

KELAYAKAN UJI VALIDASI AHLI MEDIA BERMAIN PUZZLE STIK SIRAH NABAWIYAH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK TK

Isna Yusrina¹, Arri Hadayani², Ahmad Buchori³

Universitas PGRI Semarang

ummiearsyilla@gmail.com

ABSTRACT

Learning media is a supporter of learning success. The learning media developed in this study were playing media for early childhood, Puzzle sticks sirah nabawiyah to improve the early reading skills of kindergarten age children. Innovative and interesting media can increase children's interest in learning, especially in early childhood development, where children learn from concrete objects first in the learning process. With the principle of learning while playing and playing while learning, a new product was developed in the form of a stick puzzle that has the content of the story of the sirah nabawiyah. A story of the journey of Rasulullah SAW from the time he was born until he died leaving a very valuable legacy, the Qur'an and the sunnah. Therefore, this study aims to develop a media for playing puzzle sticks sirah nabawiyah to improve the reading ability of kindergarten age children. This play media was developed using the Borg and Gall development model (RnD) which was shortened to 8 steps due to time and cost constraints. Consists of the initial research phase, planning, initial draft development, expert validation test, revision of validation test, limited trial, revision and refinement of product of limited trial and wide usage trial. This paper specifically describes in detail at the expert validation test stage, which describes the feasibility of the graphic design aspects of media, materials and puzzle language from the validator. Based on the validation results from media, material and language experts, it shows that the Sirah nabawiyah stick puzzle is suitable for use in the field. With a percentage value of media experts reaching 93%, material experts 95% and linguists 90%.

Keywords: Feasibility, Expert validation test, Play media, Kindergarten children

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan penunjang keberhasilan belajar. Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media bermain untuk anak usia dini, Puzzle stik sirah nabawiyah untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia TK. Media yang inovatif dan menarik dapat meningkatkan minat belajar anak, terutama pada perkembangan anak usia dini, dimana anak belajar dari benda yang kongkrit terlebih dahulu pada proses belajarnya. Dengan prinsip belajar seraya bermain dan bermain sambil belajar maka dikembangkan produk baru berupa puzzle stik yang mempunyai konten cerita sirah nabawiyah. Sebuah kisah perjalanan Rosulullah SAW sejak beliau dilahirkan hingga beliau wafat meninggalkan warisan yang amat berharga, al Qur'an dan sunnah.. Oleh karena itu, Isna Yusrina, Arri Hadayani, Ahmad Buchori, Kelayakan Uji Validasi Ahli Media Bermain 91 Puzzle Stik Sirah Nabawiyah Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tk

penelitian ini bertujuan mengembangkan media bermain puzzle stik sirah nabawiyah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia TK. Media bermain ini dikembangkan menggunakan model pengembangan (RnD) Borg and Gall yang dipersingkat menjadi 8 langkah karena keterbatasan waktu dan biaya. Terdiri dari tahap penelitian awal, perencanaan, pengembangan draf awal, uji validasi ahli, revisi uji validasi, ujicoba terbatas, revisi dan penyempurnaan produk ujicoba terbatas dan ujicoba pemakaian luas. Tulisan ini khusus menguraikan secara rinci pada tahap uji validasi ahli, yang memaparkan kelayakan aspek desain grafis media, materi dan bahasa Puzzle dari validator. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, materi dan bahasa menunjukkan bahwa Puzzle stik sirah nabawiyah layak digunakan di lapangan. Dengan nilai prosentase ahli media mencapai 93 %, ahli materi 95 % dan ahli bahasa 90 %.

Kata Kunci: Kelayakan, Uji validasi ahli, Media bermain, Anak TK

PENDAHULUAN

Kebutuhan membaca merupakan salah satu kebutuhan yang sangat urgen bagi anak untuk membuka ilmu teknologi yang penuh dengan kecanggihan tersebut. terutama di masa usia dini, karena pada tahap ini perkembangan otak anak sangat pesat dan biasa disebut dengan masa *golden age* (Hasnawat, 2019). Masa usia dini merupakan masa dimana anak masih membutuhkan rangsangan-rangsangan tindakan pembelajaran untuk menstimulus perkembangan otak anak Akan tetapi jika pada masa peka ini anak tidak mendapatkan rangsangan yang tepat maka masa peka akan berlalu dengan sia-sia. Oleh karena itu dibutuhkan media bermain untuk menstimulus kegiatan membaca sesuai dengan tahap usia perkembangan anak agar pencapaiannya menjadi maksimal.

