

Implementasi Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Harta Karun untuk Mengembangkan Pemahaman Huruf Anak TK B Permata Indah Kotaanyar

¹Siti Nur Laela,²Mamluatun Ni'mah,³Debby Adelita Febrianti Purnamasari
^{1,2,3} Universitas Islam Zainul Hasan Genggong, Probolinggo, Indonesia
Email:¹snurlaila528@gmail.com,² luluknikmahasa@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi strategi pembelajaran melalui permainan harta karun dalam mengembangkan pemahaman huruf anak kelompok B di TK Permata Indah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas 10 anak kelompok B, kepala sekolah, dan guru kelas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi strategi pembelajaran melalui permainan harta karun dilaksanakan dengan memanfaatkan bola warna-warni yang berisi kartu huruf. Anak mencari kartu huruf, kemudian menunjukkan dan menyebutkan huruf yang ditemukan di depan guru dan teman-temannya. Kegiatan tersebut menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Hasil penilaian menunjukkan bahwa 6 anak (60%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 4 anak (40%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Temuan penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran melalui permainan harta karun efektif dalam mengembangkan pemahaman huruf anak kelompok B di TK Permata Indah Kotaanyar.

Kata Kunci: *Implementasi, strategi pembelajaran, permainan harta karun, pemahaman huruf, anak usia dini.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang berperan penting dalam mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak sebagai bekal untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pada masa usia dini, anak berada pada periode emas (golden age), yaitu masa ketika pertumbuhan dan perkembangan berlangsung sangat pesat sehingga memerlukan stimulasi yang tepat sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangannya.¹ Salah satu aspek perkembangan yang perlu distimulasi sejak dini adalah perkembangan bahasa, khususnya kemampuan memahami huruf sebagai dasar bagi keterampilan membaca dan menulis.

¹ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini, (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022).

Pemahaman huruf merupakan kemampuan anak dalam mengenali, menyebutkan, membedakan, serta menghubungkan simbol huruf dengan bunyi yang sesuai. Kemampuan ini menjadi fondasi penting dalam perkembangan literasi anak. Anak yang memiliki pemahaman huruf yang baik akan lebih mudah mengikuti proses pembelajaran membaca pada jenjang pendidikan berikutnya. Sebaliknya, rendahnya pemahaman huruf dapat menghambat perkembangan kemampuan berbahasa dan kesiapan belajar anak.²

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Permata Indah Kotaanyar, masih ditemukan beberapa anak kelompok B yang mengalami kesulitan dalam mengenali dan menyebutkan huruf. Sebagian anak masih sering tertukar dalam membedakan bentuk huruf yang memiliki kemiripan, kurang percaya diri ketika diminta menyebutkan huruf di depan kelas, serta menunjukkan minat belajar yang masih rendah saat kegiatan pembelajaran mengenal huruf berlangsung. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional sehingga anak kurang memperoleh pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan.

Pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengembangkan pemahaman huruf anak usia dini. Piaget menjelaskan bahwa anak belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas konkret,³ sedangkan Vygotsky menekankan bahwa interaksi sosial antara guru dan anak berperan penting dalam mendukung perkembangan kemampuan kognitif melalui pemberian bantuan (scaffolding).⁴ Bruner menyatakan bahwa anak akan lebih mudah memahami konsep apabila diberi kesempatan untuk menemukan pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung.⁵ Oleh karena itu, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

² Perkembangan Literasi Anak Usia Dini, (Jakarta: Indeks, 2019).

³ Piaget, J.1972. The psychology of the child. New York: Basic Books.

⁴ Vygotsky, L. S.1978. Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge: Harvard University Press.

⁵ Jerome Bruner 1966, Toward a Theory of Instruction is a landmark text in cognitive psychology and education.

