

STIMULASI KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MENGGUNAKAN PERMAINAN ULAR TANGGA LITERASI DI SDN 069 RANTAU MAJO

Winda Sherly Utam¹, Lia Anita², Mufida Nabila³

^{1,2} PGPAUD, FKIP Universitas Jambi

Alamat e-mail : anitaaliaa28@gmail.com ¹ mufidanabilaa6@gmail.com ²

ABSTRACT

Early reading skills are a crucial foundation in primary education that significantly influence students' success in advanced literacy. However, many students at the early stages of primary education, including those at SDN 069 Rantau Majo, face difficulties in mastering early reading skills due to a lack of engaging and relevant learning media. This study aims to explore the use of the Literacy Snakes and Ladders game as an innovative medium to stimulate early reading skills in first-grade students. The research employs a qualitative approach with a descriptive design, involving 10 first-grade students as research subjects and a classroom teacher as a facilitator. The study is conducted through three stages: planning, implementation, and evaluation. Data were collected through observation, interviews, simple tests, and documentation in the form of photos, videos, and field notes. Data analysis was carried out through the steps of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The research results indicate that the Literacy Snakes and Ladders game is significantly effective and has a positive impact on helping students stimulate early reading skills, such as letter recognition, syllable formation, and reading simple words. Challenges encountered during implementation, such as differences in students' skill levels and time constraints, can be addressed through more effective management.

Keywords: Beginning Reading. Snakes and Ladders Literacy, Elementary School

ABSTRAK

Kemampuan membaca permulaan merupakan fondasi penting dalam pendidikan dasar yang memengaruhi keberhasilan literasi lanjutan peserta didik. Namun, banyak peserta didik di tingkat awal pendidikan dasar, termasuk di SDN 069 Rantau Majo, mengalami kesulitan dalam penguasaan kemampuan membaca permulaan akibat kurangnya media pembelajaran yang menarik dan relevan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan permainan *Ular Tangga Literasi* sebagai media inovatif untuk menstimulus kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif, melibatkan 10 peserta didik kelas I sebagai subjek penelitian dan seorang guru kelas sebagai fasilitator. Penelitian dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes sederhana, serta dokumentasi berupa foto, video, dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Ular Tangga Literasi* secara signifikan efektif dan berdampak positif membantu peserta didik dalam menstimulus kemampuan membaca permulaan, seperti pengenalan huruf, pembentukan suku kata, dan pembacaan kata sederhana. Kendala yang ditemukan selama implementasi, seperti perbedaan tingkat kemampuan peserta didik dan keterbatasan waktu, dapat diatasi melalui pengelolaan yang lebih efektif.

Kata Kunci: membaca permulaan, *Ular Tangga Literasi*, media pembelajaran, pendidikan dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia terus mengalami kemampuan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Indonesia dan tantangan zaman, Nadiem Makarim mengubah dan menetapkan Kurikulum Merdeka sebagai penyempurnaan dari kurikulum 2013 pada tanggal 10 Desember 2019 (Rahmadayani, 2022). Kurikulum merdeka memberikan penekanan besar pada penguatan pentingnya literasi dan numerasi. Literasi dan numerasi merupakan dua kemampuan dasar yang menjadi landasan penting dalam pembelajaran yang harus dikuasai oleh individu dimulai dari usia dini terutama disekolah dasar. Khususnya pada Literasi.

Literasi memiliki peran krusial dalam kehidupan anak di masa depan, karena perkembangan literasi pada anak sangat terkait dengan kemampuan berbahasa dan berkomunikasi (Siregar & Utami, 2023). Literasi bukan hanya sekadar aktivitas membaca dan menulis, tetapi lebih luas mencakup kemampuan individu dalam mengelola serta menerapkan informasi yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini menjadi penting untuk membantu seseorang menghadapi

berbagai perubahan dan tantangan yang muncul di berbagai situasi (Fahrianur et al., 2023). Menurut (Fairuza, 2020) Literasi mencakup kemampuan membaca, memahami, dan mengolah informasi yang diperlukan untuk menunjang proses belajar peserta didik di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Literasi memiliki peran penting dalam melatih kemampuan dasar peserta didik, seperti membaca, menulis, dan bercerita. Selain itu, literasi juga berkontribusi terhadap pengembangan daya nalar, keterampilan berpikir kritis (aspek kognitif), kemampuan berbahasa, serta perkembangan sensomotorik yang mencakup keterampilan fisik dan fungsi indera. Tidak hanya itu, literasi turut memengaruhi aspek afektif anak, yaitu kepekaan terhadap diri sendiri dan lingkungan sekitarnya (Wulan, 2022). Terakhir, menurut (Budiono et al., 2024) Keterampilan literasi numerasi sangat penting bagi anak sejak dini karena dapat membantu mereka menyelesaikan berbagai masalah matematis dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu aspek penting dalam literasi adalah kemampuan membaca permulaan, terutama di tingkat dasar. Kemampuan membaca permulaan

