

**PENGARUH MEDIA ALPHABET MACHINE TERHADAP KEMAMPUAN  
MEMBACA PEMULAAN ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK  
NEGERI 1 PADANG**

Naila Amelia<sup>1</sup>, Tisna Syafnita<sup>2</sup>, Yulsyofriend<sup>3</sup>, Elise Muryanti<sup>4</sup>

PG PAUD FIP Universitas Negeri Padang

[1amelianaila030903@gmail.com](mailto:1amelianaila030903@gmail.com), [2tisna.syafnita@fip.unp.ac.id](mailto:2tisna.syafnita@fip.unp.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study is motivated by the importance of stimulating early reading skills in early childhood as the foundation for recognizing letters, sounds, and simple word meanings. Early reading ability needs to be developed through the use of learning media that is attractive, varied, and appropriate to the learning characteristics of young children. This study aims to determine the effect of Alphabet Machine media on early reading skills of children at TK Negeri 1 Padang. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design. The research sample consisted of two classes, namely class B2 as the experimental class and class B4 as the control class, each consisting of 15 children. The experimental class received treatment using Alphabet Machine media, while the control class used conventional picture media. Data were collected through pre-test and post-test instruments and analyzed using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing with Independent Samples T-Test using SPSS Version 27. The results showed that the average pre-test score of the experimental class was 12.8 and increased to 19.8 in the post-test, while the control class increased from an average of 12.4 to 15.93. Based on hypothesis testing, the Sig. (2-tailed) value was <0.001, which is less than 0.05, meaning  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. It can be concluded that there is a significant effect of Alphabet Machine media on early reading skills of children at TK Negeri 1 Padang.*

*Keywords: Alphabet Machine, early reading skills, early childhood,*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya stimulasi kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini sebagai fondasi dalam mengenal lambang huruf, bunyi, dan makna kata secara sederhana. Kemampuan membaca permulaan perlu dikembangkan melalui media pembelajaran yang menarik, variatif, dan sesuai karakteristik belajar anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Alphabet Machine* terhadap kemampuan membaca permulaan anak di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas B2 sebagai kelas eksperimen dan kelas B4 sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 15 anak. Kelas eksperimen mendapat perlakuan menggunakan media *Alphabet Machine*, sedangkan kelas kontrol menggunakan media konvensional berupa gambar. Data dikumpulkan melalui instrumen pre-test dan post-test kemudian dianalisis menggunakan uji

normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan *Independent Samples T-Test* berbantuan SPSS Versi 27. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen sebesar 12,8 meningkat menjadi 19,8 pada post-test, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 12,4 menjadi 15,93. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh nilai Sig. (2-tailed) <0,001 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Alphabet Machine* terhadap kemampuan membaca permulaan anak di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Padang.

Kata Kunci: *Alphabet Machine*, membaca permulaan, anak usia dini.

## **A. Pendahuluan**

Anak usia dini merupakan individu pada rentang usia 0-8 tahun yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Menurut Hurlock dalam Windayani et al. (2021), anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat sehingga memerlukan pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang diberikan bagi anak usia 0-6 tahun melalui berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani. Azan dan Tabi'in (2023) menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan usaha pemberian stimulasi untuk mendukung tumbuh kembang anak agar diterima oleh lingkungan

masyarakat serta siap untuk pendidikan lebih lanjut. Salah satu aspek perkembangan yang perlu distimulasi secara optimal adalah perkembangan bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting bagi anak untuk mengekspresikan pikiran dan perasaannya (Muryanti, 2020).

Kemampuan bahasa pada anak usia dini yang harus distimulasi salah satunya kemampuan membaca. Menurut Yulsofyriend (2013: 49), tujuan dari membaca adalah: (1) memperoleh informasi, (2) meningkatkan citra diri, dan (3) mengembalikan diri dari kenyataan, seperti ketika anak merasa jenuh, bosan, sedih, atau putus asa, (4) rekreasi, (5) Membaca tanpa tujuan khusus yang ingin dicapai, (6) Untuk menikmati keindahan atau nilai estetis serta nilai kehidupan lainnya. Karakteristik anak usia 5-6 tahun pada umumnya mereka sudah

menunjukkan minat dalam membaca dari ketertarikannya terhadap buku, umumnya mereka mulai mengenal simbol-simbol huruf untuk persiapan membaca (Laily, 2019).