Keinginan orangtua yang besar agar anaknya dapat membaca sejak dini pun turut memperkuat akan kebutuhan dalam menyediakan media yang dapat merangsang kemampuan membaca anak di usia permulaan. Dalam hal ini orangtua seringkali memperlihatkan hal yang berlawanan dengan mengkursuskan anak yang masih berusia dini ke lembaga kursus membaca yang diajarkan secara konvensional (Istati, 2017). Seharusnya kegiatan membaca permulaan di tingkat Taman Kanak-kanak diberikan dengan merancang kegiatan bermain bagi anak. Hal ini selaras dengan landasan filosofis poin keempat dalam Permendikbud No. 146 Tahun 2014 mengenai Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini yang menyatakan bahwa "Usia dini adalah masa ketika anak menghabiskan sebagian besar waktu untuk bermain. Karenanya pembelajaran pada PAUD dilaksanakan melalui bermain dan kegiatan-kegiatan yang mengandung prinsip bermain". Dengan demikian kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan dengan kegiatan bermain karena dunia anak adalah dunia bermain.

Menurut Ariyati (2014) perlunya membuat rancangan main yang inovatif dan kreatif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak dengan mengembangkan media bermain baru yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan dan minat anak

sehingga anak dengan mudah dapat memahami dan tidak merasakan kebosanan dalam belajar membaca permulaan.

Membaca permulaan adalah kemampuan bahasa reseptif yang dilalui anak usia dini untuk mempersiapkan ketrampilan membaca anak sebelum memasuki sekolah dasar. Proses membaca permulaan distimulasikan kepada anak sesuai tahapan yang baik, yaitu seperti pengenalan pada huruf vokal dan konsonan kemudian mengeja atau menggabungkan bunyi huruf, suku kata maupun kata sederhana pada anak (Pertiwi, 2016). Sedang membaca permulaan menurut Baraja dalam Herlina (2019) adalah belajar mengenal lambang-lambang bunyi bahasa dan rangkaian huruf yang menghubungkan dengan makna yang terdapat dalam rangkaian huruf tersebut.

Ada beberapa media yang sebelumnya telah dikembangkan untuk merangsang kemampuan membaca anak usia dini, seperti Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak yang dilakukan oleh Cahyati, dkk (2018). Kemudian adapula penelitian (Suharmi, 2014) tentang meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui penerapan media gambar dan kartu kata pada anak kelompok TK B. itu semua tak lepas dari upaya yang dilakukan para pendidik anak usia dini agar kegiatan membaca permulaan menarik diikuti oleh peserta didik. Dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran baru yang akan menstimulus kemampuan membaca permulaan anak di usia TK. Pengembangan produk ini merupakan pengembangan media baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Sehingga Media Bermain Puzzle Stik Sirah Nabawiyah untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak TK terlebih dahulu harus melalui beberapa tahap, salah satunya yaitu tahap uji validasi ahli.

Tulisan ini merupakan bagian dari penelitian pengembangan (R and D) dengan menggunakan model Borg and Gall (Sugiyono, 2019) sehingga tahap uji validasi ahli merupakan tahap penting dalam pengembangan produk agar media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan di lapangan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian pengembangan media bermain *puzzle* stik sirah nabawiyah yang menggunakan model pengembangan *Research and Development* (RnD) Borg and Gall dengan 10 langkah tahap penelitian (Sugiyono, 2019). Namun karena keterbatasan waktu dan biaya yang tersedia, maka peneliti membatasi hanya sampai pada tahap delapan. Uji kelayakan produk ini merupakan tahap keempat, dimana produk baru yang dikembangkan harus di validasi oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Pada penelitian ini validasi dilakukan dengan menganalisis produk yang akan dikembangkan dan cara mengisi angket dengan skor yang mengacu pada pada skala lima. Analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data kualitatif yang berupa saran, kritik, dan komentar dari validator. Analisis dilakukan dengan cara mengelompokkan dan mendeskripsikan informasi kualitatif yang diperoleh dari lembar validasi ahli. Instrumen yang digunakan adalah angket yang dibagikan kepada 3 ahli media yang terpercaya. (Wardathi, Isna Yusrina, Arri Hadayani, Ahmad Buchori, Kelayakan Uji Validasi Ahli Media Bermain 93 Puzzle Stik Sirah Nabawiyah Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tk

