

Upaya Meningkatkan Pengenalan Huruf Abjad Melalui Aktivitas Bermain Lompat Huruf Pada Anak TK B Manggis Kabupaten Gorontalo

Efforts to Improve Alphabet Letter Recognition Through "Letter-Jumping" Play Activities Among Group B Kindergarten Children at Manggis, Gorontalo Regency

Elvi Yusuf Nurkamiden^{1*}, Adhriansyah A. Lasawali¹, A. Moh. Ickhamal Suryadinata¹

¹ Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Palu, Palu, Indonesia.

*Corresponding author: Elvi Yusuf Nurkamiden; E-mail: elviyusuf33@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan mengenal huruf dapat menghambat kesiapan literasi awal anak, terutama ketika anak masih tertukar pada huruf yang bentuknya mirip dan kurang tertarik pada pembelajaran yang pasif. Penelitian ini bertujuan meningkatkan pengenalan huruf abjad melalui aktivitas bermain lompat huruf pada anak Kelompok B TK Manggis Kabupaten Gorontalo. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 anak. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil Siklus I menunjukkan 3 anak Berkembang Sangat Baik, 5 anak Berkembang Sesuai Harapan, 4 anak Mulai Berkembang, dan 3 anak Belum Berkembang; sekitar 53% anak telah mencapai BSH/BSB. Setelah refleksi, media dibuat lebih menarik dan berwarna, variasi permainan ditambah, guru memberikan contoh lebih jelas, lagu dan tepuk huruf digunakan, serta penguatan ditingkatkan. Pada Siklus II, 7 anak mencapai BSB, 6 anak BSH, 2 anak MB, dan tidak ada anak BB; sekitar 87% mencapai BSH/BSB, melampaui indikator keberhasilan 80%. Permainan juga meningkatkan motivasi, konsentrasi, kepercayaan diri, koordinasi gerak, dan kemampuan mengikuti aturan.

Keywords: Anak usia dini; Bermain lompat huruf; Keaksaraan awal; Pengenalan huruf

ABSTRACT

Low letter-recognition ability can hinder children's early literacy readiness, particularly when they confuse visually similar letters and show limited interest in passive learning. This study aimed to improve alphabet recognition through a letter-jumping play activity among Group B children at TK Manggis, Gorontalo Regency. The study used classroom action research conducted in two cycles comprising planning, action, observation, and reflection. The participants were 15 children. Data were collected through observation, documentation, and field notes and analyzed descriptively using quantitative and qualitative approaches. In Cycle I, 3 children were categorized as Very Well Developed, 5 as Developed as Expected, 4 as Beginning to Develop, and 3 as Not Yet Developed; approximately 53% reached the expected or very well developed categories. Following reflection, the media were made more attractive and colorful, game variations were added, teacher modeling was clarified, letter songs and clapping activities were introduced, and reinforcement was strengthened. In Cycle II, 7 children reached the very well developed category, 6 developed as expected, 2 were beginning to develop, and none remained not yet developed; approximately 87% reached the expected/very well developed categories, exceeding the 80% success indicator. The activity also supported motivation, concentration, self-confidence, motor coordination, and rule-following.

Keywords: Early childhood; Letter-jumping game; Emergent literacy; Letter recognition

ARTICLE IDENTIFIERS

ORIGINAL ARTICLE

Volume 9 No. 4, April 2026

Pages 3065-3070

DOI: 10.56338/jks.v9i4.12334

ARTICLE HISTORY

Received: 22 Feb, 2026

Revised: 27 Mar, 2026

Accepted: 11 Apr, 2026

PENDAHULUAN

Pengenalan huruf merupakan salah satu fondasi keaksaraan awal karena anak perlu mengenali bentuk, nama, dan bunyi huruf sebelum mampu menghubungkannya menjadi suku kata dan kata. Pada usia taman kanak-kanak, proses tersebut perlu berlangsung melalui pengalaman yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak yang aktif. Ketika pengenalan huruf hanya didominasi penjelasan verbal atau lembar kerja, sebagian anak mudah kehilangan perhatian dan mengalami kesulitan membedakan simbol yang mirip.

Kondisi awal di TK Manggis memperlihatkan bahwa sebagian anak Kelompok B masih kesulitan menyebutkan huruf, menunjukkan huruf sesuai perintah, dan membedakan huruf yang bentuknya hampir serupa, terutama b-d dan p-q. Sebagian

anak juga lebih mengenal huruf kapital dan mengalami kebingungan ketika huruf muncul pada kata. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi yang menggabungkan pengamatan visual, pendengaran, gerakan tubuh, dan pengulangan agar pengenalan huruf tidak menjadi aktivitas hafalan yang pasif.

