

Peningkatan Kemampuan Literasi Anak Usia 5–6 Tahun melalui Permainan Detektif Huruf dan Warna

Heri Hidayat¹, Fadilla Ayuningtyas², Nisva Agnireven Waga³, Siti Aulia Lahay^{4*}, Najma Aliyjah⁵
^{1, 2, 3, 4, 5} UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia

*Corresponding Author: sitiaulialahay@gmail.com

Received: 08-06-2026

Revised: 01-07-2026

Accepted: 02-07-2026

Published: 08-07-2026

Abstract

This study aims to determine the effect of the "Letter and Color Detective" educational game on the literacy development of children aged 5–6 years. The research method used was a quantitative study with a one-group design. The subjects in this study were children aged 5–6 years at the Uwais Al-Qarni Tutoring Center in Bandung. Data collection was conducted through observation, testing, and documentation, and the data were analyzed using descriptive statistics. The results of this study indicate that the implementation of the "Letter and Color Detective" educational game has a significant effect on the literacy development of children aged 5–6 years, as evidenced by the data: a pretest score of 17.25 (71.88%) and a posttest score that increased to 22.5 (93.75%). This increase in the percentage indicates that the "Color and Letter Detective" game is effective in improving the literacy skills of young children. Thus, the "Color and Letter Detective" game has a significant effect on the literacy development of children aged 5–6 years.

Keywords: Early Childhood, Literacy Development, Educational Props, Letter Detective

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif detektif huruf dan warna terhadap perkembangan literasi anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain one group. Subjek yang digunakan pada penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun di Bimbel Uwais Al-Qarni Kota Bandung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Penelitian ini memperoleh hasil yang menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif detektif warna dan huruf berpengaruh signifikan terhadap perkembangan literasi anak usia 5-6 tahun sesuai dengan data yang didapatkan berupa nilai pretest sebesar 17,25 dengan persentase 71,88% dan nilai posttest yang meningkat menjadi 22,5 dengan persentase 93,75%. Peningkatan persentase ini menunjukkan bahwa permainan Detektif Huruf dan warna efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. Dengan demikian, permainan Detektif Huruf dan Warna menunjukkan peningkatan terhadap perkembangan literasi anak usia 5 – 6 tahun.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Perkembangan Literasi, Alat Peraga Edukatif, Detektif Huruf



PENDAHULUAN

Menurut Mustikhatul et al. (2022) tahapan perkembangan manusia ialah salah satu pendekatan dalam psikologi perkembangan yang menjelaskan bahwa setiap individu dapat mengalami beberapa tahapan perkembangan. Setiap tahapan memiliki rentang usia tertentu. Pada masa awal kehidupan sampai usia 22 tahun, perkembangan dibagi menjadi fase kelahiran, masa bayi, masa anak-anak awal, masa anak-anak tengah hingga akhir, dan masa remaja. Masa anak-anak pada usia 5-6 tahun sering disebut sebagai masa prasekolah. Pada masa ini, anak membutuhkan pengalaman belajar yang baik, dan salah satunya adalah keterampilan literasi, yang merupakan dasar dari kemampuan membaca anak yang dibutuhkan untuk jenjang selanjutnya (Purnomosari et al., 2022).

Literasi merupakan kemampuan yang berkaitan dengan kegiatan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pada anak usia dini, perkembangan literasi dimulai dari kemampuan berbahasa lisan yang kemudian berkembang menjadi kemampuan membaca dan menulis (Nur Maulid et al., 2023). Namun, menurut Prihatiningsih et al. (2025), literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami dan menggunakan bahasa dalam berkomunikasi, sehingga mendukung perkembangan sosial dan emosional anak.

Perkembangan literasi merupakan salah satu kompetensi fundamental yang memiliki pengaruh besar terhadap ketercapaian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Literasi menjadi keterampilan dasar yang wajib dimiliki setiap peserta didik supaya mampu beradaptasi dengan tuntutan kehidupan modern yang semakin kompleks (Suryani, 2025). Sejalan dengan penelitian Andi Suaib (2025), menunjukkan bahwa perkembangan literasi menjadi indikator penting dalam menilai kesiapan peserta didik untuk menghadapi tantangan di abad ke-21, karena berhubungan dengan kemampuan berpikir kritis dan penerapan pengetahuan dalam konteks yang nyata. Lalu penelitian tersebut diperkuat oleh hasil penelitian Sukarni (2025), yang menegaskan bahwa kompetensi literasi mendukung keberhasilan pembelajaran dan pemecahan masalah. Selain itu, menurut Rohmania (2024), penguasaan literasi sejak dini menjadi dasar penting bagi keberhasilan akademik peserta didik pada jenjang selanjutnya. Pada tahap usia ini, anak membutuhkan pembelajaran yang dikaitkan dengan kegiatan bermain karena keterkaitan ini sangat penting untuk perkembangan anak usia dini. Kegiatan ini biasanya menggunakan media interaktif yang