2019) Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari lembar validasi. Data akan dikonversi dalam bentuk persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase kriteria

F = Jumlah skor yang didapat

N = Total jumlah skor

Penentuan kriteria kelayakan berdasarkan prosentase hasil validasi ahli yang telah hitung. Berikut kriteria kelayakan media bermain yang dikembangkan.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media *Puzzle* Stik Sirah Nabawiyah

Skala Penilaian (%)	Kategori
85 – 100	Sangat layak
65 – 84	Layak
45 – 64	Cukup layak
0 – 44	Kurang layak

Sumber: Data Primer yang diolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi produk dilakukan sebelum produk media bermain *Puzzle* Stik digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Validasi produk bertujuan agar media bermain *Puzzle* Stik Sirah nabawiyah untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak TK yang dikembangkan dapat diketahui kelayakannya berdasarkan validasi para ahli yang telah ditentukan. Sehingga media ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media yang telah dirancang dan dibuat akan di validasi oleh para ahli.

Ada 3 ahli dalam proses validasi produk ini yaitu ahli materi yang berkompeten dalam menilai materi pembelajaran, ahli bahasa dan ke-PAUD-an yang berkompeten dalam memvalidasi penggunaan bahasa anak usia dini dan ahli validasi media adalah ahli media yang berkompeten dalam desain grafis media. Berikut daftar nama validator media bermain *Puzzle* Stik Sirah Nabawiyah :

Tabel 2. Daftar nama validator *Puzzle* Stik Sirah Nabawiyah

No.	Nama	Jabatan	Institusi	Proses validasi
1.	DR. Aryo Andri Nugroho, M.Pd	Dosen Pascasarjana	Universitas PGRI Semarang	Validasi ahli media
2.	DR. Muhtarom, M.Pd	Dosen Pascasarjana	Universitas PGRI Semarang	Validasi ahli materi
3.	DR. Ir. Anita Chandra Dewi, M.Pd	Dosen Pascasarjana	Universitas PGRI Semarang	Validasi ahli bahasa dan ke-PAUD-an

Sumber : Olahan Peneliti

Pada proses validasi, produk media yang telah dikembangkan dianalisis oleh validator sesuai dengan bidang masing-masing validator. Berikut adalah hasil validasi Puzzle Stik Sirah Nabawiyah:

a. Hasil validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh ahli yang memiliki kompetensi dalam bidang desain grafis dan lay out gambar, oleh Dosen Pascasarjana Pendidikan Dasar di Universitas PGRI Semarang yaitu Bapak DR. Aryo Andri Nugroho, M.Pd yang memiliki kemampuan di bidang teknologi digital desain grafis terkait penyajian konten materi pada media bermain puzzle Stik Sirah Nabawiyah yang dikembangkan.

Validasi media ini dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap desain grafis pada media yang dikembangkan apakah layak untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran anak usia TK. Validasi dilakukan pada bulan Maret 2022 dengan membawa rancangan media dan buku media yang telah dibuat sebelumnya. Penilaian ahli validasi (gambar desain grafis) pada media Puzzle Stik Sirah Nabawiyah beserta buku panduannya adalah sebagai berikut