Aktivitas bermain lompat huruf menawarkan pengalaman belajar multimodal. Anak melihat simbol huruf, mendengar instruksi guru, bergerak menuju huruf yang dipilih, lalu menyebutkannya kembali. Kegiatan tersebut menghubungkan informasi visual, auditori, kinestetik, dan verbal dalam satu rangkaian. Isnainiyah dan Masturoh (2025) menunjukkan bahwa permainan lompat abjad berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak, sedangkan Rahayu, Turuy, dan Husen (2024) menegaskan bahwa media pengenalan huruf yang interaktif dapat meningkatkan efektivitas belajar dibandingkan media yang monoton.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa permainan alfabet mendukung literasi awal. Natalia, Ngelo, Tandya, Savistha, Venissa, dan Setiawan (2024) melaporkan bahwa intervensi pengenalan huruf berbasis permainan membantu kemampuan huruf dan rasa percaya diri. Nabila, Adhe, Ningrum, dan Safitri (2025) menemukan bahwa game alfabet yang dirancang interaktif efektif meningkatkan literasi awal. Temuan-temuan tersebut memperkuat asumsi bahwa pengenalan huruf lebih efektif ketika anak menjadi pelaku aktif dalam pembelajaran.

Meskipun demikian, efektivitas kegiatan bermain tidak hanya bergantung pada jenis permainan. Hasil tindakan kelas perlu memperlihatkan bagaimana guru merefleksikan kelemahan pembelajaran, memperbaiki media, menambah variasi, meningkatkan motivasi, dan mengadaptasi bantuan sesuai respons anak. Penelitian ini penting karena menelaah proses perbaikan dari Siklus I menuju Siklus II, bukan hanya membandingkan hasil sebelum dan sesudah permainan.

Kebaruan penelitian terletak pada penggunaan lompat huruf sebagai strategi yang memadukan literasi awal dan aktivitas motorik kasar dalam siklus tindakan yang reflektif. Penelitian bertujuan meningkatkan kemampuan anak mengenali, menyebutkan, dan membedakan huruf abjad, sekaligus mengamati perubahan keaktifan, motivasi, konsentrasi, koordinasi gerak, serta kepercayaan diri anak Kelompok B TK Manggis Kabupaten Gorontalo.

METODE

Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 15 anak Kelompok B TK Manggis Kabupaten Gorontalo. Tindakan utama berupa aktivitas bermain lompat huruf dengan media huruf yang ditempatkan di lantai atau halaman, kemudian anak melompat menuju huruf yang disebutkan guru dan menyebutkannya kembali.

Instrumen utama berupa lembar observasi dengan indikator: menyebutkan huruf yang ditunjukkan, menunjukkan huruf sesuai perintah, membedakan bentuk huruf yang hampir sama, dan melompat pada huruf yang benar. Perkembangan dinilai menggunakan kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Data didukung dokumentasi dan catatan lapangan.

Analisis dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Persentase anak yang mencapai BSH atau BSB digunakan untuk melihat ketercapaian tindakan, sedangkan catatan observasi digunakan untuk menjelaskan proses, respons anak, hambatan, dan perbaikan pembelajaran. Penelitian menetapkan indikator keberhasilan minimal 80% anak mencapai kategori BSH atau BSB dalam kemampuan pengenalan huruf.

Catatan etika: nomor persetujuan etik tidak tercantum dalam naskah sumber; informasi izin penelitian dan/atau persetujuan etik perlu dilengkapi oleh penulis sebelum pengiriman apabila dipersyaratkan jurnal.

HASIL

Kondisi Awal dan Masalah Pembelajaran

Sebelum tindakan, kemampuan mengenal huruf pada sebagian anak masih rendah. Anak sering tertukar ketika membedakan b-d atau p-q, ragu menyebutkan huruf tertentu, dan belum konsisten menunjukkan simbol yang diminta guru. Pembelajaran yang kurang variatif juga membuat konsentrasi dan motivasi belum optimal. Masalah tersebut menunjukkan bahwa anak membutuhkan pengulangan dalam situasi yang lebih aktif, bukan hanya pengenalan simbol secara visual.

