



Penurunan Disleksia pada Balita Melalui Permainan Puzzle Alfabeth dan Kartu Huruf

Juli Gladis Claudia¹, Sri Sujawaty², Mutmainah Dunggio³

^{1,2,3}Poltekkes Kemenkes Gorontalo, Jl. Taman Pendidikan No. 36, Kel. Moodu, Kec. Kota Timur, Kota Gorontalo, Gorontalo, 96113, Indonesia

Email: juligladisclaudia@yahoo.com¹, srisujawaty86@gmail.com², mutmainahdunggio56@gmail.com³

ABSTRAK

Disleksia merupakan suatu kelainan berupa kesulitan membaca, menulis, mengeja yang berdampak anak tidak bisa membaca dan berbicara. Guru bisa menstimulus pemikiran anak tertarik belajar membaca menggunakan teknik pembelajaran yang menarik contohnya permainan puzzle alphabeth dan kartu huruf. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle alphabeth dan kartu huruf untuk menurunkan disleksia. Desain penelitian quasi eksperimen dengan pendekatan one-group pretest-posttest design, yaitu pengukuran observasi sebelum dan sesudah di berikan permainan puzzle alphabeth dan kartu huruf selama 3 bulan setiap 7 hari. Subjek penelitian adalah seluruh siswa balita sebanyak 66 orang. Variabel dependent puzzle alphabet dan kartu huruf dan variable independent yaitu penurunan disleksia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi penurunan disleksia pada balita menggunakan permainan puzzle alphabeth (70% menjadi 13%) dan permainan kartu huruf (67% menjadi 16%). Hasil uji statistik Paired T test didapatkan nilai Sig 2 tailed 0,000 ($p < 0,05$) artinya ada pengaruh permainan puzzle alphabet dan kartu huruf terhadap penurunan disleksia. Kesimpulan ada pengaruh permainan puzzle alphabeth dan kartu huruf terhadap penurunan disleksia pada anak balita.

Kata Kunci: Puzzle Alphabeth, Kartu Huruf, Pengenalan Huruf

ABSTRACT

Dyslexia is a disorder in the form of difficulty reading, writing, spelling which results in children not being able to read and speak. Teachers can stimulate children's thinking interested in learning to read using interesting learning techniques such as alphabet puzzle games and letter cards. This study aims to determine the effect of alphabet puzzle games and letter cards to reduce dyslexia. The research design is quasi-experimental with a one-group pretest-posttest design approach, namely measurement of observations before and after being given an alphabet puzzle game and letter cards for 3 months every 7 days. The research subjects were all students under five as many as 66 people. The dependent variable is alphabet puzzle and letter cards and the independent variable is the decrease in dyslexia. The results showed that there was a decrease in dyslexia in toddlers using alphabeth puzzle games (70% to 13%) and letter card games (67% to 16%). The results of the Paired T test statistical test obtained a Sig 2 tailed value of 0.000 ($p < 0.05$) meaning that there was an influence of alphabet puzzle games and letter cards on the decrease in dyslexia. The conclusion is that there is an effect of alphabet puzzle games and letter cards on the reduction of dyslexia in children under five.

Keywords: Social Media, Sexual Behavior, Teenager

PENDAHULUAN

Jumlah penduduk Indonesia 40% dari total populasi terdiri atas anak dan remaja berusia 0-16 tahun dan 13,5% anak balita merupakan kelompok usia berisiko tinggi mengalami gangguan perkembangan. Berdasarkan data Ikatan Dokter Anak Indonesia perkiraan 5-10% anak mengalami keterlambatan perkembangan dan sekitar 1-3% balita mengalami keterlambatan perkembangan umum, namun angka kejadian keterlambatan perkembangan di Indonesia sampai saat ini belum ada data pasti, karena penelitian tentang hal ini belum banyak dilaporkan. (Setyaningsih Tunggul Sri Agus dan Wahyuni 2018)

