi dan kognitif (Pokhrel, 2024) yang memerlukan stimulasi multisensori sejak dini. Maka Bisa disimpulkan pada Siklus II ini mengalami peningkatan kemampuan Mengenal huruf secara signifikan.

Media Kartu Bergambar di TK Tunas Cita

Pada penenlitian ini untuk mencapai kemampuan Mengenal Huruf peneliti menggunakan media kartu bergambar. Pada siklus I dilaksanakan pada 16 Mei 2025. Tema yang digunakan adalah "Binatang" dengan sub tema "Ikan" dengan menggunakan media kartu bergambar dengan kata "IKAN" diperkenalkan.

Tabel 3. Distribusi Kemampuan Menyebutkan Awalan Huruf "IKAN" dengan Kartu Bergambar (Siklus I)

NO	ANAK	☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1.	Naura	V			
2.	Azkia			V	
3.	Arinta		V		
4.	Adhan		V		
5.	Nadin				V
6.	Salsabila		V		
7.	Arsyeli				V
8.	Velcia				V

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa pada Siklus I, Penggunaan media ajar kartu bergambar pada anak masih belum meningkat secara signifikan. Hal ini menyebabkan adanya perbaikan pada Siklus II. Hasil Penelitian Pada Siklus I menunjukkan bahwa masih belum mencapai kategori peingkatan kemampuan mengenal huruf. Kartu bergambar membantu anak memahami hubungan arbitrer antara huruf dan maknanya dengan konkret (Alslan & Shiong, 2021). Fleksibilitas media ini juga memungkinkan

variasi permainan tebak gambar maupun menyusun huruf mengakomodasi ragam kemampuan anak (Syarihan, 2020). Hasil tersebut menunjukkan perlunya tindakan perbaikan pada Siklus selanjutnya.

Siklus II yang dilaksanakan 17 Mei 2025, Pada Kegiatan ini selain kartu bergambar kata "BEBEK", ditambahkan reward (stempel bintang) dan variasi permainan.

Tabel 4. Distribusi Kemampuan Menyebutkan Awalan Huruf "BEBEK" (Siklus II)

NO	ANAK	☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1.	Naura		V		
2.	Azkia			V	
3.	Arinta		V		
4.	Adhan			V	
5.	Nadin				V
6.	Salsabila			V	
7.	Arsyeli				V
8.	Velcia				V

Hasil pada Tabel 4.3 menunjukkan peningkatan signifikan: 1 siswa di MB, 3 siswa di BSH, dan 4 siswa di BSB.

Kenaikan kategori BSB dari 3 menjadi 4 menegaskan efektivitas reinforcement positif dalam pembelajaran PAUD (Wahyuni, 2022). Penambahan reward dalam siklus II memanfaatkan fungsi heuristic dan interaksional bahasa, di mana reinforcement positif meningkatkan motivasi intrinsik (Ryan & Deci dalam Wahyuni, 2022). Maka Bisa disimpulkan pada Siklus II ini mengalami peningkatan kemampuan Mengenal huruf secara signifikan.

Faktor Pendukung dan Penghambat Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini media kartu Gambar TK Tunas Cita

Faktor pendukung dan penghambat pada tindakan pelaksanaan penelitian ini meliputi faktor interal dan eksternal. pada penelitian ini faktor internal yang mempengaruhi yaitu dari peneliti yang juga bertindak sebagai guru. Faktor eksternal yaitu berasal dari anak dan kemampuan berbahasa anak. Masih ada anak yang malu untuk menyebutkan nama dari binatang yang ada dimedia kartu bergambar

Faktor pendukung meliputi media interaktif yang merangsang berbagai aspek bahasa. berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis secara simultan. Hal ini menggaris bawahi pentingnya pendekatan diferensiasi dan pengelolaan kelas yang lebih baik agar semua anak dapat terlibat aktif (Mutamimah, 2024). Dalam membahas perkembangan membaca, Michael Halliday menekankan fungsi

representasi dan imajinatif bahasa anak harus merasakan membaca sebagai pengalaman bermakna, bukan sekadar pengenalan simbol (Widayati et al., 2021). Hambatan muncul dari manajemen kelas yang belum optimal, perbedaan kecepatan belajar, dan durasi sesi yang terbatas.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu bergambar terbukti memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan berbahasa pada anak usia dini, terutama bila dipadukan dengan metode pembelajaran yang menarik dan pengelolaan kelas yang efektif. Peningkatan hasil belajar dari siklus yang ada menegaskan pentingnya adaptasi metode agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Meskipun pada siklus awal masih ada tantangan seperti kurangnya fokus dan partisipasi, perbaikan yang dilakukan mampu mendorong motivasi dan antusiasme anak dalam belajar.