menyenangkan bagi anak, dan media yang diterapkan ini sering disebut sebagai alat peraga edukatif (APE) (Fasha S Hibana, 2023).

Menurut Fasha & Hibana (2023), Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan salah satu permainan yang dikembangkan secara khusus sebagai alat pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan suatu materi ataupun membantu peserta didik mengembangkan berbagai macam aspek perkembangannya. APE juga menjadi satu komponen penting pada saat pembelajaran anak usia dini. APE yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan detektif huruf dan warna yang digunakan untuk merangsang kemampuan literasi anak usia dini. Pada permainan ini anak diajak mencari, mencocokkan, dan mengenali huruf berdasarkan warna tertentu hingga anak aktif belajar melalui pengamatan serta eksplorasi. Penelitian Paullina dan Anggraini (2026) menunjukkan bahwa permainan huruf yang bersifat eksploratif dan menyenangkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Penggunaan warna dalam permainan juga dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar anak karena media berwarna dan interaktif lebih menarik bagi anak usia dini. Penelitian tentang permainan warna menunjukkan bahwa aktivitas berbasis warna dapat meningkatkan kreativitas dan keterlibatan anak dalam pembelajaran (Aisyah, 2017). Selain itu, berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan huruf memiliki hubungan yang positif terhadap kemampuan literasi awal anak. Permainan menyusun huruf, kartu huruf berwarna, maupun permainan pancing huruf terbukti mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan membaca permulaan pada anak usia dini (Muallimah, 2024). Oleh karena itu, permainan detektif huruf dan warna diduga memiliki hubungan dengan perkembangan literasi anak usia 5–6 tahun karena permainan ini menggabungkan unsur visual, bahasa, dan aktivitas bermain yang sesuai dengan sifat pembelajaran pada anak usia dini.

Penelitian mengenai permainan huruf telah banyak dilakukan, namun sebagian besar hanya menggunakan media kartu huruf, puzzle huruf, atau permainan pancing huruf. Penelitian yang mengintegrasikan aktivitas mencari petunjuk (detektif), warna, dan storytelling sebagai satu kesatuan pembelajaran literasi masih sangat terbatas. Oleh karena itu penelitian ini menawarkan kebaruan berupa permainan Detektif Huruf dan Warna yang menggabungkan aktivitas eksploratif, pengenalan warna, penyimakan cerita, serta penyusunan huruf dalam satu kegiatan bermain.

Berlandaskan pada penjelasan tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui hubungan antara permainan detektif huruf dan warna dengan

perkembangan literasi anak usia 5–6 tahun. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan orang tua dalam memilih metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk mengembangkan kemampuan literasi anak sejak dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan model desain one-group pretest-posttest design dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan (treatment) terhadap kemampuan anak sebelum dan setelahnya. Dalam desain ini, subjek penelitian diberi pretest terlebih dahulu untuk mengukur kondisi awal kemampuan anak. Kemudian diberikan treatment berupa kegiatan pembelajaran edukatif, dan selanjutnya dilakukan posttest untuk mengetahui perubahan kemampuan anak yang memungkinkan peneliti membandingkan kondisi sebelum dan setelah perlakuan diberikan yang akhirnya dapat diketahui efektivitas kegiatan yang diterapkan (Amalia & Ramadhan, 2025). Desain tersebut dapat digambarkan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Desain one-group pretest-posttest design

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Nilai pretest yang diperoleh sebelum diberikan.

treatment O₂ : Nilai posttest yang diperoleh setelah diberikan treatment.

X : Treatment yang diberikan kepada kelompok eksperimen.