Pada anak usia dini kemampuan membaca disebut dengan Kemampuan membaca permulaan yang merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki anak sebelum memasuki tahap membaca yang lebih kompleks.. Amindari et al. (2020) menjelaskan bahwa membaca permulaan merupakan kemampuan awal anak dalam mengenal huruf dan menyebutkannya secara lisan, sehingga kemampuan ini tergolong dalam aspek perkembangan bahasa pada pendidikan anak usia dini.

Marwany dan Kurniawan, (2020) menjelaskan komponen kemampuan membaca permulaan untuk anak usia dini meliputi kemampuan anak dalam melafalkan huruf, lambang bunyi bahasa, arti bahasa, informasi bacaan, dan teks sebagai sumber bacaan.

Terdapat empat prinsip pembelajaran membaca permulaan pada anak usia dini antara lain: 1) Bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran haruslah dapat menarik perhatian anak untuk

menggunakanya. 2) Bahan bacaan yang digunakan harus sesuai dengan usia anak. 3) Hindari memberikan pemaksaan kepada anak. 4) Anak diharapkan lebih aktif dalam menerima (Haryanti & Tejaningrum, 2020).

Kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun, yaitu: menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyian bentuk huruf dan membaca nama sendiri (Purnawati, 2021). Sebagian anak masih mengalami kesulitan mengenali lambang huruf, membedakan bentuk huruf yang memiliki kemiripan, menghubungkan lambang huruf dengan bunyinya, serta membaca suku kata dan kata sederhana. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan kartu huruf, papan tulis, dan lembar kerja sehingga kegiatan belajar kurang bervariasi dan belum mampu melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan media *Alphabet*

*Machine* yang merupakan sebuah media yang dirancang khusus berbentuk kotak yang berisi kartu huruf yang terinspirasi dari kotak *alphabet*. Menurut Suberti, (2023) kotak *alphabet* adalah alat bantu permainan edukatif yang berbentuk wadah kotak yang berisi kepingan huruf *alphabet*. Media kotak tersebut digunakan guru untuk membantu mengenalkan huruf pada anak. Menurut (Soetopo, 2013) manfaat kotak *Alfabet* adalah meningkatkan daya konsentrasi anak, meningkatkan kreativitas anak, meningkatkan hasil belajar siswa, menciptakan suasana menyenangkan saat belajar, mudah untuk mengenalkan huruf pada anak.

Media *alphabet machine* dikembangkan dengan tujuan untuk pembelajaran yang menyenangkan dan anak dapat belajar sambil bermain. Media *alphabet machine* digunakan sebagai instrumen untuk melatih anak dalam membaca permulaan yang meliputi kemampuan menyebutkan simbol huruf, bunyi huruf, dan menjodohkan huruf dengan gambar. *Alphabet machine* merupakan media yang mengintegrasikan unsur multisensori dengan adanya visual (warna dan

gambar yang menarik), auditori (efek bunyi-bunyian) dan kinestetik (penggunaan kartu huruf).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Alphabet Machine* terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TK Negeri 1 Padang. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif bagi pendidikan anak usia dini serta menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam meningkatkan kemampuan literasi awal melalui kegiatan belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Desain yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang masing-masing diberikan *pre-test* sebelum perlakuan dan *post-test* setelah perlakuan (Sugiyono, 2013). Kelas eksperimen diberikan pembelajaran

membaca permulaan menggunakan media *Alphabet Machine*, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran membaca permulaan menggunakan media flashcard konvensional.

Populasi penelitian ini adalah seluruh anak di TK Negeri 1 Padang yang terdiri atas kelompok B1, B2, B3, dan B4. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan anak berada pada kelompok usia 5-6 tahun dan memiliki karakteristik kemampuan membaca permulaan yang relatif sama. Berdasarkan pertimbangan tersebut, kelas B2 yang berjumlah 15 anak ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas B4 yang berjumlah 15 anak ditetapkan sebagai kelas kontrol, sehingga total sampel penelitian berjumlah 30 anak.

