

**EFEKTIVITAS PERMAINAN KOTAK KATA CERIA DALAM PENGENALAN  
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA DINI DI  
TAMAN KANAK-KANAK BHAKTI BUNDA PADANG**

Usnaul Marisa<sup>1</sup>, Yul Syofriend<sup>2</sup>, Elise Muryanti<sup>3</sup>, Tisna Syafnita<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

[1usnaulm@gmail.com](mailto:usnaulm@gmail.com), [2yulsyofriend@fip.unp.ac.id](mailto:yulsyofriend@fip.unp.ac.id), [3elisemuryanti@yahoo.com](mailto:elisemuryanti@yahoo.com),

[4tisnasyafnita@fip.unp.ac.id](mailto:tisnasyafnita@fip.unp.ac.id)

**ABSTRACT**

*The issue this study attempts to solve is children's low beginning reading proficiency, which is demonstrated by their inability to recognize letters, recognize symbols, and create simple words due to boring and uninteresting teaching techniques. The purpose of this study is to determine whether the "kotak kata ceria" (cheerful word box) game helps young children at Bhakti Bunda Kindergarten Padang develop their early reading abilities. This study used a pretest-posttest control group design and a quantitative technique using a quasi-experimental design. Twenty kids made up the sample, which was split into an experimental group and a control group chosen by purposive sampling. Data was collected using observation checklists, and analysis was done using homogeneity, normality, and independent sample t-tests. With the mean score rising from 16.20 to 18.20, the experimental group outperformed the control group, which only improved from 14.70 to 15.60, according to the data. The alternative hypothesis was accepted since the statistical test revealed a significant difference with a significance value of  $0.005 < 0.05$ . These results show that the "kotak kata ceria" game is useful for improving early reading abilities, raising kids' interest, and fostering a more engaging and fun learning environment. Consequently, this game may be utilized as a cutting-edge teaching tool in early childhood education.*

**Keywords:** early reading skills, play-based learning, word box game, early childhood education

**ABSTRAK**

Permasalahan yang ingin dipecahkan oleh studi ini adalah rendahnya kemampuan membaca awal anak-anak, yang ditunjukkan oleh ketidakmampuan mereka untuk mengenali huruf, mengenali simbol, dan membuat kata-kata sederhana karena teknik pengajaran yang membosankan dan tidak menarik. Tujuan studi ini adalah untuk mengetahui apakah permainan "kotak kata ceria" (cheerful word box) membantu anak-anak usia dini di TK Bhakti Bunda Padang mengembangkan kemampuan membaca awal mereka. Studi ini memakai desain kelompok kontrol pretest-posttest dan teknik kuantitatif memakai desain kuasi-eksperimental. Dua puluh anak membentuk sampel, yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dipilih dengan purposive sampling. Data dikumpulkan memakai daftar periksa observasi, dan analisis dilakukan memakai uji homogenitas, normalitas, dan uji t sampel independen. Dengan peningkatan skor rata-rata dari 16,20 menjadi 18,20, kelompok eksperimen memperlihatkan kinerja yang lebih baik daripada kelompok kontrol, yang hanya meningkat dari 14,70 menjadi 15,60,

menurut data. Hipotesis alternatif diterima karena uji statistik memperlihatkan perbedaan yang substansial dengan skor substansial  $0,005 < 0,05$ . Hasil ini memperlihatkan permainan "kotak kata ceria" bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan membaca dini, membangkitkan minat anak, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, permainan ini bisa dimanfaatkan sebagai alat pengajaran mutakhir dalam pendidikan anak usia dini.

**Kata Kunci:** membaca permulaan, permainan edukatif, kotak kata ceria, pendidikan anak usia dini

### **A. Pendahuluan**

Landasan untuk menghasilkan sumber daya manusia berkualitas tinggi adalah pendidikan. Tahap perkembangan siswa, khususnya masa bayi, yang merupakan periode perkembangan kritis, harus diperhatikan ketika memberikan pendidikan. Menurut Ariyanti (2016), Sujiono (2009), dan Suryana (2021), Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah inisiatif pelatihan yang bertujuan untuk mempersiapkan anak-anak sejak lahir hingga usia enam tahun untuk jenjang pendidikan selanjutnya dengan menawarkan stimulasi intelektual untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan fisik dan spiritual mereka. Akibatnya, PAUD secara strategis berkontribusi dalam meletakkan dasar bagi perkembangan holistik anak..