Instrument penelitian berupa lembar observasi perkembangan literasi yang disusun berdasarkan indikator kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun. Indikator yang diamati pada lembar pengamatan berikut ini:

Tabel 2. Lembar pengamatan

NO	INDIKATOR	CAPAIAN				KETERANGAN
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Mendengarkan cerita dengan perhatian					
2.	Memahami isi cerita sederhana					
3.	Menjawab pertanyaan tentang cerita					
4.	Menjelaskan kembali cerita menggunakan kosakata sesuai konteks					
5.	Berkomunikasi dua arah dengan guru atau teman					
6.	Menulis nama sendiri					

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

- MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang sangat Baik

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di bimbel Uwais Al-Qarni Kota Bandung. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator kemampuan yang diteliti. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, serta tes. Teknik pengumpulan data melalui observasi digunakan untuk mengetahui perkembangan anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sedangkan tes dilakukan melalui pretest dan posttest untuk memperoleh data mengenai tingkat perubahan kemampuan anak sebelum dan setelah diberi tindakan. Dokumentasi digunakan untuk data pendukung berupa foto serta video yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Seluruh data yang telah diperoleh kemudian diolah secara sistematis menggunakan statistik.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, persentase, nilai minimum, nilai maksimum, serta perubahan kemampuan anak sebelum dan setelah diberikan tindakan (Rosyada et al., 2026).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pretest dan posttest uji coba permainan edukatif untuk meningkatkan perkembangan literasi anak adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest

Variabel	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
WN	17	22
AR	19	24
RA	13	20
AA	20	24
Jumlah	69	90
Mean	17,25	22,5
Persentase	71,88%	93,75%

Hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak belajar memahami simbol melalui aktivitas konkret dan menyenangkan. Permainan Detektif Huruf dan Warna memberikan kesempatan kepada

anak untuk mengenali simbol huruf melalui kegiatan eksploratif sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Aktivitas mencari kartu huruf, mencocokkan warna, dan menyusun huruf menjadi kata mendorong anak membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung.

Selain itu, teori Zone of Proximal Development (ZPD) dari Vygotsky menjelaskan bahwa perkembangan kemampuan anak akan lebih optimal ketika memperoleh bantuan (scaffolding) dari orang dewasa maupun teman sebaya selama proses belajar. Pada permainan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan petunjuk melalui cerita, mengarahkan anak menemukan huruf, serta memberikan umpan balik selama kegiatan berlangsung. Bantuan tersebut membantu anak mengembangkan kemampuan literasi secara bertahap.

Mengacu pada hasil analisis data di atas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada seluruh indikator setelah diberikan tindakan. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwa alat peraga yang diterapkan kepada anak usia dini akan sangat efektif digunakan dalam meningkatkan perkembangan bahasa mereka (Setiawati et al., 2023). Peningkatan ini terlihat berdasarkan data yang telah didapatkan ketika penelitian. Sebelum diberikan tindakan (treatment), mayoritas anak menunjukkan kemampuan literasi yang belum optimal. Anak-anak menunjukkan respon yang cenderung kurang fokus dalam mendengarkan cerita, kesulitan dalam menceritakan ulang cerita, dan kesulitan dalam menebak huruf pertama benda yang ditunjuk. Namun, setelah diberi perlakuan menggunakan alat peraga edukatif, anak terlihat lebih aktif, fokus, antusias tinggi, serta mengikuti kegiatan belajar dengan lebih baik. Seperti dalam penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa media kartu yang diterapkan pada anak usia dini dapat menjadi salah satu jembatan untuk meningkatkan keterampilan membaca pada anak usia dini (Amseke et al., 2022a).

Rata-rata skor pretest menunjukkan kemampuan awal anak yang masih berada pada tahap mulai berkembang serta berkembang sesuai harapan, dan terdapat pula beberapa anak yang menunjukkan kategori berkembang sangat baik. Setelah diberikan tindakan, rata-rata skor posttest mengalami peningkatan yang cukup tinggi dari 17,25 menjadi 22,5, hal tersebut dapat menunjukkan bahwa tindakan yang telah diterapkan berhasil meningkatkan keterampilan literasi anak. Peningkatan skor ini menunjukkan bahwa permainan tersebut cukup relevan dan mampu memberikan rangsangan positif untuk perkembangan literasi anak. Dengan memanfaatkan aktivitas bermain yang aktif,

anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan pada akhirnya mereka akan lebih mudah dalam mengenal simbol huruf serta meningkatkan kemampuan berbahasa mereka (Adwiya S Rahmah, 2023). Pada tahap pretest, persentase kemampuan literasi anak mencapai 71,87%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi anak sudah mulai berkembang, akan tetapi masih terdapat beberapa anak yang kemampuan dalam mengenal huruf, menyebutkan bunyi huruf, maupun memahami simbol sederhana belum berkembang dengan optimal.