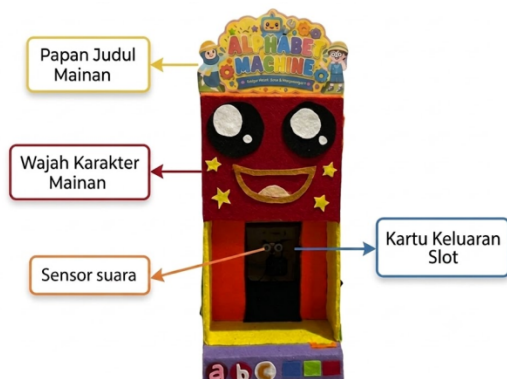
Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi/ceklist kemampuan membaca permulaan anak yang terdiri dari 6 butir penilaian, meliputi kemampuan menyebutkan simbol huruf, menyebutkan bunyi huruf dari suatu kata, mengelompokkan gambar berdasarkan bunyi awalan huruf, menghubungkan huruf dengan gambar, serta membaca kata

sederhana. Setiap butir dinilai menggunakan skala *Likert* dengan skor 1 sampai 4, yaitu Sangat Baik diberi skor 4, Baik diberi skor 3, Cukup diberi skor 2, dan Perlu Bimbingan diberi skor 1.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik parametrik dengan bantuan program SPSS Versi 27. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan uji *Levene*. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples T-Test* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca permulaan anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengambilan keputusan pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Hipotesis diterima apabila nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*)  $< 0,05$ , yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *Alphabet Machine* terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TK Negeri 1 Padang.

### C. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Alphabet Machine* terhadap kemampuan membaca permulaan anak di TK Negeri 1 Padang. Data penelitian diperoleh melalui pemberian *pre-test* sebelum perlakuan dan *post-test* setelah proses pembelajaran pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.



**Gambar 1. Desain Media Alphabet Machine**



**Gambar 2. Anak memutar tombol keluar kartu**



**Gambar 3. Anak mengambil kartu yang keluar dari mesin**

Alphabet Machine dirancang berbentuk kotak berukuran 45 cm x 22 cm yang dilengkapi lubang koin, celah pemasukan kartu, tombol penggerak, serta lubang keluar kartu. Anak memasukkan koin untuk mengaktifkan media, menekan tombol, kemudian kartu huruf akan keluar secara otomatis disertai bunyi pelafalan huruf, sehingga anak dapat langsung menjodohkan kartu huruf tersebut dengan gambar yang sesuai. Mekanisme ini menjadikan Alphabet Machine sebagai media yang mengintegrasikan unsur visual, auditori, dan kinestetik dalam satu kegiatan bermain.

Media Alphabet Machine diterapkan pada kelas eksperimen selama tiga kali pertemuan, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran konvensional berupa flashcard. Setelah seluruh perlakuan selesai diberikan, dilakukan pengukuran kembali terhadap

kemampuan membaca permulaan anak.

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa skor *pre-test* dan *post-test* kemampuan membaca permulaan anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbandingan rata-rata skor pada kedua kelas disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1. Rata-Rata Skor *Pre-Test*, *Post-Test*, dan Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

| Kelas           | N  | Rata-Rata <i>Pre-Test</i> | Rata-Rata <i>Post-Test</i> |
|-----------------|----|---------------------------|----------------------------|
| Eksperimen (B2) | 15 | 12,8                      | 19,8                       |
| Kontrol (B4)    | 15 | 12,4                      | 15,9                       |

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dapat dilihat bahwa kedua kelas mengalami peningkatan kemampuan membaca permulaan setelah diberikan perlakuan. Kelas eksperimen mengalami peningkatan dari rata-rata 12,8 pada *pre-test* menjadi 19,8 pada *post-test*, atau meningkat sebesar 7,0 poin. Sementara itu, kelas kontrol meningkat dari rata-rata 12,4 menjadi 15,9, atau meningkat sebesar 3,5 poin. Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan pada kelas

eksperimen jauh lebih besar dibandingkan peningkatan pada kelas kontrol.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* disajikan pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk***

| Data                              | Statistic | df | Sig.  |
|-----------------------------------|-----------|----|-------|
| <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen  | 0,931     | 15 | 0,286 |
| <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol     | 0,930     | 15 | 0,275 |
| <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen | 0,946     | 15 | 0,463 |
| <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol    | 0,913     | 15 | 0,148 |