Kemampuan berbahasa, terutama kemampuan membaca awal, merupakan komponen penting yang

harus dipupuk sejak usia dini. Sebagai landasan literasi awal anak, kemampuan membaca awal adalah kemampuan mendasar yang mencakup pemahaman huruf, bunyi, suku kata, dan kata-kata sederhana (Sunanih, 2017; Tarigan, 2008). Kemampuan ini berkembang secara bertahap melalui pengalaman belajar, kesiapan kognitif, dan stimulasi lingkungan yang sesuai (Pertiwi dkk., 2016; Friantary, 2020; Kurniawan & Kasmia, 2020). Oleh karena itu, pengajaran membaca di usia dini harus menyenangkan, menarik, dan disesuaikan dengan ciri perkembangan anak..

Membaca merupakan aktivitas pendidikan penting yang membutuhkan berbagai kemampuan kognitif, termasuk pemahaman, identifikasi bunyi, pengenalan simbol, dan interpretasi makna teks (Dhieni, 2009; Guntur dkk., 2023). Selain itu, tingkat intelektual anak,

perkembangan kepribadian, kondisi fisik, dan pengalaman pendidikan semuanya berdampak pada kesiapan mereka (Safitri, 2017; Sinaga dkk., 2022). Hal ini menyiratkan perkembangan kemampuan membaca dini bergantung pada strategi pembelajaran dan strategi yang paling baik menggabungkan unsur linguistik dan kognitif. (Auliana, 2019; Lubis, 2018).

Perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh bahasa. Bahasa mendorong proses berpikir, perencanaan, dan pengendalian perilaku anak, serta menjadi alat komunikasi (Erisa Kurniati, 2022; Husna & Eliza, 2021). Bahasa dikembangkan melalui kontak sosial dan kemudian diintegrasikan ke dalam proses mental seseorang (Hurlock, 1978; Suyadi, 2014). Karena membaca sangat terkait dengan perkembangan linguistik dan kognitif umum anak, maka sangat penting untuk mengembangkan kemampuan membaca sejak usia dini..

Namun, ditemukan kemampuan membaca awal anak-anak masih di bawah standar merujuk pada pengamatan di Taman Kanak-kanak Bhakti Bunda Padang. Beberapa anak masih kesulitan dalam pengenalan

huruf, penamaan simbol huruf, dan penyusunan huruf menjadi kata-kata dasar. Menurut Astuti dkk. (2021) dan Yulianty & Veviana (2022), situasi ini disebabkan oleh kurangnya variasi dalam teknik dan media pembelajaran yang dipakai, di mana kegiatan membaca masih didominasi oleh pendekatan tradisional seperti pengenalan huruf melalui papan tulis dan latihan menulis berulang. Anak-anak cepat bosan dan kurang memiliki keinginan untuk belajar membaca sebagai akibat dari gaya pembelajaran yang repetitif ini..

Bermain seharusnya menjadi metode utama pendidikan anak usia dini. Selain menyenangkan, bermain sangat penting untuk perkembangan bahasa, sosial, emosional, dan kognitif anak (Fadlillah, 2019; Hayati & Putro, 2021; Wiwik Pratiwi, 2017). Oleh karena itu, untuk membuat pendidikan membaca dini lebih sukses dan menarik, diperlukan inovasi yang menggabungkan aspek bermain. Sebagai alternatif, anak-anak bisa belajar membaca melalui pengalaman praktis yang menghibur dengan permainan kotak kata yang menyenangkan, sebuah permainan edukatif di mana huruf-huruf disusun menjadi kata-kata merujuk pada

visual. (Veryawan et al., 2021; Nurhazizah et al., 2019; Mufidah & Maulidiyah, 2022).

