

225/S/PGPAUD-KCBR/PK.03.08/20/Agustus/2024

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
HIJAIYAH MELALUI BERMAIN *FLASHCARD* PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN**

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Anak Usia 4-5 Tahun)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Penelitian Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

Salmaa Purnama Harik Syifa

2004240

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2024**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
HIJAIYAH MELALUI BERMAIN *FLASHCARD* PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN**

Oleh
Salmaa Purnama Harik Syifa

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Salmaa Purnama Harik Syifa
Universitas Pendidikan Indonesia
2024

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak diperkenankan untuk diperbanyak seluruhnya maupun sebagian
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

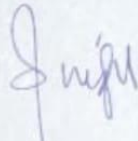
Salmaa Purnama Harik Syifa

2004240

**"PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH
MELALUI BERMAIN *FLASHCARD* PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN"**

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH:

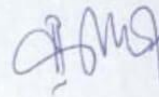
Pembimbing 1



Dr. Arif Hidayat, M.Pd.I

NIP. 19761302007011006

Pembimbing 2



Ririn Despriliani, S.Pd., M.Si.

NIP. 920230219881214201

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD UPI Kampus di Cibiru



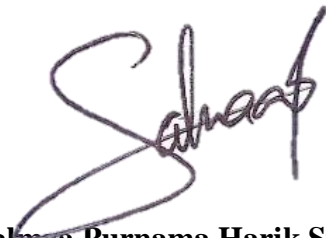
Mirawati, M.Pd

NIP. 198912242019032023

PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Bermain *Flashcard* Pada Anak Usia 4-5 Tahun” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 19 Agustus 2024



Salmaa Purnama Harik Syifa

NIM 2004240

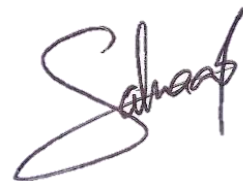
KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah segala puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, atas berkah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Bermain *Flashcard* Pada Anak Usia 4-5 Tahun” ini tepat pada waktunya. Tak lupa shalawat beserta salam semoga tercurah limpahkan kepada Rasulullah SAW kepada keluarganya, sahabatnya, dan kita selaku umatnya, Aamiin Allahumma Aamiin. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Dalam penyelesaian studi dan penelitian skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, petunjuk, dan saran-saran, serta nasihat yang membangun dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini. Semoga pihak yang telah mendukung dan membantu mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan pengetahuan yang penulis miliki. Maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Bandung, Agustus 2024



Salmaa Purnama Harik Syifa

2004240

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, segala rasa puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat-Nya sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik dan lancar. Skripsi yang tertulis ini dapat terselesaikan dengan baik bukan hanya karena penulis sendiri melainkan dari dukungan, arahan, dan bantuan tulus dari berbagai pihak yang mendukung selama proses pengerjaan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih dengan sepuh hati kepada:

1. Dr. Arif Hidayat, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan, nasehat dan selalu memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ririn Despriliani, S.Pd., M.Si., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan, nasehat dan selalu memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Mirawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan bimbingan dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Program Studi PGPAUD yang telah memberikan ilmu dan membimbing penulis selama menempuh pendidikan di Program Studi PGPAUD.
5. Seluruh Kepala dan Staff tenaga kependidikan yang telah memberikan dukungan, bantuan selama proses pendidikan dan penyelesaian skripsi ini.
6. Kepala Sekolah TK X yang telah berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian dan telah membantu penulis dalam terlaksananya penelitian ini.
7. Guru TK X yang telah membersamai dan membantu penulis selama penelitian berlangsung
8. Anak-anak kelas A di TK X tahun ajaran 2023/2024 yang bersedia melakukan kegiatan pembelajaran untuk penelitian ini.
9. Kedua orang tua penulis tersayang, Ayah Toto dan Ibu Yeyet. Terimakasih telah mencurahkan cinta, kasih sayang, semangat, bimbingan, dukungan serta doa yang tidak pernah terputus serta telah menunggu dengan sabar sehingga

penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

10. Kepada cinta kasih saudara kandung saya, Putri dan Naila yang telah memberikan semangat dan do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat-sahabat saya tersayang, Syifa dan Aliya. Sahabat saya sejak bangku SMP yang selalu hadir untuk mendengarkan keluh kesah, cerita-cerita dan memberikan masukan untuk penulis.
12. Dini Fadilah, *partner* penulis yang berjuang bersama selama menyusun skripsi ini. Terima kasih selalu memberikan semangat, motivasi dan kebersamaan penulis dengan sepenuh hati hingga terselesaikan skripsi ini.
13. Teman-teman penulis Desy, Rhadika dan Novianti, terima kasih sudah ikut serta dalam suka maupun duka selama penulis menempuh Pendidikan dikampus tercinta ini.
14. Teman-teman saya Ellyta dan Salsabila terima kasih sudah menemani penulis selama di bangku perkuliahan.
15. Teman Seperjuangan Ulpa, Riva, Dara, Revina, Dhiviya (Geng 4G). Terima kasih telah berjuang bersama selama menyusun skripsi ini.
16. Seluruh teman-teman seperjuangan di masa kuliah Program Studi PGPAUD 2020 yang telah banyak memberikan pengalaman dan pembelajaran selama di bangku perkuliahan.
17. Semua pihak yang telah membantu, mendoakan, memberikan dukungan serta semangat yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga rasa syukur dan bahagia selalu tumbuh mekar dalam setiap perjalanan kebaikan yang kita lewati dan usahakan.
18. Teruntuk Salmaa Purnama Harik Syifa yaitu penulis. Terima kasih karena telah bertahan sampai sejauh ini, berani melawan semua rasa malas dan pikiran yang terlalu jauh serta menikmati semua proses jatuh bangunnya dengan hati lapang dan sabar. Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun prosesnya dan telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Semoga rasa

syukurmu terus mengalir deras dan tak pernah putus, semoga di hatimu tak lupa untuk selalu melibatkan Allah Rabb yang Maha Baik dalam setiap keadaan.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya yang telah membantu dalam penelitian skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Bandung, Agustus 2024

Penulis

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH MELALUI BERMAIN *FLASHCARD* PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Salmaa Purnama Harik Syifa

2004240

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu siswa dan guru belajar dengan lebih mudah dan membuat materi yang kurang menarik menjadi lebih menarik. Pengenalan huruf ini akan dapat lebih efektif dan efisien jika disesuaikan dengan karakteristik anak seperti tahap perkembangan. Sehingga dapat memikat gairah anak untuk belajar. Penelitian ini dilaksanakan dengan penerapan media *flashcard* hijaiyah sebagai kegiatan dan media untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak 4-5 tahun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengenalan huruf hijaiyah melalui media *flashcard* hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun dan mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah setelah menggunakan permainan dengan media *flashcard*. Penelitian ini didasari oleh adanya permasalahan pada media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah yang kurang menarik di TK X, yang menyebabkan anak-anak mengalami kesulitan dalam mengenal huruf hijaiyah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK dengan dilaksanakan sebanyak tiga siklus. Penelitian dilaksanakan di salah satu TK di Kota Bandung dengan jumlah partisipan yaitu 8 orang. Penelitian dilakukan sebanyak tiga siklus dengan penerapan media *flashcard*. Hasil dari penelitian ini adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak dengan penerapan media *flashcard*. Hasil persentasi siklus I memperoleh 40.62% dengan keterangan mulai berkembang, siklus II yaitu 62.10% yang menunjukkan ke dalam kategori berkembang sesuai harapan. Selanjutnya siklus ke III menunjukkan hasil 87.89% termasuk dalam kategori berkembang sangat baik. Dan untuk hasil *N-gain* yaitu 0,796 termasuk kategori tinggi. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan dengan media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah, Huruf Hijaiyah, Media *Flashcard* Hijaiyah

**IMPROVING THE ABILITY TO RECOGNIZE HIJAIYAH LETTERS
THROUGH PLAYING FLASHCARDS IN CHILDREN AGED 4-5 YEARS**

Salmaa Purnama Harik Syifa

2004240

ABSTRACT

Learning media is a tool that can help students and teachers learn more easily and make less interesting material more interesting. This letter recognition will be more effective and efficient if it is adjusted to the characteristics of the child such as the stage of development. So that it can attract children's passion for learning. This research was carried out by applying hijaiyah flashcard media as an activity and media to improve the ability to recognize hijaiyah letters for children 4-5 years old. The purpose of this study is to find out the process of recognizing hijaiyah letters through hijaiyah flashcard media in improving the ability to recognize hijaiyah letters of children aged 4-5 years and to find out the improvement of the ability to recognize hijaiyah letters after using games with flashcard media. This research is based on the existence of problems in the learning media of hijaiyah letter recognition that are not attractive in Kindergarten X, which causes children to experience difficulties in recognizing hijaiyah letters. The method used in this study is PTK which is carried out in three cycles. The research was carried out in one of the kindergartens in the city of Bandung with the number of participants, namely 8 people. The research was carried out in three cycles with the application of flashcard media. The result of this study is an improvement in children's ability to recognize hijaiyah letters with the application of flashcard media. The results of the first cycle percentage obtained 40.62% with the information that it began to develop, the second cycle was 62.10% which showed that it was developing as expected. Furthermore, the third cycle showed a result of 87.89%, which was included in the category of developing very well. And for the N-gain result, which is 0,796, it is in the high category. Based on the results of these calculations, it can be concluded that the application of games with flashcard media can improve the ability to recognize hijaiyah letters in children aged 4-5 years.