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nilai
1	Desain Grafis	a. Ketepatan titik-titik dalam desain	5
		b. Kejelasan garis pada desain	5
		c. Kejernihan warna dalam desain	4
		d. Kesesuaian bentuk dalam desain	5
		e. Ketersediaan ruang dalam desain	4
		f. Kesesuaian gradasi dalam desain	5
		g. Keindahan tekstur dalam desain	5
2	Ilustrasi gambar	a. Kesesuaian materi dengan desain gambar	4
		b. Ketepatan cakupan materi dengan desain gambar	5
		c. Kebenaran konsep materi dengan desain gambar	5
		d. Kelengkapan materi dengan desain gambar	4
		e. Kejelasan alur cerita dengan desain gambar	5
3	Kualitas tampilan media	a. Kejelasan penampilan materi	5
		b. Waktu penyajian	5
		c. Efisiensi penyajian	5
		d. Keruntutan materi	5
		e. Ketepatan pemilihan kata	4
		f. Penggunaan bahasa	4
		Jumlah skor	84

		Presentase skor	93 %
		Rerata skor	4,6

Sumber: Olahan data peneliti

Hasil validasi ahli media menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 84 dengan persentase 93%, dan rerata skor sebesar 4,6 dengan kategori “Sangat Layak”. Sehingga pada lembar hasil validasi yang diisi oleh validator bahwa media dinyatakan Layak dan dapat digunakan tanpa revisi (terlampir).

b. Hasil validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh ahli yang memiliki kompetensi dalam bidang materi pembelajaran, oleh Dosen Pascasarjana Pendidikan Dasar di Universitas PGRI Semarang yaitu Bapak DR. Muhtarom, M.Pd yang memiliki kemampuan di bidang materi pemetaan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran terkait dengan muatan materi pada media bermain puzzle Stik Sirah Nabawiyah yang dikembangkan.

Validasi materi ini dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan penyajian materi pada media yang dikembangkan apakah layak untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran anak usia TK. Validasi dilakukan pada tanggal bulan Maret 2022 dengan membawa rancangan media dan buku panduan yang telah dibuat sebelumnya. Penilaian ahli validasi materi pada media Puzzle Stik Sirah Nabawiyah beserta buku panduannya adalah sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nilai
1	Tujuan Pembelajaran	a. Kejelasan kompetensi dasar	5
		b. Kejelasan indikator	5
		c. Kejelasan tujuan pembelajaran	5
		d. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar	5
		e. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan materi	5
2	Materi Pembelajaran	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
		b. Ketepatan cakupan materi	5
		c. Kebenaran konsep materi	5
		d. Kelengkapan materi	4
		e. Kualitas evaluasi diri siswa	4
3	Penyajian materi	a. Kejelasan penampilan materi	5
		b. Waktu penyajian	5
		c. Efisiensi penyajian	4
		d. Keruntutan materi	5
		e. Ketepatan pemilihan kata	5

	f. Penggunaan bahasa	5
	Jumlah	76
	Presentase skor	95 %
	Rerata skor	4,75

Sumber: Data Primer yang Diolah

Hasil validasi ahli materi menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 76 dengan persentase 95%, dan rerata skor sebesar 4,75 dengan kategori “Sangat Layak”.

c. Hasil validasi ahli bahasa dan ke-PAUD-an

Validasi ahli media dilakukan oleh ahli yang memiliki kompetensi dalam bidang bahasa anak usia dini, oleh Dosen Pascasarjana Pendidikan Dasar di Universitas PGRI Semarang yaitu Ibu DR. Ir Anita Chandra Dewi, M.Pd yang memiliki kemampuan di bidang ke-PAUD-an terkait penyajian konten bahasa pada media bermain puzzle Stik Sirah Nabawiyah yang dikembangkan.

Validasi media ini dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap kalimat dan tata bahasa pada media yang dikembangkan apakah layak untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran anak usia TK. Proses validasi dilakukan 2 kali sehingga produk dapat dinyatakan layak, yaitu pada bulan Maret 2022 dengan membawa rancangan media dan buku media yang telah dibuat sebelumnya.