Menurut Biro Pusat Statistik Indonesia (2010) anak-anak diusia 5-7 tahun berjumlah sekitar 24 juta. Usia 5 dan 7 tahun ini menjadi perhatian tersendiri karena di usia inilah anak-anak pertama kali dikenalkan dengan kemahiran membaca. Disleksia ini dikatakan sulit untuk bisa disembuhkan, tetapi dapat membaik seiring perkembangan anak. (Aryani and Fauziah 2020) Menurut data dinas Kesehatan 2020 di Provinsi Gorontalo balita umur 48-60 bulan yang telah melakukan stimulasi deteksi dini mencapai 74.842. Data Badan Pengembangan Anak Usia Dini Provinsi Gorontalo Perkembangan siswa Taman Kanak-kanak yang berada di Kabupaten

Bone Bolango hanya 78%. Berdasarkan Instrumen Penilaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan TK yang memiliki bobot nilai 0 salah satunya TK Az-Zahra Taam dengan jumlah siswa berjumlah 66 orang. Dari 66 siswa hanya 34% atau hanya 11 anak sudah mengenal *alphabeth*. Metode pembelajaran yang digunakan yaitu Guru mengajarkan *alphabeth* dengan cara dijelaskan dipapan tulis. Sedangkan TK yang memiliki bobot nilai 4 yang berada di Kabupaten Bone Bolango salah satunya TK Flamboyan 70% mengenal *alphabeth*.

Pendidikan anak pada usia Prasekolah merupakan suatu upaya pembelajaran yang ditujukan bagi anak sejak usia 0-6 tahun yang dilakukan untuk pemberian pendidikan agar dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak pada usia Prasekolah dapat melatih mereka berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang (Sumantri, Sudana, and Yoni Adnyana P 2017)

Pada anak Pra Sekolah diawali dengan lembaga pendidikan dasar yaitu Taman Kanak-kanak. Taman kanak-kanak adalah lembaga pendidikan Pra Sekolah sebelum masuk Sekolah Dasar yang melibatkan anak didiknya berkisar usia 4-6 tahun. Untuk menciptakan situasi menyenangkan dalam kelas Guru Tk dapat melakukan

pembelajaran menyenangkan dengan teknik bermain. (Humaidi et al. 2021)

Anak-anak dengan Kecerdasan Visual yaitu anak-anak yang suka menggambar, melakukan permainan bongkar pasang, menari dengan mengikuti irama lagu. Untuk menarik perhatian anak-anak permainan *puzzle* dapat membantu melatih kemampuan berpikir anak, anak akan menjadi aktif, memiliki pemahaman dan dengan mudah dalam memecahkan masalah dengan cara menyelesaikan *puzzle*. (Chandra 2019) Permainan *puzzle* dapat dimainkan secara manual dapat menggabungkan pecahan-pecahan atau memasang potongan-potongan *puzzle* menjadi *puzzle* yang utuh. (Dwi Permata 2020)

Keunggulan permainan *puzzle alphabeth* dibandingkan dengan permainan yang lain anak-anak dapat mengembangkan indera penglihatan dan indera peraba atau sentuhan. Anak lebih cepat memahami jenis-jenis huruf yang ada dipertmainan *puzzle alphabeth* dan kartu huruf dengan permainan *puzzle alphabeth* ini anak-anak dengan mudah membedakan setiap abjad yang ada dipertmainan tersebut. (Muloke, Ismanto, and Bataha 2017) Selain itu permainan ini juga tidak dapat membosankan anak-anak dalam belajar karena anak-anak bisa belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar mengenal huruf. (Isa et al. 2019)

Anak-anak yang belum mengenal huruf akan menjadi *disleksia*. *Disleksia* merupakan suatu kelainan berupa kesulitan membaca menulis, mengeja atau dapat dikatakan sulit mengenal huruf. (Puty and Wibowo 2012) Anak-anak yang sudah bersekolah dan belum lancar membaca dianggap tidak mampu oleh orangtuanya. Agar anak-anak tertarik dalam belajar membaca maka guru harus menggunakan teknik pembelajaran yang berwarna dan bentuk menarik salah satunya *puzzle alphabeth* dan kartu huruf agar dapat menarik perhatian anak dan merangsang ingatan anak dalam mengenal huruf (D. narulita Yuniati 2018)