Keywords: *Ability to Read Hijaiyah Letters, Hijaiyah Letters, Hijaiyah Flashcard Media.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II	7
2.1. Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah	7
2.2. Bermain Bagi Anak Usia Dini	10
2.3. Media Pembelajaran	12
2.4. Flashcard Hijaiyah	15
2.5. Penelitian Relevan	18
2.6. Kerangka Pemikiran	19
2.7. Hipotesis	20
BAB III	21
3.1. Metode dan Desain Penelitian	21
3.2. Partisipan dan Tempat Penelitian	22
3.3. Definisi Konseptual	23
3.4. Definisi Operasional	23
3.5. Instrumen Penelitian	24
3.6. Teknik Analisis Data	26
3.7. Isu Etik	28
BAB IV	29
4.1. Temuan Penelitian	29
4.1.1. Proses Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Bermain Flashcard Pada Anak Usia 4-5 Tahun	29
4.1.2. Hasil Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia 4-5 Tahun Setelah Penerapan Aktivitas Bermain Flashcard	57
4.2. Pembahasan Penelitian	59
4.2.1. Proses Penerapan Kegiatan Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Bermain Flashcard	59
4.2.2. Hasil Pelaksanaan Kemampuan Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Bermain Flashcard	62
BAB V	64
5.1. Simpulan	64
5.2. Implikasi	65
5.3. Rekomendasi	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ilustrasi Media FlashCard	18
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	20
Gambar 3 1 Siklus Penelitian.....	22
Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Bentuk Huruf Hijaiyah	8
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Pedoman Observasi.....	24
Tabel 3. 2 Instrumen Lembar Observasi Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah	25
Tabel 3. 3 Kriteria Hasil Persentase	27
Tabel 3. 4 Kriteria Nilai N-Gain.....	28
Tabel 4 1 Hasil Persentase Siklus I.....	38
Tabel 4 2 Hasil Persentase Siklus II	48
Tabel 4 3 Hasil Persentase III	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	70
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian	73
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian	74
Lampiran 4 Surat Permohonan Menjadi Validator Materi	75
Lampiran 5 Lembar Expert Judgement Validasi Materi	76
Lampiran 6 Surat Permohonan Menjadi Validator Media	77
Lampiran 7 Lembar Expert Judgement Validasi Media	78
Lampiran 8 Surat Permohonan Menjadi Validator Konten	79
Lampiran 9 Lembar Expert Judgement Validasi Konten	80
Lampiran 10 Surat Permohonan Menjadi Validator Instrumen Penelitian	81
Lampiran 11 Lembar Expert Judgement Validasi Instrumen Penelitian	82
Lampiran 12 Buku Bimbingan Skripsi	83
Lampiran 13 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I	85
Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II	91
Lampiran 15 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus III.....	97
Lampiran 16 Lembar Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Pada Siklus I	101
Lampiran 17 Lembar Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Pada Siklus II.....	109
Lampiran 18 Lembar Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Pada Siklus III	117
Lampiran 19 Dokumentasi Siklus I.....	125
Lampiran 20 Dokumentasi Siklus II	127
Lampiran 21 Dokumentasi Siklus III	130
Lampiran 22 Form Perbaikan Skripsi	132
Lampiran 23 Daftar Riwayat Hidup Penulis	133