Salah satu permainan yang dapat diterapkan untuk mengembangkan pemahaman huruf adalah permainan harta karun. Permainan ini dilakukan dengan mengajak anak mencari kartu huruf yang berada di sela-sela bola warna-warni, kemudian menunjukkan dan menyebutkan huruf yang ditemukan di depan guru serta teman-temannya. Kegiatan tersebut memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena anak terlibat secara aktif dalam proses mencari, menemukan, mengenali, dan menyebutkan huruf. Selain membantu anak memahami simbol huruf, permainan harta karun juga dapat melatih keberanian berbicara, meningkatkan konsentrasi, serta menumbuhkan motivasi belajar anak.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan anak usia dini. Penelitian mengenai pengembangan media peta harta karun menunjukkan bahwa permainan mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf melalui aktivitas belajar yang menarik.⁶ Penelitian lain tentang permainan berburu harta karun juga menunjukkan bahwa kegiatan bermain dapat meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran.⁷ Selain itu, penelitian mengenai penggunaan permainan dalam pembelajaran anak usia dini menunjukkan bahwa aktivitas bermain mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga mendukung perkembangan berbagai aspek kemampuan anak.⁸

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada pengembangan media permainan atau pengaruh permainan terhadap aspek perkembangan tertentu, sedangkan penelitian mengenai implementasi strategi pembelajaran melalui permainan harta karun dalam mengembangkan

⁶ Nina Nuriyah Ma'arif, Lilis Nor Dayani, dan Riyadlotus Sholichah, "Pengembangan Media Peta Harta Karun: Memperkenalkan Simbol Angka dan Huruf dalam Kelompok B di RAM NU 251 Al-Fattah Gresik," *Atthiflah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 10, no. 2 (2023): 352–363.

⁷ Anna Veronika, Zulkifli, dan Enda Puspitasari, "Pengaruh Permainan Berburu Harta Karun terhadap Kecerdasan Logika Matematika pada Anak Usia 5–6 Tahun di TK Shandy Putra Telkom Pekanbaru," *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* 5, no. 1 (2018): 1–15.

⁸ Dwininda Ayundarani dan Murni Maulina, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Permainan Kartu Huruf di TK Negeri Pembina, Kecamatan Tangerang," *Atthiflah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 11, no. 1 (2024): 244–251.

pemahaman huruf anak kelompok B di TK Permata Indah Kotaanyar masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi strategi pembelajaran melalui permainan harta karun dalam mengembangkan pemahaman huruf anak kelompok B di TK Permata Indah Kotaanyar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam implementasi strategi pembelajaran melalui permainan harta karun dalam mengembangkan pemahaman huruf anak kelompok B di TK Permata Indah Kotaanyar. Penelitian kualitatif memusatkan perhatian pada pengungkapan makna, proses, serta fenomena yang terjadi secara alamiah di lapangan, sehingga peneliti dapat memperoleh gambaran yang utuh mengenai pelaksanaan pembelajaran dan perkembangan pemahaman huruf anak. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang secara langsung melakukan pengumpulan data, menginterpretasikan data, dan menarik kesimpulan berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan.⁹

Penelitian dilaksanakan di TK Permata Indah Kotaanyar dengan subjek penelitian guru kelas dan anak kelompok B yang mengikuti kegiatan pembelajaran melalui permainan harta karun. Pemilihan subjek penelitian dilakukan karena guru dan anak merupakan pihak yang terlibat langsung dalam pelaksanaan strategi pembelajaran. Adapun objek penelitian adalah implementasi strategi pembelajaran melalui permainan harta karun dalam mengembangkan pemahaman huruf anak. Fokus penelitian diarahkan pada proses pelaksanaan pembelajaran, penggunaan media bola warna-warni dan kartu huruf, interaksi antara guru dan anak selama kegiatan berlangsung, serta perkembangan pemahaman huruf yang ditunjukkan anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan pembelajaran

⁹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, ed. revisi (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 6–12.

berlangsung untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru, keterlibatan anak, serta perkembangan pemahaman huruf selama penerapan permainan harta karun. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada guru kelas untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai perencanaan, pelaksanaan, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, serta dokumen lain yang mendukung hasil penelitian.¹⁰