Penilaian ahli validasi gambar desain grafis pada media Puzzle Stik Sirah Nabawiyah beserta buku panduannya adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa dan Ke-PAUD-an

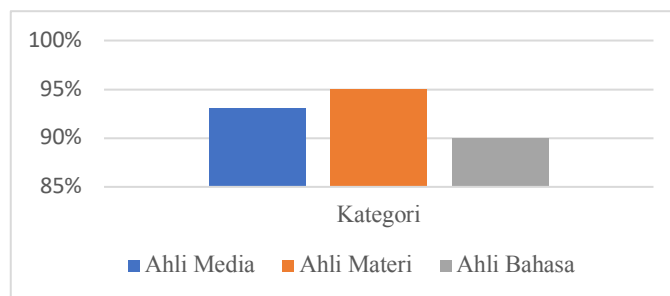
No	Aspek	Indikator	Nilai
1	Bunyi huruf dan bentuk suku kata	a. Kesesuaian penyusunan huruf/kata dengan materi pembelajaran	5
		b. Kejelasan bunyi huruf vokal dan konsonan	5
		c. Kesuaian bentuk suku kata awalan dan akhiran	4
2	Tata Bahasa	a. Kejelasan kompetensi dasar bahasa anak usia dini	5
		b. Kesesuaian dengan tahapan usia perkembangan anak	4
		c. Mengikuti progresi dari kanan ke kiri	5
		d. Kesesuaian tahapan usia pencapaian perkembangan anak	5
		e. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan materi	4
3	Makna Kata	a. Tidak bermakna ganda	4
		b. Lugas dan sederhana	5

		c. Kejelasan makna kata dengan bentuk gambar	5
		d. Kesesuaian penyusunan kata internal	4
		e. Kesesuaian makna dengan alur cerita	4
4	Struktur kalimat	a. Teks Tulisan tersusun rapi	5
		b. Kesuaian dengan tujuan pembelajaran	5
		c. Efisiensi penyajian bahasa	4
		d. Keruntutan materi dalam kalimat cerita	5
		e. Ketepatan pemilihan kata	4
		f. Penggunaan pola SPO (Subjek Objek Predikat)	5
5	Interaksi komunikatif (Pragmatik)	a. Bahasa yang digunakan komunikatif	4
		b. Pemberian informasi melalui cerita bergambar	5
		c. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kondisi	4
		Jumlah	100
		Presentase skor	90 %
		Rerata skor	4,5

Sumber: Data primer yang diolah.

Hasil validasi ahli bahasa ke-PAUD-an menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 100 dari jumlah skor secara keseluruhan 110 sehingga persentase yang diperoleh 90%, dan rerata skor sebesar 4,5 dengan kategori “Sangat Layak”.

Grafik 1. Kelayakan Media Bermain Puzzle Stik Sirah Nabawiyah Hasil Uji Validasi Ahli



Berdasarkan hasil uji validasi para ahli tersebut di atas, pada grafik 1. Tentang kelayakan media bermain puzzle stik sirah nabawiyah, maka media bermain baru yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media bermain Puzzle stik sirah nabawiyah mendapat kategori sangat layak di desain grafisnya karena skor rata-rata

4,6 yang didapat pada validasi ahli media. Menurut Rosalina (2019) Media bergambar banyak dijadikan sebagai media dalam melatih, menarik dan membantu anak dalam kebahasaan, khususnya pada kemampuan membaca awal yaitu mengenal huruf alphabet A sampai dengan Z. Namun, tidak hanya bergambar saja melainkan gambar yang memiliki imajinasi yang tinggi. Hal ini juga senada dengan pendapat Surtika (2019) Idealnya pelaksanaan pengenalan huruf kepada anak dilakukan dengan menggunakan media yang menyenangkan dan mampu menstimulus kemampuan anak dalam mengenal huruf.

Selain dilihat dari aspek desain grafis dan tampilan penyajian, media ini juga sangat memperhatikan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan dan kurikulum yang ada di lembaga TK Yaa Bunayya yang bercorak ke-Islaman yang masih melekat yang diintegrasikan dengan kurikulum nasional anak usia dini. Pendidikan anak usia dini merupakan pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan (Surtika, 2019) oleh karena itu keberadaan materi yang ada pada suatu media pembelajaran yang diterapkan pada tahap pendidikan anak usia dini harus sesuai dengan usia tahap pencapaian perkembangan anak. Begitu pula dengan validasi bahasa pada media tak kalah penting dengan 2 validasi sebelumnya. Hal ini karena pengembangan media ini lebih mengarah pada aspek perkembangan bahasa anak usia dini, terutama pada stimulus keaksaraan awal anak.