Pelaksanaan Siklus I: Membangun Keterlibatan melalui Gerak

Pada Siklus I, guru menyiapkan RPPH, kartu huruf, media lompat huruf, lembar observasi, dan dokumentasi. Kegiatan dimulai dengan pengenalan huruf dan penjelasan aturan. Huruf diletakkan pada area permainan; guru menyebutkan huruf, anak melompat ke simbol yang dipilih, lalu menyebutkannya kembali. Sebagian anak menunjukkan antusiasme karena pembelajaran memberi kesempatan bergerak, tetapi sebagian masih membutuhkan bantuan dan belum mantap membedakan bentuk huruf.

Observasi Siklus I menunjukkan tiga pola penting. Pertama, keaktifan anak meningkat karena tugas belajar memiliki unsur permainan. Kedua, anak mulai mampu menyebutkan sejumlah huruf, tetapi kesalahan pada huruf yang bentuknya mirip masih muncul. Ketiga, konsentrasi belum stabil dan beberapa anak bergantung pada arahan guru ketika memilih huruf. Hal ini menunjukkan bahwa unsur gerak sudah meningkatkan keterlibatan, tetapi desain media dan dukungan guru masih perlu diperbaiki agar proses identifikasi simbol menjadi lebih akurat.

Hasil Kuantitatif Siklus I

Pada Siklus I, 3 anak (20%) mencapai BSB, 5 anak (sekitar 33%) mencapai BSH, 4 anak (sekitar 27%) berada pada MB, dan 3 anak (20%) masih BB. Dengan demikian, 8 dari 15 anak atau sekitar 53% telah mencapai kategori minimal BSH. Persentase ini belum memenuhi indikator keberhasilan 80%, sehingga tindakan dilanjutkan ke Siklus II.

Refleksi Siklus I dan Perbaikan Tindakan

Refleksi menunjukkan empat hambatan utama: beberapa anak masih kesulitan membedakan huruf yang mirip, perhatian mudah teralihkan, tampilan media belum cukup menarik, dan motivasi yang diberikan guru belum maksimal. Perbaikan pada Siklus II kemudian diarahkan pada penguatan stimulus visual dan emosional. Media huruf dibuat lebih menarik dan berwarna, variasi permainan ditambah, contoh diberikan lebih jelas, lagu serta tepuk huruf digunakan untuk membangun kesiapan, dan pujian atau penghargaan sederhana diberikan untuk memperkuat keberanian mencoba.

Perbaikan tersebut penting karena tindakan tidak sekadar mengulang permainan yang sama. Siklus II merupakan hasil refleksi atas kesulitan konkret yang muncul pada Siklus I. Dengan media yang lebih jelas, anak lebih mudah memusatkan perhatian pada bentuk simbol; melalui lagu dan tepuk, anak memperoleh pengulangan auditori; sedangkan penguatan positif membantu anak yang sebelumnya ragu menjadi lebih berani mengambil keputusan saat melompat.

Pelaksanaan dan Hasil Siklus II

Pada Siklus II, suasana belajar menjadi lebih hidup. Anak mengikuti lagu huruf, memahami aturan lebih cepat, dan menunjukkan kepercayaan diri ketika diminta mencari serta melompat pada huruf tertentu. Guru tetap memberikan bimbingan ketika diperlukan, tetapi anak memperoleh lebih banyak kesempatan menjawab secara mandiri. Observasi menunjukkan anak lebih aktif, pengucapan huruf lebih jelas, kemampuan membedakan bentuk membaik, dan suasana kelas lebih menyenangkan.

Secara kuantitatif, 7 anak (sekitar 47%) mencapai BSB, 6 anak (40%) mencapai BSH, 2 anak (sekitar 13%) masih MB, dan tidak ada anak pada kategori BB. Dengan demikian, 13 dari 15 anak atau sekitar 87% mencapai BSH/BSB. Capaian tersebut melampaui indikator keberhasilan minimal 80%. Dibandingkan Siklus I, proporsi anak yang mencapai BSH/BSB meningkat sekitar 34 poin persentase, dari sekitar 53% menjadi 87%.

Pergeseran Distribusi Perkembangan Anak

Perubahan tidak hanya tampak pada bertambahnya anak kategori BSB, tetapi juga pada hilangnya kategori BB. Jumlah BSB meningkat dari 3 menjadi 7 anak, sedangkan BB turun dari 3 anak menjadi nol. Anak pada kategori MB juga berkurang dari 4 menjadi 2. Pola tersebut menunjukkan bahwa tindakan memberi manfaat pada anak dengan tingkat kemampuan yang berbeda, meskipun kecepatan perkembangan tetap bervariasi.