Merujuk pada uraian di atas, tujuan studi ini adalah untuk mengetahui seberapa baik permainan kotak kata yang menyenangkan (happy word box game) membantu anak usia dini pemula di TK Bhakti Bunda Padang meningkatkan kemampuan membaca mereka. Diharapkan studi ini bisa mengatasi kekurangan kemampuan membaca anak usia dini pemula dan membantu dalam menciptakan bahan pembelajaran kreatif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

## **B. Metode Penelitian**

Studi ini menguji dampak permainan kotak kata yang menyenangkan terhadap kemampuan membaca anak usia dini memakai metodologi kuantitatif dan desain kuasi-eksperimental. Desain kelompok kontrol pra-uji dan pasca-uji dipakai pada studi ini, dengan kelompok eksperimen menerima permainan kotak kata yang menyenangkan dan kelompok kontrol tidak menerima perlakuan apa pun. Pra-uji dan pasca-uji diberikan kepada kedua kelompok sebelum dan

sesudah terapi untuk menilai kemampuan membaca awal anak-anak.

63 siswa di Grup B di Taman Kanak-kanak Bhakti Bunda Padang selama tahun ajaran 2025–2026 merupakan populasi penelitian. Pengambilan sampel bertujuan dipakai untuk memilih sampel penelitian, dengan Grup B1 sebagai kelas eksperimen dan Grup B2 sebagai kelompok kontrol. Agar kedua kelompok representatif untuk perbandingan, sampel dipilih merujuk pada kesamaan karakteristik usia dan keterampilan awal anak-anak.

Permainan kotak kata yang menyenangkan berfungsi sebagai variabel independen dalam studi ini, sedangkan kemampuan membaca awal anak-anak berfungsi sebagai variabel dependen. Alat berbasis daftar periksa yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya dipakai untuk mengumpulkan data melalui observasi. Untuk menemukan perbedaan substansial antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, uji t sampel independen memakai SPSS dilakukan sesudah data menjalani analisis pendahuluan memakai uji normalitas dan homogenitas.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### Hasil Penelitian

**Tabel 1. Skor Statistik pre-test kelas eksperimen**

Statistics		
Pengenalan kemampuan membaca		
N	Valid	10
	Missing	30
Mean		16.20
Std. Error of Mean		.490
Median		16.50
Mode		17
Std. Deviation		1.549
Variance		2.400
Range		5
Minimum		13
Maximum		18
Sum		162

Merujuk pada temuan pengolahan data, skor pra-uji rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 16,20, dengan deviasi standar 1,549. Dengan skor minimum 13 dan skor maksimum 18, rentang skor yang diamati berada di sekitar 13–18.

**Tabel 2. Skor Statistik pre-test kelas kontrol**

Statistics		
Pengenalan kemampuan membaca		
Valid	10	
Missing	30	
Mean		14.70
Std. Error of Mean		.684
Median		15.00
Mode		17
Std. Deviation		2.163
Variance		4.678
Range		6
Minimum		11
Maximum		17
Sum		147

Merujuk pada temuan pengolahan data, skor rata-rata pre-test kelas kontrol adalah 14,70. Dengan skor minimum 11 dan skor maksimum 17, rentang skor yang diamati berkisar antara 11–17..

**Tabel 3. Skor Statistik dan frekuensi post-test kelas eksperimen**

Statistics		
Pengenalan kemampuan membaca		
N	Valid	10
	Missing	0
Mean		18.20
Std. Error of Mean		.490
Median		18.50
Mode		19
Std. Deviation		1.549
Variance		
Range		5
Minimum		15
Maximum		20
Sum		182

Merujuk pada temuan pengolahan data, skor rata-rata post-test kelas eksperimen adalah 18,20, dengan standar deviasi 1,549 dan rentang 15 hingga 20. Dengan skor rata-rata post-test 18,20, ini memperlihatkan kreativitas kelompok anak-anak di kelas eksperimen meningkat secara substansial sesudah menerima terapi permainan kotak kata bahagia. Rentang skor yang terbatas dan deviasi standar yang agak rendah memperlihatkan kemajuan perkembangan anak cukup konstan, yang mengindikasikan perlakuan tersebut memiliki efek yang

menguntungkan dan seragam. Aktivitas permainan kotak kata yang ceria bisa dipakai secara luas dalam konteks pendidikan anak usia dini untuk membantu pengenalan kemampuan membaca awal anak, sebagaimana dibuktikan oleh kemajuan perkembangan yang konsisten.