Permainan edukatif ini dimulai dengan peneliti menyembunyikan/menebarkan kartu huruf berwarna di sekitar kelas. Kemudian peneliti membacakan cerita singkat kepada anak. Cara anak menemukan kartu huruf tersebut adalah dengan menyimak cerita dari peneliti karena di dalam cerita tersebut akan disebutkan clue berupa warna yang kemudian harus ditemukan oleh anak. Konsentrasi dalam belajar sangat dibutuhkan karena dapat memengaruhi pemahaman anak terhadap cerita atau materi yang disampaikan (Hutagalung & Tangkin, 2023). Anak yang mengalami kesulitan berkonsentrasi cenderung mudah terdistraksi oleh lingkungannya (Milna Juwita et al., 2025), oleh karena itu diterapkan media ini agar anak dapat memfokuskan perhatiannya terhadap kegiatan. Setelah cerita selesai dibacakan dan tahu huruf apa saja yang harus dicari, anak mulai menyusuri ruangan untuk menemukan huruf tersebut. Setelah kartu ditemukan, anak akan menyusun huruf tersebut menjadi sebuah kata. Peneliti juga akan mengulas bagaimana alur cerita yang telah dibacakan, ada huruf apa saja yang ditemukan, dan lain sebagainya. Permainan seperti ini dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenali simbol huruf dan mengembangkan kemampuan membaca awal anak (Amseke et al., 2022).

Setelah diberikan perlakuan seperti pada uraian di atas, hasil posttest menunjukkan peningkatan menjadi 93,75%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan yang diberikan mampu membantu perkembangan literasi anak secara lebih optimal. Anak menjadi lebih mudah dalam menghubungkan bunyi dengan simbol huruf, mengenal huruf, juga lebih aktif dalam kegiatan membaca dan berbahasa. Selain itu, data menunjukkan bahwa anak tampak lebih antusias dan percaya diri ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Peningkatan dari 71,87% menjadi 93,75% menunjukkan adanya selisih sebesar 21,88%. Hasil tersebut membuktikan bahwa stimulasi yang diberikan berpengaruh positif terhadap kemampuan literasi anak usia dini. Pada usia dini, perkembangan literasi memang perlu ditingkatkan melalui aktivitas yang menyenangkan

dan disesuaikan dengan karakteristik anak (Nabila et al., 2025), sehingga mereka dapat melakukan kegiatan belajar sambil bermain tanpa merasa tertekan. Didukung dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan APE mampu mewujudkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga anak tidak merasa tertekan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, kegiatan bermain yang dikombinasikan dengan media edukatif mampu memberikan stimulasi yang efektif terhadap kemampuan literasi anak usia dini terutama permainan yang melibatkan aktivitas pencarian (Paullina & Anggraini, 2026).

Peningkatan kemampuan ini terlihat pada kemampuan anak dalam mendengarkan cerita dengan penuh perhatian, menebak huruf awal benda, dan berkomunikasi selama kegiatan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat mengembangkan fokus dan keterlibatan mereka dalam belajar sehingga kemampuan literasinya dapat meningkat. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Riza & Eliza, 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media yang dirancang dengan menarik dapat membuat anak lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran.

Dengan demikian, permainan detektif huruf dan warna yang dikembangkan di lembaga mampu meningkatkan kemampuan literasi anak. Namun, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan, seperti jumlah subjek penelitian yang minim sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas. Penelitian ini juga menggunakan model one group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol sehingga peningkatan kemampuan anak tidak dapat dibandingkan secara langsung dengan kelompok yang tidak memperoleh perlakuan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi anak setelah mengikuti permainan detektif huruf dan warna terhadap kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan huruf yang dicari, menceritakan ulang cerita yang dipaparkan, serta fokus dalam mendengarkan cerita. Permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan anak karena didesain dengan konsep yang interaktif dan menyenangkan. Melalui permainan ini, anak menjadi lebih mudah mengenal huruf, menghubungkan huruf dengan bunyinya,