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *Quasi Eksperiment* dengan pendekatan jenis *one group pretest-posttest design*, dimana dilakukan pengukuran atau observasi sebelum dan sesudah diberikan permainan *Puzzle Alphabeth* dan kartu huruf pada balita Kabupaten bone bolango. Subjek penelitian berjumlah 66 siswa yang diambil secara *total sampling*, kemudian dilakukan pengambilan data selama 3 bulan dengan dilakukan observasi setiap 7 hari. Data yang telah terkumpul akan dianalisis menggunakan *Paired T Test* dengan program IBM SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Distribusi Responden Berdasarkan Umur

Umur	Frekuensi	
	n	%
>5,5 Tahun	6	9,1
<5,5 Tahun	60	90,9
Jumlah	66	100

Sumber: Data Primer

Tabel 1. memperlihatkan hasil bahwa hampir seluruh responden berumur di bawah 5,5 tahun yaitu 60 orang (90,9%).

Tabel 2. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis kelamin

Jenis kelamin	Frekuensi	
	n	%
Perempuan	45	68
Laki-Laki	21	32
Jumlah	66	100

Sumber: Data Primer

Tabel 2 menerangkan bahwa sebagian besar responden jenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 45 orang (68%).

Tabel 3. Hasil Intervensi Pengenalan Huruf menggunakan Permainan Puzzle Alfabeth dan Kartu Huruf

Kategori	Puzzle Alfabeth				Kartu Huruf			
	Sebelum		Sesudah		Sebelum		Sesudah	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Baik	10	30	29	87	11	33	28	84
Kurang	23	70	4	13	22	67	5	16
Jumlah	33	100	33	100	33	100	33	100

Sumber: Data Primer

Tabel 3 menerangkan bahwa sebelum dilakukan intervensi permainan *puzzle alfabeth* sebanyak 23 anak (70%) yang pengenalan huruf masih kurang. Setelah diberikan permainan *puzzle alphabeth* pengenalan huruf, terjadi penurunan jumlah responden dalam kategori kurang yaitu 4 orang (13%). Sedangkan pada kelompok kartu huruf, sebelum dilakukan intervensi permainan sebanyak 22 anak (67%) yang pengenalan huruf masih kurang, setelah diberikan permainan kartu huruf, jumlah responden dalam kategori kurang mengalami penurunan yaitu 5 orang (16%).

Hasil uji statistik dengan menggunakan *Paired Sample t test* menunjukkan nilai

mean puzzle alfabeth 27,27 dan nilai *mean* kartu huruf 25,57 dimana perbedaan mean antara *puzzle* dan kartu huruf adalah 1.70 *puzzle alfabeth* lebih tinggi. Hasil Sig 2 tailed baik *puzzle alfabeth* maupun kartu huruf adalah $0,000 < 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh permainan *Puzzle Alphabeth* dan kartu huruf terhadap pengenalan huruf yang bisa menurunkan disleksia pada balita kelompok A di TK Az-Zahra Taam Kabupaten Bone Bolango Provinsi Gorontalo.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan sebelum diberikan permainan *puzzle alphabeth*

siswa pada kelompok A TK Az-Zahra Taam yang masuk dalam kriteria baik 10 orang (30%) kriteria kurang 23 orang (70%) setelah di intervensi yang kriteria baik menjadi 29 orang (87%) dan kriteria kurang 4 orang (13%). Peneliti menyimpulkan bahwa siswa masih sulit mengingat bentuk atau jenis huruf, masih sulit membedakan bentuk huruf yang hampir sama salah satu contoh huruf yang sulit dibedakan yaitu huruf O dan huruf Q dan masih mempunyai kesulitan untuk menulis nama masing-masing, hal itu dikarenakan siswa belum menghafal bentuk dan jenis huruf.