**Tabel 4. Uji Normalitas Pre-test**

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre-Test	,197	1	,200	,916	1	,32
	Eksperimen		0	*		0	1
	Pre-Test kontrol	,156	1	,200	,916	1	,28
			0	*		0	2

Merujuk pada tabel yang dihasilkan, terdapat sepuluh siswa di kelas eksperimen dan sepuluh siswa di kelas kontrol untuk hasil pra-uji. Skor Sig Kolmogoro-Smirnov kelas eksperimen adalah 0,321\*, sedangkan kelas kontrol adalah 0,282. Karena rata-rata memiliki sig > 0,05, perhitungan Kolmogoro-Smirnov di atas mengarah pada kesimpulan rata-rata tersebut terdistribusi normal.

**Tabel 5. Uji Homogenitas Pre-test**

Test of Homogeneity of Variance					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Skor	Based on Mean	3.801	1	18	,067
	Based on Median	2.671	1	18	,120
	Based on Median and with adjusted df	2.671	1	14.177	,124
		3.615	1	18	,073

Tabel pengujian memakai SPSS 26 memperlihatkan data bisa dianggap homogen karena skor subtansiasi lebih besar dari 0,05, yaitu 0,067 > 0,05. Oleh karena itu, kedua kelas studi ini homogen. Penelitian bisa dilakukan karena kedua kelas tersebut serupa..

**Tabel 6. Uji Normalitas Post-test**

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Post-Test	,197	1	,200	,916	1	,32
	Eksperimen		0	*		0	1
	Post-Test kontrol	,156	1	,200	,931	1	,45
			0	*		0	7

Merujuk pada tabel, terdapat sepuluh anak di kelas eksperimen dan sepuluh individu di kelas kontrol untuk temuan pasca-uji. Skor Sig Skor uji Kolmogorov-Smirnov kelas eksperimen adalah 0,321, sedangkan skor kelas kontrol adalah 0,457. Karena data rata-rata memiliki skor subtansiasi > 0,05 dalam perhitungan

uji Kolmogorov-Smirnov di atas, bisa disimpulkan data tersebut berdistribusi normal. Oleh karena itu, bisa dikatakan data tersebut mengikuti distribusi normal.

**Tabel 7. Uji Homogenitas Post-test**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Skor	Based on Mean	3.801	1	18	,067
	Based on Median	2.671	1	18	,120
	Based on Median and with adjusted df	2.671	1	14.177	,124
	Based on trimmed mean	3.615	1	18	,064

Tabel pengujian memperlihatkan skor subtansiasi memakai SPSS 26 adalah 0,067. Hal ini karena data bisa dianggap homogen karena skor subtansiasi lebih besar dari 0,05, yaitu  $0,067 > 0,05$ . Akibatnya, kedua kelas penelitian tersebut homogen. Penelitian bisa dilakukan karena kedua mata kuliah tersebut serupa..

**Tabel 8. Hasil pengujian Hipotesis Post-test kelas kontrol dan kelas Eksperimen**

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor	Post-Test Kelas Kontrol	10	16.20	1.549	,490
	Post-Test Kelas Eksperimen	10	15.60	2.836	,897

Rata-rata (mean) perolehan N pada kelas eksperimen adalah 16,20, sedangkan pada kelas kontrol adalah 15,60, menurut hasil uji hipotesis. Subtansiasi perbedaan antara kedua kelompok diskor memakai hasil uji yang ditunjukkan di bawah ini. Tabel berikut menampilkan hasil uji:

**Tabel 9. Independent Sampel Test**

Levene's Test for Equality of Variances										t-test for Equality of Means			
F	Sig.	t	df	(2-tailed)	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference					
								Lower	Upper				
Hasil_ajar	2.938	,00	2.05	,69	,64	3.45							
il_ajar	2.613	,164	5	,000	158.996	004							
Belajar	2.934	,00	2.05	,69	68	3.45							
varian	64.7755	,000	158.645	432									
nces													
not													
assu													
med													

Jelas dari tabel sebelumnya skor subtansiasi (sig) uji tingkat varians adalah  $0,113 > 0,05$ . Varians data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol ditemukan homogen. Skor sig yang diketahui (2-

tailed) adalah  $0,005 < 0,05$  merujuk pada tabel. Akibatnya, kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda secara substansial. Dengan demikian, bisa dikatakan  $H_0$  ditolak sedangkan  $H_a$  diterima. Menurut temuan studi, efisiensi pengajaran kemampuan membaca anak usia dini dipengaruhi oleh penggunaan permainan kotak kata yang menyenangkan..