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti, sedangkan instrumen pendukung meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi. Pedoman observasi digunakan untuk mencatat aktivitas guru dan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Pedoman wawancara digunakan sebagai acuan dalam memperoleh informasi secara sistematis dari guru, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperkuat data hasil observasi dan wawancara sehingga diperoleh informasi yang lebih lengkap dan akurat.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Kondensasi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian naratif agar mudah dipahami, kemudian dilakukan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber, yaitu membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga diperoleh data yang kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan.¹¹

Metode Penelitian harus dijelaskan dengan jelas, seperti adanya rancangan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Semua bagian ini dipaparkan secara terintegrasi dalam bentuk paragraf-paragraf penulisan sama seperti pada bagian pendahuluan.

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm. 104–140.

¹¹ Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, ed. ke-4 (Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2020), hlm. 7–18

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Implementasi strategi pembelajaran melalui permainan harta karun dilaksanakan dengan memanfaatkan media bola warna-warni yang di dalamnya terdapat kartu huruf. Sebelum kegiatan dimulai, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, memperkenalkan aturan permainan, serta memberikan contoh cara bermain kepada anak. Selanjutnya, anak diminta mencari kartu huruf yang berada di sela-sela bola warna-warni. Setelah berhasil menemukan kartu huruf, setiap anak menunjukkan kartu tersebut di depan guru dan teman-temannya, kemudian menyebutkan nama huruf yang diperoleh dengan bimbingan guru apabila diperlukan.



Gambar 1. Kegiatan Permainan Harta Karun

Gambar 1 merupakan kegiatan anak saat mencari kartu huruf yang disembunyikan di sela-sela bola warna-warni. Anak terlihat antusias mengikuti permainan dengan memasukkan tangan ke dalam kotak untuk menemukan kartu huruf secara acak.



Gambar 2. Menyebutkan Huruf yang Ditemukan

Gambar 2. Merupakan seorang anak yang berhasil menemukan kartu huruf dari sela-sela bola warna-warni kemudian menunjukkan dan menyebutkan huruf yang diperoleh di depan guru dan teman-temannya.

Selama kegiatan berlangsung, anak terlihat antusias mengikuti setiap tahapan permainan. Suasana pembelajaran menjadi lebih aktif karena anak terlibat secara langsung dalam proses mencari, menemukan, menunjukkan, dan menyebutkan huruf. Aktivitas tersebut tidak hanya membantu anak mengenal simbol huruf, tetapi juga melatih keberanian berbicara di depan guru dan teman-temannya. Pembelajaran melalui permainan menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga anak lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan hingga selesai.

Hasil observasi menunjukkan bahwa implementasi strategi pembelajaran melalui permainan harta karun mampu mengembangkan pemahaman huruf anak kelompok B. Penilaian dilakukan berdasarkan empat indikator, yaitu kemampuan menyebutkan huruf, menunjukkan simbol huruf, membedakan bentuk huruf, dan mengelompokkan huruf. Keempat indikator tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat perkembangan pemahaman huruf setiap anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tabel 1.Indikator Kemampuan Pemahaman Huruf

No	Indikator Yang Diamati	Keterangan Penilaian
1.	Menyebutkan Huruf	BB/MB/BSH/BSB
2.	Menunjukkan Simbol Huruf	BB/MB/BSH/BSB
3.	Membedakan Bentuk Huruf	BB/MB/BSH/BSB
4.	Mengelompokkan Huruf	BB/MB/BSH/BSB

Keterangan :

1. BB=Belom Berkembang
2. MB=Mulai Berkembang
3. BSH=Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB=Berkembang sangat Baik