mencakup pengenalan huruf, pembentukan suku kata, dan pembacaan kata sederhana yang menjadi dasar bagi kemampuan membaca lanjutan (Erita et al., 2024). Membaca bukan hanya aktivitas mekanis, tetapi juga melibatkan proses kognitif yang kompleks, seperti mengenali simbol huruf, menghubungkannya dengan bunyi, dan membangun pemahaman terhadap bacaan (Purba et al., 2023).

Namun, di lapangan, masih banyak peserta didik di tingkat pendidikan dasar yang mengalami kesulitan dalam menguasai kemampuan membaca permulaan. Seperti pada Peserta didik kelas I di SDN 069 Rantau Majo. Kesulitan dalam menguasai kemampuan membaca permulaan ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya media pembelajaran yang menarik, pendekatan pengajaran yang monoton, serta minimnya motivasi belajar peserta didik. Kondisi ini tidak hanya berdampak pada rendahnya kemampuan membaca, tetapi juga menghambat pencapaian kompetensi literasi lainnya.

Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan

membaca permulaan peserta didik. Salah satu metode yang potensial adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan. Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan sebagai penghubung antara guru sebagai pemberi informasi dan peserta didik sebagai penerima informasi (Kurniawati et al., 2021). Tujuannya adalah untuk menstimulus motivasi peserta didik sehingga mereka dapat mengikuti proses pembelajaran dengan penuh makna dan secara menyeluruh (Hasan et al., 2021). Menurut (Intan et al., 2024) Aktivitas pembelajaran yang menggunakan media cenderung memberikan manfaat lebih signifikan dibandingkan pembelajaran yang dilakukan tanpa menggunakan media. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga memiliki peran dan fungsi yang signifikan terhadap proses pembelajaran terutama membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Magdalena et al., 2021).

Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang menjadi solusi adalah "Ular Tangga Literasi". Ular tangga literasi merupakan salah

satu media permainan inovatif yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan peserta didik. Permainan ini menggabungkan unsur edukasi dengan elemen permainan yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu mereka menguasai kemampuan membaca permulaan secara lebih efektif.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan permainan Ular Tangga Literasi sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik di SDN 069 Rantau Majo. Penelitian ini juga berupaya mengidentifikasi dampak permainan terhadap peserta didik serta kendala yang mungkin muncul selama implementasinya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk mengeksplorasi penggunaan permainan *Ular Tangga Literasi* dalam menstimulus kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I di SDN 069 Rantau Majo. Subjek penelitian terdiri atas 10 peserta didik kelas I sebagai

peserta permainan dan seorang guru kelas yang berperan sebagai fasilitator. Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, dilakukan penyusunan materi dan desain permainan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran membaca permulaan. Pelaksanaan melibatkan implementasi permainan di kelas, di mana peserta didik dikelompokkan untuk bermain secara interaktif dengan bimbingan guru. Evaluasi dilakukan dengan mengamati keterlibatan peserta didik selama permainan, melakukan wawancara semi-terstruktur untuk memperoleh pandangan guru dan peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu melalui Dokumentasi berupa foto, video, dan catatan lapangan juga digunakan untuk mendukung hasil observasi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif melalui tiga langkah, yaitu reduksi data untuk menyortir data relevan, penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif, dan penarikan kesimpulan untuk menjawab tujuan penelitian (Fadli, 2021). Teknik Validitas data dilakukan melalui triangulasi sumber (guru, peserta didik, dan pengamat) dan metode

(observasi, wawancara, dan tes), serta konfirmasi data kepada guru untuk memastikan akurasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Penggunaan Ular Tangga Literasi (Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi) Perencanaan:

Tahap perencanaan dalam penelitian ini melibatkan serangkaian kegiatan untuk memastikan bahwa media permainan *Ular Tangga Literasi* dapat digunakan secara efektif dalam menstimulus kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I. Perencanaan dengan beberapa tahapan, yaitu (1) Menganalisis kebutuhan belajar peserta didik; (2) Mendesain media permainan ular tangga literasi; dan (3) Proses pembuatan media permainan ular tangga literasi.

