

DESAIN MEDIA KOHU (KOTAK HURUF) UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN LITERASI AWAL ANAK USIA 3-4 TAHUN

Dewi Rokhayah^{1*}, Siti Marli'ah²

^{1,2} Pendidikan Guru PAUD, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

¹ Email: dewirokayah5@gmail.com

² Email: sitimarliah@gmail.com

ABSTRAK

Masa kanak-kanak sangat penting untuk perkembangan kognitif, terutama untuk penguasaan literasi awal. Anak-anak mulai menyukai huruf dan belajar membaca pada usia 3-4 tahun. Tujuan dari research ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang tepat dan menarik untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa yang berusia antara 3 dan 4 tahun. Tujuan dari media pembelajaran ini adalah untuk membuat KOHU, yang terdiri dari kotak kayu yang berisi panduan penggunaan, huruf alfabet, dan kartu gambar. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyo, menggunakan delapan dari sepuluh tahap yang disarankan oleh Sugiyo, yaitu identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi desain, revisi desain, pengujian produk, revisi produk, dan pengujian penggunaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa KOHU sangat efektif dalam merangsang kemampuan literasi awal pada anak-anak usia 3-4 tahun. Anak-anak mengalami peningkatan dalam pengenalan huruf, kemampuan membaca, dan minat terhadap kegiatan membaca. KOHU juga dinilai mudah digunakan dan menarik bagi anak-anak. Berdasarkan hasil penelitian, KOHU disimpulkan sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk merangsang kemampuan literasi awal pada anak usia 3-4 tahun, dan dapat dimanfaatkan oleh pendidik, wali murid, serta semua pihak yang menggeluti dalam pendidikan anak usia dini untuk membantu anak-anak belajar membaca dan menulis.

Kata Kunci: Desain Kohu, Kemampuan Literasi, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Di abad kedua puluh satu, meningkatkan literasi menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat, termasuk pendidikan. Diharapkan bahwa semua siswa mahir menulis, membaca, mengelola data, dan berpikir kritis. Namun, banyak sekolah belum memiliki program literasi yang berkelanjutan, sehingga keahlian literasi siswa perlu ditingkatkan dan diperluas.

Survei yang dilakukan oleh Economic Cooperation Development Organization (OECD) menunjukkan bahwa budaya membaca orang Indonesia adalah yang terburuk di antara 52 negara di Asia Timur. Selain itu, laporan survei IEA Study of Reading Literacy menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan negara lain yang disurvei, pemahaman siswa sekolah dasar di Indonesia sangat rendah. Indonesia berada di urutan ketiga puluh (Hapsari et al. 2017).

Selain itu, di tahun 2018, Program Penilaian Siswa Internasional (PISA) menunjukkan bahwa 70% siswa SMP memiliki kemampuan literasi yang di bawah standar minimum. Hal ini menyulitkan mereka untuk memahami teks yang kompleks dan hanya mampu mengerti bacaan sehari-hari dengan cara yang sederhana. Indonesia telah bergabung dengan program penelitian PISA setiap tiga tahun sekali sejak tahun 2000. Namun, penelitian 2021 ditunda karena pandemi COVID-19 masih berlangsung (Rahmawati and Nawangsari 2022)

Mengingat betapa krusialnya literasi dalam kehidupan sehari-hari, penulis berharap agar anak-anak usia dini dipersiapkan dengan baik saat ini untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Terlebih lagi tantangan dan tuntutan masa depan semakin kompleks. Menurut Whitehurst & Lonigan (dalam Purnamasari et al. 2019). Literasi pada AUD adalah proses pemahaman informasi melalui pengalaman belajar yang melibatkan interaksi dengan lingkungan. Selama masa prasekolah, berbagai aktivitas literasi seperti permainan yang melibatkan perubahan bunyi kata, membaca secara pura-pura, membuat coretan, serta memperhatikan tulisan di majalah, label, dan iklan, akan mulai muncul dan menjadi bagian penting dalam perkembangan literasi awal (Ananda et al. 2015).

Literasi dini meliputi keterampilan literasi awal dan konvensional, seperti kelancaran membaca, pemahaman bacaan, pengejaan, dan menulis. Di sekolah PAUD dan TK, keterampilan literasi konvensional sering diajarkan secara formal melalui aktivitas bermain, sementara keterampilan literasi awal dikembangkan melalui interaksi bahasa lisan, nyanyian, musik, dan materi bacaan yang dibacakan kepada anak-anak selama bermain (Fardiah et al. 2019).

Beberapa aspek literasi awal mencakup beberapa hal diantaranya: pemahaman fonologis, ketertarikan terhadap bahan bacaan, kesadaran akan bahan bacaan, pengetahuan tentang huruf (meskipun belum mengenal semua huruf), perbendaharaan kosa kata, pengetahuan latar, kemampuan anak untuk memahami lingkungan sekitar dan menyampaikan pendapatnya, dan kemampuan berbicara (Purnamasari et al. 2019).