Perubahan pada Kemampuan Mengenali, Menyebutkan, dan Membedakan Huruf

Pada akhir tindakan, sebagian besar anak lebih cepat mengenali simbol, menyebutkan nama huruf, dan merespons instruksi guru. Perbaikan yang paling penting terlihat pada kemampuan membedakan bentuk yang mirip. Gerakan melompat membuat anak harus mengambil keputusan berdasarkan simbol yang dilihat, sehingga proses identifikasi tidak berhenti pada hafalan urutan abjad. Anak perlu mencocokkan bentuk yang disebut guru dengan pilihan nyata di area permainan.

Implikasi terhadap Motivasi, Konsentrasi, Motorik, dan Sosial-Emosional

Permainan lompat huruf memberi dampak lintas perkembangan. Anak lebih bersemangat dan tidak mudah bosan karena belajar dikemas dalam aktivitas fisik. Gerakan melompat melatih keseimbangan, koordinasi tubuh, kelincahan, dan kekuatan kaki. Anak juga belajar menunggu giliran, menaati aturan, memperhatikan instruksi, menghargai teman, serta berani tampil. Artinya, aktivitas ini menggabungkan tujuan bahasa dengan motorik kasar dan sosial-emosional dalam satu pengalaman belajar.

Kepercayaan diri berkembang ketika anak memperoleh kesempatan berhasil di depan teman. Penguatan guru dan suasana permainan mengurangi tekanan ketika jawaban belum tepat. Anak dapat mencoba kembali pada kesempatan berikutnya. Pola ini penting karena kesiapan literasi awal tidak hanya bergantung pada kemampuan kognitif mengenali simbol, tetapi juga pada kemauan untuk mencoba, mempertahankan perhatian, dan berkomunikasi.

Table 1. Summary of key findings/data reported in the source manuscript

Kategori Perkembangan	Siklus I	Siklus II
Berkembang Sangat Baik (BSB)	3 anak (20%)	7 anak (47%)
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5 anak (33%)	6 anak (40%)
Mulai/Belum Berkembang	7 anak (47%)	2 anak (13%)

PEMBAHASAN

Lompat Huruf sebagai Pembelajaran Multimodal dan Learning by Doing

Hasil penelitian menunjukkan bahwa lompat huruf bekerja melalui penggabungan beberapa jalur belajar sekaligus. Anak mendengar nama huruf, melihat bentuknya, bergerak menuju simbol, dan mengucapkannya kembali. Pengalaman tersebut membuat simbol tidak berdiri sebagai gambar abstrak, tetapi terhubung dengan tindakan fisik dan respons verbal. Hal ini sesuai dengan prinsip learning by doing dan pandangan konstruktivistik bahwa anak usia dini membangun pemahaman melalui tindakan konkret.

Isnainiyah dan Masturoh (2025) juga menemukan bahwa permainan lompat abjad mendukung perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun. Kesamaan temuan ini memperkuat gagasan bahwa gerak dapat berfungsi sebagai jembatan menuju penguasaan simbol bahasa. Penelitian Elvi Yusuf Nurkamiden menambahkan bukti tindakan kelas bahwa efektivitas permainan meningkat setelah guru memperbaiki media, variasi, modeling, dan penguatan berdasarkan refleksi Siklus I.

Media Visual yang Menarik sebagai Pengarah Perhatian

Perubahan media menjadi lebih berwarna dan menarik pada Siklus II bukan sekadar aspek dekoratif. Visual yang lebih jelas membantu anak menemukan perbedaan bentuk dan mempertahankan perhatian pada target. Rahayu, Turuy, dan Husen (2024) menunjukkan bahwa media interaktif untuk pengenalan huruf efektif meningkatkan kemampuan anak. Nabila, Adhe, Ningrum, dan Safitri (2025) juga menemukan bahwa game alfabet yang dirancang menarik dapat meningkatkan literasi awal. Dalam penelitian ini, media visual memperoleh fungsi tambahan karena menjadi sasaran gerak anak.

Pengulangan, Lagu, dan Tepuk sebagai Penguat Memori

Penggunaan lagu dan tepuk huruf pada Siklus II menambah pengulangan auditori dan ritmis. Anak tidak hanya mengingat bentuk, tetapi juga mengulang nama huruf melalui pola suara. Pengulangan dalam format berbeda membantu menguatkan jejak memori dan mengurangi kejenuhan. Ketika unsur lagu dipadukan dengan pilihan visual dan gerak, proses belajar menjadi lebih kaya dibandingkan pengulangan verbal biasa.