1. Menganalisis kebutuhan belajar peserta didik

Tahap analisis kebutuhan belajar peserta didik dilakukan untuk memahami kesulitan yang dihadapi peserta didik kelas I di SDN 069 Rantau Majo dalam kemampuan membaca permulaan. Hasil

analisis menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf secara konsisten, sehingga mereka kesulitan membentuk suku kata dan membaca kata sederhana. Ditemukan pula bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum cukup interaktif untuk menstimulus minat dan kemampuan membaca peserta didik. Peserta didik juga menunjukkan tingkat kemampuan yang beragam, yang menyebabkan kesenjangan dalam proses pembelajaran.

2. Mendesain media permainan ular tangga literasi

Pada tahap mendesain ini guru mulai merancang media permainan literasi yang dibuat berdasarkan analisis kebutuhan belajar peserta didik. Guru mendesai media permainan ular tangga literasi yang

dirancang dalam bentuk petak-petak yang berisi aktivitas pembelajaran membaca, seperti pengenalan huruf. Agar menarik bagi peserta didik kelas I, guru mendesain media ini dengan warna yang cerah dan menggunakan ilustrasi dunia anak, seperti gambar hewan, tumbuhan ataupun benda-benda. Selain itu sebagai penunjang memainkan media ini guru menggunakan dadu, pion, dan spidol.

3. Proses pembuatan media permainan ulat rangga literasi.

Proses pembuatan media permainan ular tangga literasi dilakukan melalui beberapa langkah diantaranya adalah memilih alat dan bahan serta mulai pada proses pembuatan. Alat yang digunakan adalah laptop/komputer yang berfungsi untuk mendesain kotak permainan ular tangga, yang dibuat menggunakan elemen

visual seperti gambar dan huruf-huruf, printer berfungsi untuk mencetak desain hasil desain, gunting digunakan untuk memotong kotak huruf yang telah dicetak, dan lem atau perekat yang digunakan untuk menempelkan bagian-bagian kotak huruf pada kertas karton yang digunakan sebagai alas/dasar.

Bahan yang digunakan untuk membuat media ini diantaranya adalah kertas karton sebagai media dasar ular tangga, kertas HVS yang digunakan untuk mencetak desain, dadu untuk menentukan langkah dalam permainan, pion digunakan peserta didik sebagai penanda atau posisi mereka dalam permainan, dan bahan tambahan berupa dekorasi seperti hasil cetakan gambar tangga dan gambar panah ke bawah.



Gambar 1. Media permainan ular tangga

Pelaksanaan:

Permainan *Ular Tangga Literasi* dilaksanakan di ruang kelas I dengan melibatkan seluruh peserta didik. Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing terdiri atas lima anggota. Pembagian kelompok ini bertujuan untuk memastikan setiap peserta didik memiliki kesempatan bermain dan berpartisipasi secara aktif. Setiap kelompok memainkan permainan secara bergantian. Permainan dimulai dengan peserta didik pertama dari masing-masing kelompok melempar dadu untuk menentukan langkah yang harus diambil pada papan ular tangga. Peserta didik yang maju ke petak tertentu akan diberi tantangan

sesuai dengan isi petak tersebut. Tantangan dapat berupa membaca huruf, membentuk suku kata, atau membaca kata sederhana.

Jika peserta didik berhasil menyelesaikan tantangan, mereka dapat tetap berada di petak tersebut. Namun, jika gagal, peserta didik harus kembali ke petak sebelumnya, memberikan pengalaman belajar yang mendorong mereka untuk terus mencoba. Setelah menyelesaikan gilirannya, peserta didik akan bergeser ke belakang barisan, memberikan kesempatan kepada anggota kelompok lainnya untuk bermain.



Gambar 2. Pelaksanaan permainan ular tangga literasi

Proses permainan ini berlangsung dengan suasana yang menyenangkan dan kompetitif. Guru bertindak sebagai fasilitator untuk memberikan arahan, membantu peserta didik yang mengalami kesulitan, dan menjaga kelancaran permainan. Dengan posisi bergantian, setiap peserta didik mendapatkan waktu yang cukup untuk bermain dan belajar dari tantangan yang diberikan, sekaligus meningkatkan keterampilan membaca permulaan secara bertahap.