Sementara itu hasil observasi pada peserta didik KB Islam Syuaibiyah Karangmangu Sarang Rembang, menunjukkan bahwa literasi anak masih kurang karena kurangnya media yang digunakan pendidik dalam menstimulus literasi awal. Menurut peneliti dengan menggunakan media papan tulis, spidol dan buku membaca itu kurang menarik minat anak dalam melakukan kegiatan menstimulasi literasi awal dengan mengenalkan huruf abjad (Firmadani 2020). Selain itu, pendidik sering kali hanya menggunakan metode ceramah untuk mengenalkan huruf abjad, sehingga Siswa kurang responsif terhadap materi yang disampaikan oleh guru (Liska et al. 2021). Khususnya di Kecamatan Sarang, yang terletak di pesisir pantai utara, peserta didik cenderung lebih aktif. Karena media yang digunakan kurang menarik, mereka sering merasa bosan dan lebih banyak bermain, berlari, atau bahkan berbicara sendiri dengan teman-temannya. Hal ini terlihat ketika dalam kegiatan pengenalan huruf abjad anak masih kurang tepat menyebutkan huruf sesuai yang ditunjuk. Selain itu ada anak didik yang dalam kategori keterlambatan berbicara ataupun pemalu mereka akan sulit memahaminya.

Kondisi ini terjadi ketika pendidik memberikan arahan untuk mengulang menyebutkan huruf yang diajarkan untuk anak didik mereka kurang tepat dalam mengulang huruf yang diajarkan dan terkadang ada beberapa anak yang ingin menulis menggunakan spidol dipapan tulis karena mereka suka menulis, akan tetapi pendidik belum memiliki sarana menulis yang cocok untuk peserta didik. Mereka hanya menggunakan lembar kerja (LK) dan alat tulis sederhana, namun peserta didik kurang tertarik menggunakannya. Oleh karena itu, sebagai pendidik, kita perlu memilih media pembelajaran yang efektif dan interesan agar siswa merasa bahwa belajar adalah aktivitas yang menyenangkan, bukan sekadar kewajiban. Dengan demikian, mereka dapat mengoptimalkan potensi mereka.

Dalam memperkenalkan literasi awal, penggunaan media pembelajaran sangat krusial untuk mempermudah pemahaman anak terhadap materi. Dengan memanfaatkan media ini, diharapkan tercipta kondisi pembelajaran yang lebih efektif, sehingga hasil yang dicapai dapat maksimal (Suwandi 2018).

Menurut Heinch (1996), media adalah sarana komunikasi, berasal dari kata Latin "antara", yang berarti sesuatu yang menyalurkan informasi dari pengirim ke penerima. Sementara itu, menurut Boove (1997), media adalah alat untuk menyalurkan informasi, seperti diagram, film, televisi, buku, komputer, dan peran guru, dengan tujuan menyampaikan pesan kepada orang lain. (Setiyaningsih and Syamsudin 2019).

Pemilihan media kohu (kotak huruf) adalah salah satu pilihan untuk mengembangkan sarana pembelajaran mengenalkan literasi awal di KB Islam Syuaibiyah Karangmangu Sarang Rembang. Permainan kohu (kotak huruf) dirancang khusus untuk membantu anak-anak memahami pengenalan huruf secara lebih efektif dan menyenangkan. Dinamakan kotak huruf karena media permainan ini berbentuk kotak yang didalamnya terdapat 4 permainan untuk menstimulasi literasi awal pada anak usia dini. Penelitian sebelumnya oleh Deli Lestari, Rita Kurnia, dan Zulkifli dari Program Studi PGPAUD Universitas Riau menunjukkan bahwa Media kotak huruf dibuat dengan cara yang inovatif dan unik untuk memberikan apa yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran yang diperkenalkan kepada siswa. Media ini berupa kotak kubus yang dipenuhi dengan gambar dan berbagai bentuk huruf, membantu anak-anak usia empat hingga lima tahun mengenal huruf dari A hingga Z. (Lestari & Handayani, 2023).

Masalah tersebut menjadi alasan utama dilakukannya penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Kohu (Kotak Huruf) sebagai Sarana Pembelajaran Literasi Awal pada Anak Usia 3-4 Tahun di Kelompok Bermain Islam Syuaibiyah Karangmangu Sarang Rembang."

Diharapkan penelitian ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang ideal dan mencapai tujuan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan dan menguji kinerja suatu produk. Reseach and Devolepment (R&D) adalah jenis penelitian yang berfokus pada pengembangan produk, termasuk pembelajaran (Maryatun, 2016). Peneliti menggunakan model Borg and GaII, yang terdiri dari sepuluh langkah: identifikasi masalah dan kemungkinan, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, pengujian produk, pengujian pemakaian, revisi produk, dan produksi massal (Kurniawan & Hidayah, 2020). Karena keterbatasan waktu dan biaya, penelitian ini hanya menyelesaikan 8 dari 10 tahapan. Sebagai solusi atas permasalahan yang ada di KB Islam Syuaibiyah, produk yang dikembangkan adalah media kohu (kotak huruf) untuk mengajarkan literasi awal kepada anak-anak berusia 3-4 tahun di KB Islam Syuaibiyah Karangman