Kemampuan anak pada kelompok A setelah diberikan permainan *puzzle*, peneliti menyimpulkan bahwa siswa yang termasuk dalam kriteria sudah mampu menyebutkan semua huruf *alphabeth*, mampu menyebutkan huruf yang berada pada potongan *puzzle*, membedakan jenis-jenis huruf serta diperlihatkan pada peneliti dan sudah dapat menulis nama masing-masing, sedangkan siswa yang berada pada kriteria kurang peneliti berpendapat bahwa siswa yang berada pada kriteria kurang ini masih sulit untuk mengingat huruf dan membedakan jenis-jenis huruf tetapi siswa dalam kriteria kurang ini sudah mampu menyebutkan semua huruf *alphabeth*. (Kim et al. 2021)

Media *puzzle alphabeth* permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk

membentuk sebuah gambar, tulisan atau bentuk huruf yang telah ditentukan. *puzzle* memiliki keunggulan yakni memiliki bermacam-macam warna dan bentuk sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar.

Puzzle dapat melatih sisi kreativitas dan pola berfikir siswa terhadap suatu tugas sederhana, *puzzle* dapat melatih daya ingat siswa dalam menyusun kembali potongan *puzzle*. *Puzzle* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang bisa digunakan oleh anak untuk belajar. Permainan *puzzle* merupakan permainan yang dapat digunakan untuk melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat anak. Kegiatan bermain *puzzle* akan merangsang anak mengingat posisi setiap keping *puzzle* untuk mendapatkan susunan sempurna (Dwi Permata 2020)

Dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle alphabeth* merupakan media sangat tepat dalam memperkenalkan huruf pada anak, karena jenis permainan ini terdiri dari berbagai macam warna bentuk yang dapat menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan daya tahan siswa dalam belajar. *Puzzle alphabeth* dapat melatih konsentrasi anak, meningkatkan daya ingat anak untuk menyusun kembali potongan-potongan *puzzle alphabeth*. Berdasarkan penelitian menyatakan bahwa permainan

puzzle dapat menstimulus perkembangan motorik halus anak dimana tindakan puzzle dapat melatih kerja jari-jemari anak yang dikoordinasikan dengan kerja otak dalam menyusun kepingankepingan, sehingga anak menjadi terlatih dan secara tidak langsung hal ini meningkatkan kemampuan motorik halus anak. (Amalia 2021)

Hasil penelitian Erni (2018) bahwa terlihat terjadi peningkatan perkembangan pengenalan huruf dari yang sebelum dilakukan intervensi permainan puzzle, menjadi meningkat setelah diberikan permainan puzzle. Dalam bermain puzzle adalah permainan yang terdiri dari potongan huruf-huruf yang disertai warna dan gambar yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola tertentu sehingga membuat siswa menjadi motivasi untuk menyelesaikan *puzzle* secara tepat melalui media visual dimana permainan tersebut melibatkan kerjasama atau konsentrasi mata dan tangan, otot-otot kecil dan jari jemari tangan anak yang tanpa disadari dapat menstimulasi kemampuan motorik halus anak. (E. Yuniati 2018)

Terdapat pengaruh bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak. Hal ini dikarenakan permainan puzzle merupakan salah satu bentuk

stimulus dan ketika diberi stimulus permainan puzzle anak tersebut memperhatikan sehingga dapat melatih kerja jari-jemari anak yang dikoordinasikan dengan kerja otak dalam menyusun kepingan-kepingan, sehingga anak menjadi terlatih dan secara tidak langsung hal ini dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. (Aryani and Fauziah 2020)

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Setyaningsih (2014), tentang pengaruh penggunaan alat permainan edukatif jenis puzzle terhadap perkembangan anak usia prasekolah di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Pertanahan Kebumen, Jawa Tengah, menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan edukatif puzzle terhadap perkembangan anak usia prasekolah. (Setyaningsih Tunggul Sri Agus dan Wahyuni 2018)

Peneliti berpendapat bahwa pembelajaran yang menggunakan media *alphabeth* dalam bentuk gambar dapat digunakan dalam mengenal huruf abjad atau *alphabeth* yang akan dikenalkan anak agar dapat melihat dengan jelas huruf yang diucapkan, media *alphabeth* dapat melatih anak untuk menentukan setiap huruf yang ditunjukkan peneliti. Dengan media ini bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa.