Pengenalan Huruf sebagai Fondasi Literasi Awal, Bukan Hafalan Urutan

Kemampuan mengenal huruf yang berkembang dalam penelitian mencakup beberapa level: mengenali simbol, menyebutkan nama, menunjukkan huruf sesuai instruksi, dan membedakan bentuk yang mirip. Hal ini penting karena anak dapat saja menghafal urutan A-Z tanpa benar-benar mengenali simbol secara fleksibel. Aktivitas lompat huruf menuntut respons acak sesuai instruksi guru, sehingga anak perlu mengakses pengetahuan huruf di luar urutan hafalan.

Natalia, Ngelo, Tandy, Savistha, Venissa, dan Setiawan (2024) menunjukkan bahwa intervensi bermain dapat meningkatkan pengenalan huruf sekaligus kepercayaan diri. Setya, Abidin, Gusmaniarti, dan Wahono (2026) juga menemukan manfaat media alfabet konkret terhadap pengenalan huruf anak. Temuan-temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian bahwa pengenalan simbol lebih kuat ketika media dapat disentuh, dipilih, atau digunakan dalam aktivitas yang membutuhkan respons anak.

Refleksi Siklus sebagai Inti Perbaikan Pembelajaran

Peningkatan dari sekitar 53% anak pada kategori BSH/BSB di Siklus I menjadi sekitar 87% pada Siklus II menunjukkan bahwa keberhasilan tidak hanya berasal dari permainan itu sendiri, tetapi dari proses refleksi. Guru mengidentifikasi masalah, lalu mengubah unsur media, variasi, contoh, lagu, motivasi, dan penghargaan. Inilah karakter penting PTK: tindakan berkembang berdasarkan bukti kelas, bukan diterapkan secara statis.

Perbaikan tersebut juga menunjukkan perlunya diferensiasi. Anak yang masih MB pada Siklus II memerlukan pengulangan dan bimbingan lebih lanjut, sementara anak yang sudah BSB dapat diberi tantangan seperti menemukan huruf awal suatu kata atau menyusun urutan huruf. Dengan demikian, permainan yang sama dapat dikembangkan menjadi kegiatan berjenjang agar seluruh anak tetap memperoleh tantangan yang sesuai.

Integrasi Literasi, Motorik, dan Sosial-Emosional

Salah satu kekuatan lompat huruf adalah kemampuannya mengembangkan beberapa aspek sekaligus. Anak belajar huruf sambil melatih koordinasi dan keseimbangan, mengendalikan impuls ketika menunggu giliran, mengikuti aturan, serta membangun keberanian tampil. Integrasi ini sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD yang holistik. Kegiatan literasi awal tidak harus dilakukan dalam posisi duduk; tujuan bahasa dapat dicapai melalui pengalaman motorik selama aktivitas tetap terarah dan aman.

Temuan tetap perlu dibaca sesuai batas penelitian. Hasil berasal dari satu kelas dengan 15 anak dan dua siklus, sehingga peningkatan menggambarkan perubahan dalam konteks tindakan yang dilaksanakan. Penelitian tidak memisahkan kontribusi masing-masing unsur—gerakan, warna media, lagu, penguatan, atau pengulangan—secara eksperimental. Meski demikian, capaian indikator kelas dan konsistensi perubahan observasional menunjukkan bahwa permainan lompat huruf layak digunakan sebagai alternatif stimulasi keaksaraan awal.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Aktivitas bermain lompat huruf meningkatkan kemampuan pengenalan huruf abjad anak Kelompok B TK Manggis Kabupaten Gorontalo. Pada Siklus I, 8 dari 15 anak atau sekitar 53% telah mencapai BSH/BSB. Setelah media diperbaiki, variasi permainan ditambah, guru memberikan contoh lebih jelas, lagu dan tepuk huruf digunakan, serta penguatan ditingkatkan, capaian Siklus II menjadi 13 dari 15 anak atau sekitar 87%, melampaui indikator keberhasilan 80%. Peningkatan terlihat pada kemampuan mengenali, menyebutkan, dan membedakan huruf, serta pada motivasi, konsentrasi, kepercayaan diri, koordinasi gerak, dan kemampuan mengikuti aturan.