Menurut Aulina (2012) Hal ini dilakukan agar kita mengetahui apakah anak sudah siap dalam proses tersebut, adapun kemampuan dalam kesiapan membaca yang perlu dikembangkan adalah bahwa anak memiliki kemampuan membedakan auditorial; kemampuan diskriminasi visual yakni anak bisa membedakan berbagai macam huruf yang ada; Kemampuan membuat hubungan suara dan simbol yang menandainya; Kemampuan perseptual motoris; Kemampuan bahasa lisan; Membangun sebuah latar belakang pengalaman; Interpretasi gambar; Progresi dari kiri ke kanan; Kemampuan merangkai; Penggunaan bahasa mulut; Pengenalan melihat kata; Lateralisasi dan Koordinasi gerak. Yang kesemuanya itu merupakan indikator perkembangan bahasa anak dalam mengenal keaksaraan awal (membaca permulaan). Pendapat tersebut dirujuk oleh Jo Lioe Tjoe (2012) yang melakukan penelitian Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia pada sebuah lembaga TK di Jakarta.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis uji validasi ahli media, materi dan bahasa terhadap media bermain *Puzzle* Stik Sirah Nabawiyah, maka media tersebut dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak TK. Dengan rata-rata prosentase kelayakan yang sangat bagus dari ketiga ahli validasi yang telah ditentukan yaitu 92,6 %.

Dengan adanya uji validasi ahli media bermain *puzzle* stik sirah nabawiyah yang dikembangkan menjadi media yang layak untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran anak usia dini dengan kredibilitas yang dapat dipertanggungjawabkan. Media ini bisa dijadikan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak TK.

rujukan dan menambah koleksi dalam penyediaan media yang layak bagi kegiatan pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini.

Semoga penelitian dapat bermanfaat dan menjadi ladang amal jariyah bagi peneliti dalam sumbangsihnya mengembangkan media pembelajaran layak bagi anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

DAFTAR PUSTA

- Alfiana, R., & Kuntarto, E. (2020). Perkembangan bahasa pada anak usia dini. *Repository Unja*, <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/10185>
- Amalia, S., & Patiung, D. (2021). Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 4(1), 53-65.
- Amini, M., & Aisyah, S. (2014). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 1-43.
- Anggyfajar (2013), Teori Perkembangan Anak Usia Dini, *Semangat Baru Harapan Baru*, <https://12104mafz.blogspot.com/2013/12/teori-perkembangan-anak-usia-dini.html> diakses tgl 17 November 2021
- Ariyati, T. (2014). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1)
- Chandra, R.D.A (2019), Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019, *Incrementapedia; Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1 (1), Hal. 32 – 45
- Rahayu, A., Rhosyida, N., & Trisniawati, T. (2020). Pelatihan Metode Montessori Dalam Pembelajaran Sains Dan Matematika Bagi Anak Usia Dini. *Abdimas Dewantara*, 3(2), 54-64. Doi: <https://doi.org/10.30738/Ad.V3i2.4996>
- Rokhima, R., Khotijah, S., & Sumartiningsih, I. (2019). Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Materi Pengenalan Angka dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 48-57.
- Rosalina, C. D., & Nugrahani, R. (2019). Pengembangan Media Buku Pop-Up Untuk Pembelajaran Mengenal Huruf Alphabet Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 5(1), 54-63.
- Surtika, T., Sumardi, S., & Yasbiati, Y. (2020). Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok a Di Tk Ar-Rahman Kecamatan Sukahening. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1), 101-111.
- Isna Yusrina, Arri Hadayani, Ahmad Buchori, Kelayakan Uji Validasi Ahli Media Bermain Puzzle Stik Sirah Nabawiyah Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tk

Suryastini, L. A., Wirya, N., Ujianti, P. R., & Psi, S. (2014). Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Puzzle Huruf untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa pada Anak TK. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksh* Aulina, C. N. (2012). Pengaruh permainan dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 131-144.
DOI: <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i2.36>