Seluruh nilai signifikansi pada uji *Shapiro-Wilk* untuk data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan nilai lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelas berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan uji *Levene*, dengan hasil disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Levene**

| Data      | Levene Statistic | df1/df2 | Sig.  |
|-----------|------------------|---------|-------|
| Pre-Test  | 0,006            | 1/28    | 0,940 |
| Post-Test | 1,122            | 1/28    | 0,299 |

Nilai signifikansi uji Levene pada data pre-test sebesar 0,940 dan pada data post-test sebesar 0,299, keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen. Dengan terpenuhinya syarat normalitas dan homogenitas, analisis data dapat dilanjutkan ke pengujian hipotesis menggunakan *Independent Samples T-Test*, yang hasilnya disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Uji Independent Samples T-Test Skor Post-Test**

| Kelas      | N  | Mean  | Std. Deviation | t     | df | Sig. (2-tailed) |
|------------|----|-------|----------------|-------|----|-----------------|
| Eksperimen | 15 | 19,80 | 2,859          | 4,184 | 28 | <0,001          |
| Kontrol    | 15 | 15,93 | 2,154          |       |    |                 |

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai t sebesar 4,184 dengan df 28 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar <0,001. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat

disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca permulaan anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media *Alphabet Machine* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan anak di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Padang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Alphabet Machine* mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak secara signifikan dibandingkan penggunaan media pembelajaran konvensional. Peningkatan tersebut terlihat dari selisih rata-rata skor *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak usia dini.

Kemampuan membaca permulaan merupakan salah satu aspek perkembangan bahasa yang penting untuk distimulasi sejak usia dini, karena menjadi fondasi awal bagi anak dalam mengenal lambang

huruf, bunyi, serta makna kata secara sederhana. Sejalan dengan hal tersebut, Amindari et al. (2020) menjelaskan bahwa membaca permulaan merupakan kemampuan awal untuk mengenal huruf dan menyebutkannya secara lisan. Melalui kemampuan ini, anak dapat menghubungkan simbol visual dengan bunyi dan makna, yang menjadi bekal penting untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Pada kelas eksperimen, pembelajaran membaca permulaan dilaksanakan menggunakan media Alphabet Machine yang mengintegrasikan unsur multisensori. Anak-anak secara aktif terlibat dalam mengenal simbol huruf melalui kartu huruf berwarna, menyebutkan bunyi huruf yang terdengar melalui efek suara pada media, serta menjodohkan kata dengan gambar melalui mekanisme permainan yang menyerupai cara kerja mesin sederhana. Proses ini berlangsung secara interaktif dan menyenangkan karena setiap anak mendapat kesempatan untuk mengoperasikan media secara langsung. Sebaliknya, pada kelas kontrol, pembelajaran dilaksanakan menggunakan flashcard

yang ditunjukkan guru secara klasikal, sehingga keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran menjadi lebih terbatas dibandingkan kelas eksperimen.

Pada tahap pre-test, tidak tampak perbedaan yang jauh antara kemampuan membaca permulaan anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol karena kedua kelas diukur menggunakan media yang sama, yaitu gambar dan potongan huruf. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda selama tiga kali pertemuan, hasil post-test menunjukkan peningkatan pada kedua kelas, namun peningkatan pada kelas eksperimen jauh lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang konkret, menarik, dan interaktif seperti Alphabet Machine lebih efektif dalam menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak usia dini dibandingkan media konvensional yang bersifat satu arah.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Ismawati dan Widyawati (2022) yang menemukan pengaruh signifikan penggunaan media Kofabar terhadap kemampuan membaca permulaan anak, serta penelitian Putri (2024) yang menemukan

pengaruh signifikan media Smart Box terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Namun demikian, hasil penelitian ini berbeda dengan temuan Mailinda (2023) yang menyatakan bahwa permainan Kotak Huruf tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca awal anak. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa tingkat interaktivitas dan unsur multisensori yang terdapat pada suatu media pembelajaran turut menentukan efektivitasnya dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