Temuan studi memperlihatkan kemampuan membaca awal siswa TK Bhakti Bunda Padang meningkat dengan penggunaan permainan kotak kata yang menyenangkan. Fokus, aktivitas, dan semangat belajar anak-anak semuanya meningkat berkat permainan ini. Kemampuan membaca awal diskor memakai sejumlah indikator, termasuk identifikasi huruf, asosiasi bunyi dan simbol, dan keterampilan membaca dasar, merujuk pada landasan teori Broughton (Tarigan, 1979) dan Permendikbud Nomor 147 Tahun 2014. Mayoritas anak masih berada dalam kategori BB) dan MB menurut hasil pra-uji, tetapi sesudah perlakuan dengan permainan kotak kata yang menyenangkan, kategori BSH dan BSB meningkat secara substansial .

Kemampuan untuk mengidentifikasi vokal dan konsonan,

mengidentifikasi huruf pertama dalam sebuah gambar, membaca kata merujuk pada gambar, mengelompokkan kata merujuk pada huruf awal, dan menyusun huruf menjadi kata-kata dasar merupakan penanda perkembangan ini. Hampir semua anak mampu mencapai kategori BSH dan BSB sesudah terapi, tetapi sebagian besar masih kesulitan dengan pengenalan dan penyusunan huruf pada tahap awal. Hal ini memperlihatkan bagaimana permainan kotak kata yang menyenangkan bisa membantu anak-anak secara bertahap dan menyenangkan meningkatkan kemampuan membaca awal mereka dengan mengajarkan mereka hubungan antara simbol huruf dan bunyinya.

Menurut data, kelas eksperimen memperlihatkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan dari 14,70 menjadi 15,60, sedangkan skor rata-rata kelompok eksperimen meningkat dari 16,2 menjadi 18,2. Meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan, perbedaan peningkatan pada kelas eksperimen lebih besar, memperlihatkan permainan kotak

kata yang ceria memiliki dampak yang subtansial. Hal ini disebabkan media yang dipakai lebih menarik, interaktif, dan baru, yang meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar..

Hasil ini mendukung argumen Broughton dalam Tarigan (2008), yang menyatakan kemampuan mekanis seperti identifikasi huruf dan korespondensi antara huruf dan bunyi diperlukan untuk membaca di usia dini. Selain itu, Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014) menyoroti aktivitas yang menarik bisa mendorong perkembangan kemampuan membaca di usia dini. Menurut Pratiwi dkk. (2020), metode yang menyenangkan sudah terbukti berhasil karena menawarkan pengalaman langsung tanpa tekanan. Permainan kotak kata yang menyenangkan bisa dipakai sebagai alat pembelajaran alternatif untuk membantu anak usia dini meningkatkan kemampuan membaca mereka karena secara eksperimental berhasil dan relevan dengan teori perkembangan bahasa dan kognitif pada anak.

#### **D. Kesimpulan**

Skor subtansiasi uji normalitas Kolmogorov-Smirnov pada kelas eksperimen dan kontrol semuanya  $> 0,05$ , dan uji homogenitas  $0,067 > 0,05$  memperlihatkan data penelitian terdistribusi normal dan homogen merujuk pada temuan analisis data. Temuan uji hipotesis memperlihatkan perbedaan subtansial dalam peningkatan antara kelas eksperimen dan kontrol dengan skor subtansiasi  $< 0,05$ , serta perbedaan subtansial antara skor pre-test dan post-test pada setiap kelas.. Kemampuan membaca anak-anak pemula meningkat lebih banyak di kelas eksperimen yang memakai permainan kotak kata bahagia, dari 162 menjadi 182 (rata-rata 16,20 menjadi 18,2) dibandingkan dengan kelompok kontrol. Oleh karena itu, bisa dikatakan permainan kotak kata bahagia membantu anak-anak di TK Bhakti Bunda Padang yang berusia lima hingga enam tahun meningkatkan keterampilan membaca awal mereka..