Hasil penelitian menunjukkan sebelum diberikan permainan kartu huruf siswa pada kelompok A TK Az-Zahra Taam yang masuk dalam kriteria baik 11 orang (33%) kriteria kurang 22 orang (67%) setelah di intervensi yang kriteria baik menjadi 28 orang (84%) dan kriteria kurang 5 orang (16%). Peneliti berpendapat bahwa siswa masih sulit mengingat bentuk atau jenis huruf, masih sulit membedakan bentuk huruf yang hampir sama salah satu contoh huruf yang sulit dibedakan yaitu huruf O dan huruf Q dan masih mempunyai kesulitan untuk mengeja kata dengan awalan huruf R.

Pada kelompok yang belajar menggunakan media kartu sama-sama menunjukkan peningkatan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media sangat besar pemanfaatannya dalam pengenalan huruf terhadap anak usia dini. Selain itu juga penggunaan media penunjang lain memberikan hasil yang lebih baik dan proses pembelajaran yang lebih menarik bagi anak. Media alphabet melalui papantulis dan media alphabet berupa gambar memang sangat mendukung pembelajaran pengenalan huruf abjad.(Firdaus 2019)

Penelitian membuktikan bahwa terdapat masa kritis dalam perkembangan bicara

dan bahasa sejak anak lahir dan usia lima tahun, dalam masa ini perkembangan otak bayi dan anak mengalami kemampuan menghafal kata. (Tanjung 2018)

Permainan kartu huruf dalam pembelajaran sangat membantu karena siswa lebih mudah paham setiap materi yang disampaikan oleh guru. Kartu huruf sebagai media pembelajaran yang menggunakan kertas tebal dibuat sedemikian mirip aslinya sesuai huruf abjad.(Salawati and Suoth 2020). Media kartu huruf sangat mudah dan murah untuk diperoleh, dengan kartu huruf sangat membantu mencapai tujuan pembelajaran. (Pangastuti and Hanum 2017)

Hasil penelitian lain menunjukkan hal serupa, kartu huruf mampu memberikan manfaat positif pada perkembangan anak. Kartu huruf memiliki beberapa lmanfaat, diantaranya menjadikan anak dapat membaca dengan mudah, mengembangkan daya ingat otak kanan dan memperbanyak perbendaharaan kata. Metode pembelajaran dengan menggunakan kartu huruf cenderung disukai anak-anak dikarenakan bentuk huruf yang unik dengan tulisan yang berwarna-warni.(Astuti 2018)

Pada anak usia dini kartu huruf digunakan untuk mempelajari huruf hijaiyah, dengan kartu huruf anak-anak

lebih semangat dan antusias dalam belajar, gurupun mampu menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga lebih efektif. (Fauziddin and Fikriya 2020)

Pembelajaran dengan menggunakan media sangat besar pemanfaatannya dalam pengenalan huruf terhadap anak usia dini. Selain itu juga penggunaan media penunjang lain memberikan hasil yang lebih baik dan proses pembelajaran yang lebih menarik bagi anak. (Firdaus 2019)

Seorang guru harus mampu melihat gejala anak yang mengalami disleksia, semakin guru cepat dan bisa mendeteksi secara dini tanda dan gejala tersebut masalah bisa diatasi dengan cepat sehingga dengan permainan kartu huruf dan puzzle alphabeth guru bisa menstimulasi anak-anak belajar dengan baik yang pada akhirnya dapat melatih kemampuan belajar anak-anak balita bisa membaca dengan baik. (Irdamurni et al. 2018)