**Tabel 2. Hasil Perkembangan Pemahaman Huruf Anak Kelompok B
Setelah Implementasi Permainan Harta Karun**

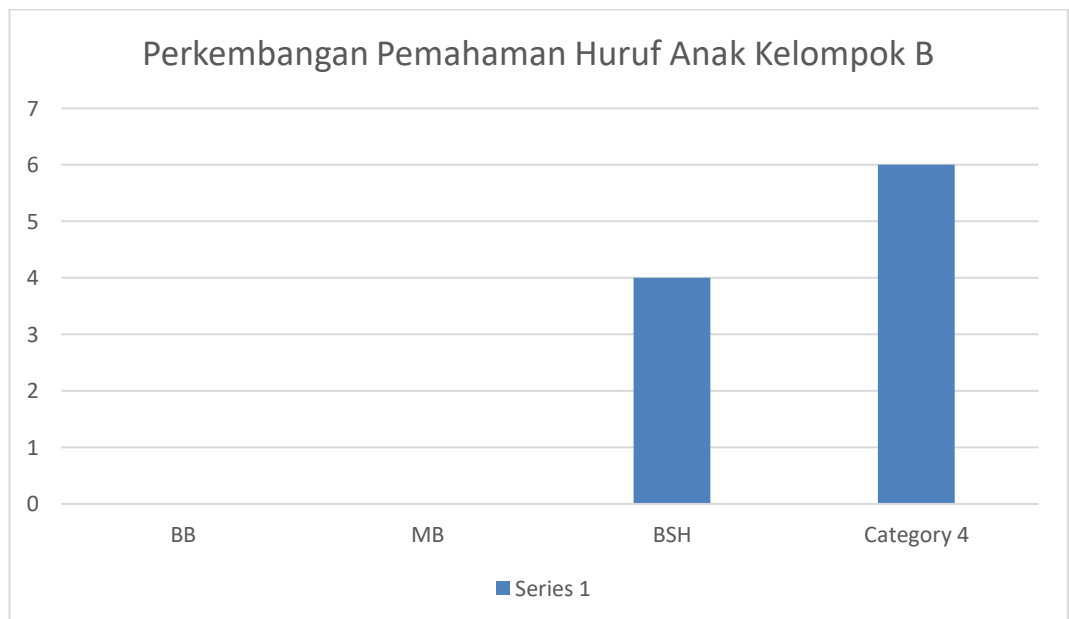
No	Nama Anak	Nilai	Katagori
1.	MR	3,8	BSH
2.	MA	3,3	BSH
3.	MD	3,2	BSH
4.	SA	3,9	BSH
5.	AM	3,4	BSH
6.	AJ	4,0	BSH
7.	KD	3,8	BSH
8.	GA	3,3	BSH
9.	MA	4,0	BSH
10	RA	3,9	BSH

Keterangan Penilaian:

1. 1,0–1,9 = BB (Belum Berkembang)
2. 2,0–2,9 = MB (Mulai Berkembang)

3. 3,0–3,6 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4. 3,7–4,0 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

Berdasarkan Tabel 2, hasil penilaian terhadap 10 anak kelompok B menunjukkan bahwa sebanyak 6 anak (60%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan 4 anak (40%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tidak terdapat anak yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) maupun Belum Berkembang (BB). Hasil tersebut menunjukkan bahwa implementasi strategi pembelajaran melalui permainan harta karun memberikan hasil yang baik dalam mengembangkan pemahaman huruf anak kelompok B di TK Permata Indah.