Hal ini menegaskan bahwa media visual seperti kartu bergambar dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran bahasa anak usia dini. Selain itu, keberhasilan pembelajaran juga sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola kelas dan memfasilitasi interaksi yang positif. Oleh karena itu, pelatihan guru dan pengembangan media pembelajaran yang inovatif menjadi sangat penting. Media yang interaktif dan menyenangkan tidak hanya meningkatkan daya tarik belajar, tetapi juga membantu anak dalam mengembangkan aspek kognitif seperti memori dan perhatian. Jadi, media kartu bergambar dapat difungsikan sebagai salah satu pendekatan utama untuk pembelajaran bahasa di tingkat PAUD. Penelitian lebih lanjut juga direkomendasikan untuk mengkaji variasi media dan metode lain agar dapat terus meningkatkan efektivitas pembelajaran. Secara keseluruhan, media pembelajaran yang tepat dan pendekatan yang adaptif akan sangat mendukung tumbuh kembang bahasa anak secara menyeluruh dan berkelanjutan.

Faktor pendukung dan penghambat pada tindakan pelaksanaan penelitian ini meliputi faktor interal dan eksternal. pada penelitian ini faktor internal yang mempengaruhi yaitu dari peneliti yang juga bertindak sebagai guru. Faktor eksternal yaitu berasal dari anak dan kemampuan berbahasa anak. Masih ada anak yang malu untuk menyebutkan nama dari binatang yang ada dimedia kartu bergambar.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad. (2016). *Penggunaan Media Permainan Balok Dan Roda Pintar Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Kelompok B Kb Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember*. 1–23.

Al, K. (2024). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Kartu Huruf Bergambar Di Tk Khadijah Al Kubro*. *2*(4), 665–670.

Alslan, & Shiong, P. K. (2021). Bulletin Of Pedagogical Research. *Bulletin Of Pedagogical Research*, *1*(1), 1–15.

Astuti, W. T., Tk, G., Harapan, T., Ngaglik, T., & Yogyakarta, S. (2016). Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences Di Tk Tunas Harapan Tambakrejo Ngaglik Sleman. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, *1*(2), 257–276.

Devi, S., Yusru Bachtiar, M., & Negeri Makassar, U. (2022). Pengaruh Media Flash Card Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok B Tk Negeri Kartini Bantaeng. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2022*(X).

Febriyanti, F., Cindrya, E., Murtopo, A., & Melyuna, L. A. (2023). Pengaruh Permainan Pancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Mulya Ananda Sembawa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(6), 8942–8952.

Mutamimah, M. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Huruf Pada Anak Ta A Usia 4-5 Tahun Di Tk Negeri Pembina Limpung. *Audiensi: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, *3*(1).

Oktaviani, E. (2019). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Bangsa Penantian Ulubelu Tanggamus. *E-Tech*, *2*(2), 1–59.

Pokhrel, S. (2024b). Kreativitas Dan Inovasi Guru Dalam Pembelajaran Berbasis Digital Dengan Media Kelas Virtual Tv Sekolah Pada Anak Usia Dini Di Paud Cinta Kasih Ibu. *Ayan*, *15*(1), 37–48.

Purnamasari, N. I., & Rohmawati, H. (2023). Implementasi Kegiatan Bermain Huruf. *El-Banat*, *13*(66), 117–141.

Syarihan. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Card Sort*.

Ummah, M. S. (2019). Pelatihan Kegiatan Pembelajaran Literasi Baca Tulis Anak Usia Dini Pada Ikatan Guru Raudhatul Athfal (Igra) Kecamatan Mataram Baru Kabupaten Lampung Timur. *Sustainability (Switzerland)*, *11*(1).

Wahyuni, N. L. A. I. (2022). Media Papan Pintar Angka Berbasis Animasi Untuk Stimulus Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *10*(1).

Widayati, S., Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti, A. (2021). Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (Audhi)*, *4*(1).