KESIMPULAN

Ada pengaruh permainan *puzzle alphabet* dan kartu huruf terhadap pengenalan huruf pada anak kelompok A di TK Az-Zahra Taam Kabupaten Bone Bolango dan mampu menurunkan disleksia. Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan guru-guru dapat

memberikan variasi dalam pembelajaran kepada anak-anak, terutama dengan menggunakan media *puzzle alphabet* dan kartu huruf sehingga anak-anak akan lebih tertarik dalam belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktur Poltekkes Kemenkes Gorontalo dan Kabupaten Bone Bolango yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Suci. 2021. "Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Bagi Anak Usia Dini." *NANA EKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 4(1): 53.
- Aryani, Ririn, and Puji Yanti Fauziah. 2020. "Analisis Pola Asuh Orangtua Dalam Upaya Menangani Kesulitan Membaca Pada Anak Disleksia." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(2): 1128–37.
- Astuti, Sri. 2018. "Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Ditkintan Komara Kelompok B." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(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." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 01(01): 32–45.

- Dwi Permata, Rista. 2020. "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun." *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran* 5(2): 1–10.
- Fauziddin, Mohammad, and Makhyatul Fikriya. 2020. "Mengenal Kosakata Bahasa Arab Melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah Yang Dilengkapi Kosakata." *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)* 1(2): 90–99.
- Firdaus, Putri Hidayah. 2019. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf." (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)* 2(1): 66–73.
- Humaidi, Fahri et al. 2021. "Bimbingan Orang Tua Pada Anak Penderita Disleksia Di Desa Sidokayo Kecamatan Abung Tinggi Lampung Utara."
- Irdamurni, Irdamurni, Kasiyati Kasiyati, Zulmiyetri Zulmiyetri, and Johandri Taufan. 2018. "Meningkatkan Kemampuan Guru Pada Pembelajaran Membaca Anak Disleksia." *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus* 2(2): 29.
- Isa, Iza Sazanita, Wan Nurazwin Syazwani Rahimi, Siti Azura Ramlan, and Siti Noraini Sulaiman. 2019. "Automated Detection of Dyslexia Symptom Based on Handwriting Image for Primary School Children." *Procedia Computer Science* 163: 440–49.
- Kim, Eunsoo Timothy et al. 2021. "Correlates of Early Stimulation Activities among Mothers of Children under Age Two in Siaya County, Kenya: Maternal Mental Health and Other Maternal, Child, and Household Factors." *Social Science and Medicine* 287(May 2020): 114369.
- Muloke, I., A. Ismanto, and Y. Bataha. 2017. "Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan." *Jurnal Keperawatan UNSRAT* 5(1): 111977.
- Pangastuti, Ratna, and Siti Farida Hanum. 2017. "Pengenalan Abjad Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf." *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education* 1(1): 51–66.
- Puty, Inka, and Arief Wibowo. 2012. "Pengaruh Keikutsertaan Senam Hamil Terhadap Kecemasan Primigravida Trimester Ketiga Dalam Menghadapi Persalinan." 1: 26–31.
- Salawati, Jians Brian, and Like Suoth. 2020. "Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan." *International Journal of Elementary Education* 4(1): 100.
- Setyaningsih Tunggul Sri Agus dan Wahyuni. 2018. "Stimulasi Permainan Puzzle Berpengaruh Terhadap Perkembangan Sosial Dan Kemandirian Anak Usia Prasekolah." *Jurnal Keperawatan Silampari* 1(2).
- Sumantri, Made, Dewa Nyoman Sudana, and I. B. Eka Yoni Adnyana P. 2017. "Penerapan Media Gambar Dan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan." *International Journal of Elementary Education* 1(1): 1.
- Tanjung, Rita Jahiti. 2018. "Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Abjad Pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina I Kota Sabang." *Jurnal Pendidikan Madrasah* 3(2): 321–22.

Yuniati, Dewi narulita. 2018. "Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi." *Jurnal Kesehatan Poltekkes tarnatearnate* 11(2): 64–74.

Yuniati, Erni. 2018. "Sandplay Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah." *Indonesian Journal of Nursing Practice* 2(2): 65–74.