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, A. N., & Mubin, A. N. (2022). Pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 Tahun. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11. doi:<https://doi.org/10.18860/jpau.v1i1.1076>
- Bachtiar, M. Y. (2021). Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui kegiatan bermain konstruktif untuk siswa TK. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(2), 179-186. doi:<https://doi.org/10.31539/joes.v4i2.3127>
- Bastian, A., & Suharni. (2022). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui gambar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1303-1311. doi:10.31004/obsesi.v6i3.1772
- Damayanti, E., Yunus, S. R., & Sudarto. (2016). Pengembangan media visual *flashcard* pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya. *SAINSMAT: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, 5 (2), 177-178.
- Dimiyati, J. (2014). *Metodologi pendidikan dan aplikasinya pada pendidikan anak usia dini (PAUD)*. Kencana.
- Donohue, C. (2014). *Technology and digital media in the early years: Tools for teaching and learning*. Routledge and NAEYC. doi:<https://doi.org/10.4324/9781315856575>
- Enramika, T. (2022). Penyusunan perencanaan perangkat pembelajaran bahasa arab. *Islamic Education*, 2(2), 51-56.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas media *flashcards* dalam meningkatkan kosakata bahasa inggris. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2). 171-172
- Gunawan, W. (2019). Pengembangan aplikasi berbasis android untuk pengenalan huruf. *Jurnal Informatika*, 5(2). 69-70
- Halimah, L. (2016). *Pengembangan kurikulum pendidikan anak usia dini*. Bandung: PT Refika Adiana.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64.
- Hermawan, A. (2018). *Metodologi pembelajaran bahasa arab*. Bandung: Pt Remaja.
- Hidayat, A. (2022). Pengembangan media *flashcard* untuk meningkatkan kosa kata bahasa Indonesia pada anak usia dini. *Journal on Teacher Education*, 3(2), 277-289.
- Hidayati, S., Amsyaruddin, & Sopandi, A. A. (2013). Meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah melalui macromedia *flashplayer* pada anak tunagrahita ringan. *E-Jupekhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, II(2), 300-310.
- Izzah, L., Adhani, D. N., & Fitroh, S. F. (2020). Pengembangan media buku dongeng fabel untuk mengenalkan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di Wonorejo Glagah. *Jurnal Pgp-Paud Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2). doi:<https://doi.org/10.21107/pgp-paudtrunojoyo.v7i2.8856>
- Jalinus, Nizwardi, & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.
- Kandarisah, I., & Jannah, M. (2024). Pengaruh video visual terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada . *Paedagogie*, 63.
- Kusmiati, E., & Nurhayati. (2018). Peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyyah melalui metode permainan menggunakan media *flashcard* di kelompok A PAUD Tanjungsari Kecamatan Cikaum-Subang. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini STAI Sabili Bandung Izzan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini*,

- Lasty, W. F., & Mamy, E. (2021). Pembelajaran mengenal huruf hijaiyah pada anak usia dini melalui penggunaan media kartu huruf di rai'anatun nahidh. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 3(2). 328-329
- Masna. (2016). Melalui media kartu huruf pada kelompok B KB Anggrek Muara Badak tahun ajaran 2015 / 2016. *Jurnal Warna: Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(1). 1-18
- Munthe, A. P., & Sitinjak, J. V. (2018). Manfaat serta kendala menerapkan *flashcard* pada pelajaran membaca permulaan. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. 11(3). 213-216. doi: <https://doi.org/10.51212/jdp.v11i3.892>
- Nasikhah, U. (2019). Pembelajaran baca tulis al-qur'an di PAUD. *IAIS Sambas*, II(2), 21.
- Nawafilaty, T. (2017). Pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A. *JCE: Journal of Childhood Education*, 1(1). 23-25
- Netriwati, & Lena, M. S. (2017). *Media pembelajaran matematika*. Permata.
- Nurhasanah, E. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis *flashcard* huruf hijaiyah terhadap hasil belajar iqro pada santri The Gold Generation. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1(2), 60-68.
- Pratiwi, B. I., N, Z., & Chairilisyah, D. (2021). Pengaruh media busy box terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Nurussalam kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 5(2), 2865-2872. doi:<https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/1311/1155>
- Qomariah, D. N., Abidin, J., & Nurjannah, N. (2023). Implementasi mengenalkan huruf al-qur'an dengan media bermain flashcard di Taam Darul Huda. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, II(2), 206-218.
- Ratnawati, N., Wahyuningtyas, N., Ruja, I. N., Habibi, M. M., & Anggraini, R. (2021). Developing multimedia-based learning media for basic skill of teaching material in order to equip professional teachers. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(7), 77-89. doi:<https://doi.org/10.3991/ijet.v16i07.21203>
- Rislina, & Khan. (2015). Mengenalkan huruf melalui loncat abjad pada anak usia 4-5 tahun. *Nusantara of Research Jornal*, (2)2. 158-160
- Siti, P., & Wardhani, R. (2018). *Step by step sukses membaca alqur'an dengan tartil*. Jakarta: Diandra Kreatif.
- Srijatun. (2017). Implementasi Pembelajaran baca tulis al-qur'an dengan metode iqro pada anak usia dini di RA Perwanida Slawi Kabupaten Tegal. *Nadwa/Jurnal Pendidikan Islam*, XI(2). 28-30
- Sugiyono. ((2018)). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan*. Cetakan Alfabet.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika penelitian pendidikan*. ALFABETA.
- Trianto. (2014). *Mendesain model pembelajaran inovatic, progresif dan kontekstual*. Prenadamedia Group.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Zulaikhakh, S., Kholis, N., & Wulandari, R. (2019). Pengembangan kreativitas anak melalui bermain konstruktif lego di taman kanak-kanak Al Hidayah Silir Sari Labuhan Ratu IV Labuhan Ratu. *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 69-84. doi:<https://ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/azzahra/article/view/110>.