Evaluasi:

Evaluasi dilakukan dengan mengamati kinerja peserta didik selama pelaksanaan permainan ular tangga literasi, serta memberikan tes membaca di akhir sesi untuk mengukur perkembangan kemampuan membaca permulaan mereka. Data yang diperoleh menunjukkan peningkatan dalam pengenalan huruf, pembentukan suku kata, dan kemampuan membaca kata sederhana. Wawancara

dengan peserta didik dan guru juga menunjukkan bahwa permainan ini sangat efektif digunakan untuk menstimulus kemampuan membaca permulaan pada peserta didik, hasil wawancara dengan guru juga menyebutkan bahwa dengan media ini anak menjadi lebih terdorong dan bersemangat untuk belajar.



Gambar 3. Evaluasi mengamati kinerja peserta didik

2. Dampak Penggunaan Ular Tangga Literasi

Penggunaan permainan *Ular Tangga Literasi* memberikan dampak yang positif dan signifikan pada peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik yang diawali dengan kegiatan memberikan stimulus atau merangsang peserta didik. Aktivitas ini membantu peserta didik mengenal huruf,

menggabungkannya menjadi suku kata, dan membaca kata-kata sederhana dengan lebih mudah serta menyebutkan kata yang berawalan dengan huruf yang didapat. Peserta didik terlihat lebih antusias, bersemangat, dan termotivasi dalam belajar. Permainan ini juga memperkuat interaksi antara peserta didik, sehingga meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama.

3. Kendala Penggunaan Permainan Ular Tangga Literasi

Penggunaan media permainan *Ular Tangga Literasi* dalam pembelajaran berjalan dengan sangat baik dan memberikan dampak positif dalam menstimulus kemampuan membaca permulaan peserta didik, namun tidak terlepas dengan kendala yang terjadi salah satunya adalah perbedaan tingkat kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi huruf dan membentuk suku kata,

sehingga membutuhkan perhatian tambahan dari guru untuk memastikan mereka tetap terlibat dalam permainan. Kendala lainnya adalah keterbatasan waktu yang tersedia dalam satu sesi pembelajaran. Permainan yang memerlukan penjelasan dan proses panjang seringkali tidak dapat diselesaikan sepenuhnya dalam waktu kelas yang terbatas.

Pembahasan

Peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik melalui penggunaan *Ular Tangga Literasi* dapat dijelaskan dengan konsep pembelajaran berbasis permainan yang menggabungkan aspek edukasi dengan interaksi yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan anak secara aktif dalam pembelajaran (Risqi et al., 2024). Menurut (Laksana, 2024) Penggunaan media permainan yang sesuai dengan kebutuhan anak dapat secara efektif memfasilitasi proses belajar mereka.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga literasi efektif dalam menstimulus kemampuan membaca permulaan peserta didik. Peserta didik terlihat lebih antusias, bersemangat, dan terdorong dalam belajar. media permainan ini dapat mengurangi rasa jenuh peserta didik dan memotivasi mereka untuk belajar dengan cara yang lebih alami. Sejalan dengan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Nurlaila dan Masganti (2024) mengungkapkan bahwa Permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf selain itu penggunaan permainan ini mampu memperbaiki metode pembelajaran huruf dengan menjadikannya lebih menyenangkan, interaktif, dan meningkatkan keterlibatan anak secara aktif dalam proses belajar (Hayati & Sit, 2024).

Dalam pembelajaran literasi, guru memiliki peran penting yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru bertanggung jawab menyusun modul ajar yang mencakup media pembelajaran, metode, materi ajar, lembar kerja siswa, serta rencana evaluasi. Selama pelaksanaan

pembelajaran, guru berperan dalam mengembangkan model, media, dan strategi pembelajaran yang menarik, sambil memantau dan membimbing siswa. Proses ini melibatkan keterampilan psikomotorik, audio, dan visual siswa untuk memastikan pembelajaran berjalan efektif. Pada tahap evaluasi, guru bertindak sebagai evaluator dengan melaksanakan penilaian terhadap proses belajar dan hasil unjuk kerja siswa, guna mengukur keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan (Ariyanto et al., 2023) Kendala yang terjadi selama proses pembelajaran dengan menggunakan media ini tidak terlepas dengan adanya peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam mengatasi kesulitan yang dihadapi peserta didik dengan tingkat kemampuan yang berbeda, seperti memberikan bimbingan dan perhatian tambahan kepada peserta didik agar memastikan mereka terlibat dalam permainan ular tangga literasi.