Grafik 1 memperlihatkan bahwa kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) merupakan kategori yang paling banyak dicapai oleh anak, yaitu sebanyak 6 anak (60%), diikuti kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 anak (40%). Tidak terdapat anak pada kategori Mulai Berkembang (MB) maupun Belum Berkembang (BB). Temuan ini menunjukkan bahwa implementasi strategi pembelajaran melalui permainan harta karun mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga mendukung perkembangan pemahaman huruf anak usia dini.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan harta karun memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan bagi anak usia dini. Anak tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam kegiatan mencari, menemukan, menunjukkan, dan menyebutkan huruf yang diperoleh. Aktivitas tersebut membuat anak lebih mudah memahami bentuk dan simbol huruf karena mereka belajar melalui pengalaman secara langsung. Temuan ini sejalan dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini belajar secara optimal melalui aktivitas konkret dan pengalaman langsung. Selain itu, Vygotsky menjelaskan bahwa interaksi antara guru dan anak selama proses pembelajaran membantu perkembangan kemampuan kognitif anak melalui pemberian bimbingan (*scaffolding*). Bruner juga menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila anak terlibat aktif dalam proses menemukan pengetahuan.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa permainan harta karun merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini. Melalui kegiatan mencari dan menemukan, anak terdorong untuk lebih aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi anak selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dipahami bahwa implementasi strategi pembelajaran melalui permainan harta karun tidak hanya membantu anak mengenal simbol huruf, tetapi juga mengembangkan rasa percaya diri, keberanian berkomunikasi, kemampuan berkonsentrasi, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, strategi pembelajaran melalui permainan harta karun dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif bagi guru PAUD dalam mengembangkan pemahaman huruf anak sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang menekankan kegiatan bermain sebagai proses belajar.

Hasil penelitian dipaparkan dengan detail dengan menyajikan beberapa data yang jelas, penulisan sama seperti pada bagian pendahuluan.

Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang berisi tentang paparan hasil penelitian disertai dengan pembahasan mengenai hasil penelitian tersebut. Semua bagian ini dipaparkan secara terintegrasi dalam bentuk paragraf-paragraf. Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan tabel, grafik (gambar), dan/ atau bagan. Bagian pembahasan memaparkan hasil pengolahan data, menginterpretasikan penemuan secara logis, mengaitkan dengan sumber rujukan yang relevan. Pada bagian ini peneliti dapat membuat Kutipan, tabel, dan gambar mengikuti aturan APA Style. Adapun penulisan tabel dan gambar adalah sebagai berikut:

Tabel : 1
Nama tabel

Nama	Data	Data	Data	Data
A	24	75	46	63,54
B	23	75	46	62,86

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi strategi pembelajaran melalui permainan harta karun mampu mengembangkan pemahaman huruf anak kelompok B di TK Permata Indah. Penerapan permainan yang memanfaatkan bola warna-warni dan kartu huruf memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Melalui kegiatan mencari, menemukan, menunjukkan, dan menyebutkan huruf, anak lebih mudah mengenal simbol huruf serta berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Temuan penelitian menunjukkan bahwa seluruh anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), dengan persentase 60% berada pada kategori BSB dan 40% pada kategori BSH. Dengan demikian, strategi pembelajaran melalui permainan harta karun dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mengembangkan pemahaman huruf anak usia dini.

Kesimpulan dibuat dengan menjelaskan intisari dari penelitian yang telah disajikan yang berisi temuan penelitian dalam menjawab pertanyaan penelitian. penulisan sama seperti pada bagian pendahuluan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anna Veronika, Zulkifli, dan Enda Puspitasari. "Pengaruh Permainan Berburu Harta Karun terhadap Kecerdasan Logika Matematika pada Anak Usia 5–6 Tahun di TK Shandy Putra Telkom Pekanbaru." *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 5 (1): 1–15. 2018.
- Dwininda Ayundarani dan Murni Maulina. "Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Permainan Kartu Huruf di TK Negeri Pembina, Kecamatan Tangerang." *Atthiflah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 11 (1): 244–251. 2024.
- Jean Piaget. *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books. 1972.
- Jerome S. Bruner. *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge: Harvard University Press. 1966.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbudristek. 2022.
- Lev S. Vygotsky. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press. 1978.
- Lexy J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2018.
- Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Edisi ke-4. Thousand Oaks: Sage Publications. 2020.
- Nina Nuriyah Ma'arif, Lilis Nor Dayani, dan Riyadlotus Sholichah. "Pengembangan Media Peta Harta Karun: Memperkenalkan Simbol Angka dan Huruf dalam Kelompok B di RAM NU 251 Al-Fattah Gresik." *Atthiflah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 10 (2): 352–363. 2023.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. 2022.
- Yuliani Nurani Sujiono. *Perkembangan Literasi Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks. 2019.