Implications and Contribution

Secara teoritis, penelitian memperkuat pandangan bahwa keaksaraan awal dapat distimulasi melalui pengalaman multimodal yang menghubungkan visual, auditori, gerak, dan bahasa. Secara praktis, guru PAUD dapat menggunakan lompat huruf sebagai aktivitas rutin atau variasi sentra bahasa dengan mengatur jarak, ukuran kartu, tingkat kesulitan, dan urutan instruksi sesuai kemampuan anak. Permainan dapat dikembangkan dari pengenalan huruf menuju bunyi awal, huruf pada nama anak, atau penyusunan kata sederhana.

Limitations

Penelitian dilakukan pada satu kelas dengan 15 anak dan hanya dua siklus. Data keberhasilan menggunakan kategori perkembangan kelas dan belum dilengkapi pengukuran individual yang lebih rinci untuk setiap indikator huruf. Penelitian juga tidak memisahkan efek gerak, tampilan media, lagu, dan penguatan sebagai komponen tersendiri. Karena itu, hasil tidak dimaksudkan sebagai estimasi efek yang dapat digeneralisasi secara statistik.

Recommendations

Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan instrumen yang memetakan kemampuan setiap anak dalam mengenali huruf kapital dan kecil, membedakan huruf mirip, menghubungkan simbol-bunyi, dan menemukan huruf awal kata. Desain dapat diperluas menjadi tiga siklus, metode campuran, atau kuasi-eksperimen. Guru juga dapat membandingkan variasi lompat huruf dengan permainan memancing alfabet, kotak alfabet, movable alphabet, atau media digital untuk mengetahui bentuk stimulasi yang paling sesuai bagi karakteristik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fadlillah, Muhammad. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hurlock, Elizabeth Bergner. (2018). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Isnainiyah, Ana, dan Umi Masturoh. (2025). "Pengaruh Permainan Lompat Abjad terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4–5 Tahun di RAM NU 146 Miftahul Ulum Wringinanom Gresik." *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 29–38. <https://doi.org/10.35878/tintaemas.v4i1.1387>.
- Jusmadi, Evryeni. (2025). "Pengembangan Media Permainan Game Kotak Alfabet Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Pengenalan Huruf pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(8), 4299–4308. <https://doi.org/10.59141/japendi.v6i8.8560>.
- Kinanti, Siti Aisyah Ayu. (2026). "Peran Media Musik terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini." *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 105–113. <https://doi.org/10.18860/pres.v7i2.42069>.
- Mulyasa, Enco. (2017). *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nabila, Jihan Attiyah, Kartika Rinakit Adhe, Mallewi Agustin Ningrum, dan Dhian Gowinda Luh Safitri. (2025). "Pengembangan Media Game Getting Know Alfabet untuk Meningkatkan Literasi Awal Anak Usia Dini." *Journal of Education Research*, 6(4), 894–902. <https://doi.org/10.37985/jer.v6i4.2582>.
- Natalia, Fenny, Lourentia Shearly Mahardhika Ngelo, Michael Tandya, Ni Putu Pradnya Devani Savistha, Shirley Venissa, dan Yuan Yovita Setiawan. (2024). "Pengenalan Huruf Anak Usia Dini melalui Metode Intervensi Tadika Ceria." *Sarwahita*, 21(2). <https://doi.org/10.21009/sarwahita.212.4>.
- Noviana, Noviana, Baiq Halimatuz Zuhrotul, dan Muh. Zakaria. (2025). "The Effectiveness of Alphabet Block Games on Language Development in Early Childhood Letter Recognition." *Ainara Journal: Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan*, 6(3). <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i3.976>.
- Paullina, Maria, dan Kristin Anggraini. (2026). "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Permainan Petualangan Huruf pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i2.8234>.
- Piaget, Jean. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: W. W. Norton & Company.
- Rahayu, Puji Dwi, Seh Turuy, dan Winda Nifia Husen. (2024). "Pengembangan Peraga Multimedia Huruf untuk Pengenalan Huruf Anak Usia 4–5 Tahun di PAUD." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 964–975. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.5877>.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.

- Setya, Nenny, Ratno Abidin, Gusmaniarti, dan Wahono. (2026). "The Effect of Using Movable Alphabeth on the Ability to Recognize Letters in 4-Year-Old Children." *Jurnal Amal Pendidikan*, 6(3). <https://doi.org/10.36709/japend.v6i3.225>.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Susanto, Ahmad. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahyuni, Fitria, dan Siti Mariatul Azizah. (2020). "Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini." *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 15(1), 161–179. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>.
- Yanti, Liza Refliana, Rita Kurnia, dan Nurlita. (2024). "Pengembangan Game Kotak Alphabet Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini 4–5 Tahun." *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2). <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v7i2.17067>.