Selama pelaksanaan treatment, anak-anak pada kelas eksperimen terlihat sangat antusias dalam menggunakan media Alphabet Machine. Anak-anak lebih bersemangat dalam mengenal huruf, menyebutkan bunyi huruf, dan menjodohkan kata dengan gambar melalui mekanisme mesin yang menarik bagi mereka. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini, yaitu belajar melalui bermain dan pengalaman langsung, dapat meningkatkan motivasi dan

keterlibatan aktif anak dalam kegiatan pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan membaca permulaan anak secara lebih optimal.

#### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media Alphabet Machine berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan anak di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Padang. Rata-rata skor kemampuan membaca permulaan anak pada kelas eksperimen meningkat dari 12,8 pada pre-test menjadi 19,8 pada post-test, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 12,4 menjadi 15,9. Hasil uji *Independent Samples T-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $<0,001$ , yang lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dengan demikian, penggunaan media Alphabet Machine yang mengintegrasikan unsur visual, auditori, dan kinestetik terbukti lebih efektif dalam menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak usia dini dibandingkan dengan media flashcard konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru dapat memanfaatkan media Alphabet Machine atau media sejenis yang bersifat multisensori sebagai variasi dalam pembelajaran membaca permulaan agar anak lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses belajarnya. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan cakupan sampel yang lebih luas dan variabel yang lebih beragam agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amindari, N., Suparno, & Waris. (2020). The Effect Of Pictures And Audio-Visual Card Media On Improving Early Reading. *Journal Of Education Technology And Innovation*, 3(1), 54–68.
- Azan, K., & Tabi'in, A. (2023). *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. Cv. Dotplus Publisher.
- Dewi, P. L. A., Dkk. (2014). Penerapan Metode Bercakap-Cakap Berbantuan Media Kotak Alphabet Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Kelompok B Semester II TK Laksana Kumara Denpasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1).
- Ganarsih. (2022). Profil Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(3), 186–195.
- Haryanti, D., & Tejaningrum, D. (2020). *KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA DINI*. Penerbit NEM.
- Ismawati, F., & Widyawati, R. (2022). Pengaruh Media Kofabar (Kotak Alphabet Dan Gambar) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Kelompok B Di RA Muslimat Babul Ulum Gumulan Kesamben Jombang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Luqman, F. T., & A., S. P. M. P. (2025). *Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini: Teori, Konsep, Dan Implementasi*. CV. Penerbit Ilmu Literasi Dan Riset (Pilar).
- LAILY, R. (2019). *Pengaruh Metode Permainan Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Harapan Surabaya*. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Mailinda. (2023). Pengaruh Permainan Kotak Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Di TK Tarbiyatul Islam. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Muryanti, E. (2020). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(1), 20–27.
- Putri, A. (2024). Pengaruh Media Smart Box Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Di Kelompok B1 TK Pertiwi 1 Kabupaten Merangin. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Purnawati, I. D. A. (2021). Deskripsi Kemampuan Membaca Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Plalangan Tahun Ajaran 2020/2021. *Repository Universitas Muhammadiyah Jember*, 1–10.
- Marwany, M. A., & Kurniawan, H. (2020). *Pendidikan Literasi Anak Usia Dini: Meningkatkan Keterampilan Membaca, Menulis, Dan Berpikir Anak*.

- Hijaz Pustaka Mandiri.
- Soetopo, H. (2013). *Panduan Guru Alatpermainanedukatif. Jakarta: Erlangga.*
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Teknik Sampling Pada Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan.*
- Suberti, E. (2023). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN KOTAK ALPHABET.* 1(2), 186–197.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Alfabeta.
- Windayani, N. L. I. ... Ayu, P. E. S. (2021). *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini.* Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Yulsyofriend. (2013). *Permainan Membaca Dan Menulis Anak Usia Dini.* Padang: Suka Binapress.