menyimak cerita dengan lebih fokus, serta lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, permainan detektif huruf dan warna dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk mendukung perkembangan literasi anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adwiya, R., & Rahmah, N. (2023). Transformasi Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Pancing Huruf. *Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 27–35. <https://doi.org/10.24256/tunascendekia.v6i1.5525>
- Aisyah. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 118–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>
- Amalia, D., & Ramadhan, A. R. (2025). Pengaruh Team Puzzle Adventure terhadap Perilaku Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Di RA RU Kabupaten Malang. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 1554–1561. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i2.2578>
- Amseke, F. V., Hawali, R. F., Amseke, F. V., Radja, P. L., & Lobo, R. (2022). Penggunaan Media Gambar dan Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6723–6731. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2532>
- Andi Suaib. (2025). Analisis Kemampuan Literasi Sains (KLS) Peserta Didik Berdasarkan Asesmen PISA pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Biotek*, 13, No.1. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/jb.v13i1.57646>
- Hutagalung, D. G. A., & Tangkin, W. P. (2023). Penerapan Metode Bernyanyi Sebagai Upaya Mengembangkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(1), 111–119. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2035>
- Milna Juwita, Syamsuardi, Tasrif Akib, Arie Martuty, Intisari, & Nur Alim Amri. (2025). The Effect of Mindfulness Implementation on the Concentration Ability of Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 13(1), 1–7. <https://doi.org/10.23887/paud.v13i1.87449>
- Muallimah, M. A. (2024). Optimalisasi Kemampuan Literasi Anak melalui Permainan Menyusun Huruf pada Topik Kendaraan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1No.1, 12–23.
- Nabila, J. A., Adhe, K. R., Ningrum, M. A., & Safitri, D. G. L. (2025). Pengembangan Media Game Getting Know Alphabet untuk Meningkatkan Literasi Awal Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 6(4), 894–902. <https://doi.org/10.37985/jer.v6i4.2582>
- Nur Maulida, D., Labiba Kusna, S., & Puspitasari, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Koper Literasi untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhu: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 568–579. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.330>
- Paullina, M., & Anggraini, K. (2026). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Permainan Petualangan Huruf pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal*

- Pendidikan Anak Usia Dini, 10(2), 1565–1571.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i2.8234>
- Riza, F., & Eliza, D. (2025). Inovasi Multimedia Interaktif TERBACA: Upaya Peningkatan Literasi Dini pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 3268–3277. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7631>
- Rohmania, M. (2024). Analisis Kemampuan Literasi Sains Pada Domainpengetahuan Dan Kompetensi Materi Suhu Dan Kalor Kelas 5 Sdn Sumput. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12,No.8.
- Rosyada, S. A., Agustinus, R., & Nugroho, A. E. (2026). Efektivitas Penggunaan Pop-Up Book Berbasis Literasi Digital Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Kartini Semarang. In *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* (Vol. 8).
<http://jurnal.unw.ac.id/index.php/IJEC>
- Setiawati, N., Putra, D., & Zukhairina, Z. (2023). Penerapan Metode Bercerita Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.56436/mijose.v2i1.202>
- Sukarni. (2025). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Kompetensi Literasi dan Numerasi Peserta Didik. *Journal of Instructional and Development Researches*, 5, No.6, 704–712.
<https://doi.org/https://doi.org/10.53621/jider.v5i6.685>
- Suryani, D. A. (2025). Meningkatkan Kemampuan Literasi Dengan Pendekatan Teori Vygotsky Anak Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38404>
- Fasha, A. K., & Hibana, H. (2023). Pemahaman Guru Tentang Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.18592/jea.v9i1.8728>
- Mustikhatul, A., Wulandari, D., Putri, F. A., Khotijah, S., Sulistiawati, S., S Ariyanti, W. (2022). Perkembangan pada Anak menurut Santrock. *Early Childhood Journal*, 3(2), 88–101. <https://doi.org/https://doi.org/10.30872/ecj.v3i2.4856>
- Prihatiningsih, M. I., Apriyansyah, C., Priyanti, N., Sukatmi, S., & Ismail, M. (2025). Hubungan antara Interaksi Sosial, Teman Sebaya, dan Perkembangan Bahasa Anak melalui Play-Based Learning. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 2251–2262. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7508>
- Purnomosari, E., Jabar, C. S. A., & Muthmainah, M. (2022). Penerapan Literasi pada Anak Usia 5-6 Tahun Sebagai Upaya Persiapan Masuk Ke Jenjang SD/MI. *Jurnal Obsesi: Jurnal Anak Usia Dini*, 6(4), 3381–3390.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2348>