Hasil studi ini memperlihatkan permainan kotak kata bahagia bisa menjadi alat pendidikan yang kreatif dan menghibur karena bisa meningkatkan keterlibatan dan tingkat

aktivitas anak-anak. Permainan ini bisa menjadi metode pengajaran alternatif yang bermanfaat bagi guru yang ingin membantu anak-anak meningkatkan kemampuan membaca awal mereka. Untuk membuat proses pembelajaran membaca lebih efektif dan bermakna, disarankan agar sekolah memasukkan permainan ini ke dalam kegiatan pendidikan, pengajar secara teratur memakainya sebagai alat pengajaran, dan orang tua memakainya di rumah dengan mendorong dan membimbing anak-anak mereka.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Astuti, A. W., Drupadi, R., Syafrudin, U., Pg-paud, S., & Lampung, U. (2021). Hubungan penggunaan media kartu huruf membaca permulaan anak usia 5–6 tahun dengan kemampuan. *Of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 73–81.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Auliana, C. N. (2019). *Metodologi pengembangan bahasa anak usia dini*. Umsida Press.
- Dhieni, N. (2009). *Metode pengembangan bahasa*. Universitas Terbuka.
- Erisa Kurniati. (2022). Perkembangan bahasa pada anak dalam psikologi serta implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17(3).
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Friantary, H. (2020). Perkembangan bahasa pada anak usia dini. *Zuriah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 127–136.
- Guntur, M., Ilise, R. N., Setyawati, N. S., Santi, N., Sangia, R. A., Isroani, F., & Fono, Y. M. (2023). *Pengembangan bahasa pada anak usia dini*. Selat Media.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak* (Terjemahan). Erlangga.
- Husna, A., & Eliza, D. (2021). Strategi perkembangan dan indikator pencapaian bahasa reseptif dan ekspresif pada anak usia dini. *Jurnal Family Education*, 1(4), 38–46. <https://doi.org/10.24036/jfe.v1i4.21>
- Kurniawan, & Kasmianti. (2020). *Pengembangan bahasa anak usia dini*. Rizquna.
- Lubis, H. Z. (2018). Metode perkembangan bahasa anak pra sekolah. *Jurnal Raudah*, 6(2).

- Mufidah, & Maulidiyah, C. (2022). Pengaruh game belajar membaca terhadap kemampuan membaca permulaan usia 5–6 tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(4).
- Nurhazizah, N., Pransiska, R., & Saridewi, S. (2019). Peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan bengkel kata di taman kanak-kanak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 2(2), 51–60. <https://doi.org/10.31004/aulad.v2i2.34>
- Pertiwi, A. D. (2016). Study deskriptif proses membaca permulaan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5, 759–764.
- Safitri, Y. (2017). Faktor-faktor yang berhubungan dengan perkembangan bahasa balita. *Jurnal Obsesi*, 1(2), 148–155. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.35>
- Sinaga, E. S., Dhieni, N., & Sumadi, T. (2022). Pengaruh lingkungan literasi di kelas terhadap kemampuan membaca permulaan anak. *Jurnal Obsesi*, 6(1), 279–287. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1225>
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. PT Indeks.
- Sunanih. (2017). Kemampuan membaca huruf abjad bagi anak usia dini bagian dari perkembangan bahasa. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 3–4.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media.
- Suyadi. (2014). *Psikologi belajar pendidikan anak usia dini*. Pustaka Pelajar.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Veryawan, V., Tan, M., & Syarfina, S. (2021). Kegiatan permainan kotak ajaib (magic box) dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 44–52.
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106–117.
- Yulianty, P., & Veviana, E. (2022). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu gambar. *Jurnal Anak Bangsa*, 1(1), 88–96. <https://doi.org/10.46306/jas.v1i1.12>