Kendala waktu dapat diatasi dengan merancang sesi permainan yang terstruktur dengan baik dan memungkinkan beberapa tahap permainan dilakukan dalam beberapa pertemuan, atau dengan memperpanjang durasi sesi di luar jam pembelajaran biasa. Pengelolaan

kelompok juga perlu diperhatikan untuk memastikan semua peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif.

D. Kesimpulan

Penggunaan media permainan Ular Tangga Literasi terbukti efektif dalam menstimulus kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I di SDN 069 Rantau Majo. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, permainan ini berhasil meningkatkan pengenalan huruf, pembentukan suku kata, dan pembacaan kata sederhana. Peserta didik menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi selama pembelajaran, yang berdampak positif pada motivasi mereka dalam belajar membaca. Selain itu, permainan ini juga memperkuat interaksi sosial dan kerja sama antar peserta didik.

Proses perencanaan dalam penelitian ini melibatkan analisis kebutuhan belajar peserta didik, desain media permainan, dan pembuatan media permainan Ular Tangga Literasi. Tahap ini memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dapat menarik perhatian mereka. Meskipun memberikan dampak yang signifikan,

beberapa kendala ditemukan selama implementasi, seperti perbedaan tingkat kemampuan peserta didik dalam membaca dan keterbatasan waktu pembelajaran. Kendala ini dapat diatasi dengan bimbingan tambahan dari guru serta perencanaan sesi yang lebih terstruktur. Secara keseluruhan, permainan Ular Tangga Literasi merupakan inovasi pembelajaran yang mampu mendukung perkembangan literasi dasar peserta didik secara efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, A., Ayu Andika, K., Ismail Laini, L., Septin Nugrahani, N., & Nurtanti Vita Dewi, D. (2023). Peran Guru Dalam Pembelajaran Literasi di Masa Transisi PAUD-SD. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 10(2), 55–65.
- Budiono, H., Siregar, M., Zahyuni, V., Utami, W. S., & Pammela, I. S. (2024). Pelatihan Penyelenggaraan Pembelajaran Literasi dan Numerasi Transisi PAUD-SD yang Menyenangkan di SDN 36/V Pembengis Kuala Tungkal. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(4), 706–712.
- Dewi Rahmadayani, A. H. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif.

- Humanika*, 21(1), 33–54.
- Fahrianur, Monica, R., Wawan, K., Misnawati, Nurachmana, A., Veniaty, S., & Ramadhan, I. Y. (2023). Implementasi Literasi di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 102–113.
- Fairuza, N. A. (2020). Program Gerakan Literasi Sekolah Sebagai Upaya Peningkatan. *Researchgate*, November.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hayati, N., & Sit, M. (2024). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(3), 576–586.
- Hilda Melani Purba, Humairo Sakinah Zainuri, Nadia Syafitri, & Rizky Ramadhani. (2023). Aspek-Aspek Membaca Dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 179–192.
- Intan, N., Zettira, Z., S, L. A., Widiana, R., Utami, W. S., & Amanda, R. S. (2024). SOLAR SYSTEM BOARD: MEDIA UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN. 3(1), 11–20.
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *All Rights Reserved*, 8(4), 860–873.
- Laksana, D. N. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa SD Kelas Rendah. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 012.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.
- Risqi, N. S., Hauro, A. B., Febriyanti, Nabila, M., Utami, W. S., & Amanda, R. S. (2024). Stimulasi Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini Melalui Permainan Moka (Monopoli Angka) Di TK Bunga Tanjung. *Journal on ...*, 06(04), 19987–19996.
- Siregar, M., & Utami, W. S. (2023). Pendampingan Kegiatan Mendongeng Sebagai Upaya Menstimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Estungkar: Jurnal Pengabdian Pendidikan Sejarah*, 2(3), 1–12.
- Wulan, Y. (2022). Pentingnya Pendidikan Literasi Untuk Anak Usia Dini Di Era Society 5.0. *Transformasi Pendidikan Di Era Society 5.0*, 1–11.
- Yeni Erita, Nofia Henita, & Deni Okta Nadia. (2024). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kartu Suku Kata Di Sekolah Dasar. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(1), 298–308.