Penelitian ini dilakukan di KB Islam Syuaibiyah Sarang, Rembang, dengan melibatkan 5 anak dalam uji coba awal dan 15 anak dalam uji coba pemakaian. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kuantitatif, menggunakan media validasi yang diisi oleh validator untuk menilai kelayakan media. Hasil angket validasi dipresentasikan dalam bentuk data statistik deskriptif dengan persentase, menggunakan skala Likert sebagai alat ukur. Skala Likert ini terdiri dari pertanyaan dengan empat pilihan jawaban yang diberi skor. Untuk analisis kuantitatif, skor dari setiap jawaban dihitung dan intervalnya dianalisis dengan menghitung persent rata-rata dari jawaban responden menggunakan rumus tertentu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad \text{Sumber (Garini 2018)}$$

Keterangan:

P = Persentse

F = Jumlah Jawaban Responden

N = Total Jumlah Responden

Mencari persentase kelayakan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentse skor yang dihitung

$\sum x$ = Total jawaban responden untuk 1 item

$\sum xi$ = Total nilai ideal untuk 1 item

100% = Konstanta

Setelah dihitung menggunakan rumus yang telah dijelaskan, nilai tersebut kemudian diubah menjadi data. Validitas dan tingkat kelayakannya ditentukan berdasarkan interval yang tertera dalam tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Rata-rata	Kriteria kevalidan
$4,21 \leq 5,00$	Sangat valid
$3,41 \leq 4,20$	Valid
$2,61 \leq 3,40$	Cukup valid
$1,81 \leq 2,60$	Kurang valid
$1,00 \leq 1,80$	Tidak valid

Sumber : (Mushlihah et al. 2018)

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria kelayakan
$P >> 80\%$	Sangat layak
$61\% < P \leq 80\%$	Layak

$41\% < P \leq 60\%$	Cukup layak
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang layak
$P \leq 20\%$	Sangat kurang layak

Sumber: (Damayanti et al. 2018)

Tabel 3. Presentasi Tingkat Kelayakan pada Uji Coba Awal

Rentang skor	Kriteria kelayakan
0 - 20 %	Sangat kurang
21 - 40 %	Kurang
41 - 60%	Cukup
61 - 80 %	Baik
81 - 100 %	Sangat baik

Sumber: (Mushlihah et al. 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji coba Penelitian pengembangan ini menciptakan produk Media Kohu (Kotak Huruf) untuk mengoptimalkan pengenalan literasi awal pada anak mulai dari pra menulis, mengenal benda sesuai dengan hurufnya, memasangkan huruf yang sama dan mencari huruf yang sama untuk AUD terutama bagi anak usia 3-4 tahun. Penelitian ini menerapkan delapan dari sepuluh tahap dalam model penelitian pengembangan Borg and Gall yang disesuaikan oleh Sugiyono, yaitu: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, pemakaian produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian.

Pada tahap identifikasi potensi dan masalah, peneliti mengamati model pembelajaran di KB Islam Syuaibiyah Karangmangu Sarang, Rembang. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pemakaian media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan memperkenalkan literasi awal kepada siswa terbatas pada LKA (lembar kegiatan anak), papan tulis, dan spidol. Hal ini membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Peneliti kemudian menemukan potensi untuk mengembangkan media pembelajaran baru berupa media Kohu (Kotak Huruf). Setelah melalui tahap potensi dan masalah, peneliti berada pada tahap pengumpulan data. Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data yang diperoleh dari praobservasi di KB Islam Syuaibiyah bahwa kurangnya media pembelajaran yang menarik pada anak.

Tahap berikutnya adalah desain produk. Pada tahap ini, peneliti merancang produk. Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat kotak media pembelajaran ini meliputi: triplek yang dipotong menjadi 6 bagian dengan ukuran panjang 30 cm dan 1 bagian dengan ukuran 34 cm untuk kotak pertama, serta triplek yang dipotong menjadi 6 bagian dengan ukuran 32 cm untuk kotak kedua.

Adapun bahan dan alat untuk pembuatan media yakni: engsel, kayu, paku, lem kayu, pasir laut, kain flanel, magnet, tali, jarig, cat kayu, tinner, engsel, pita, paper art, kertas buffalo, gunting, gergaji, cutter, palu, paku, penggaris, lem bakar, double tip dan kuas. Sesudah persiapan alat dan bahan peneliti menentukan konsep awal perancangan, kemudian membuat ukuran desain kotak yang sesuai dengan kebutuhan, dilanjut membuat desain permainan, merangkai atau memasang desain.

Setelah produk jadi, kemudian masuk pada tahap validasi desain. Pada tahap ini peneliti menyerahkan Kohu untuk dinilai kevalidan/kelayakannya pada ahli materi dan ahli media. Hasil dari penilaian ahli materi dan ahli media, menjadi acuan peneliti untuk merevisi produk. Setelah produk divalidasi dan direvisi. Produk akan di uji coba pemakaian. Pada tahap ini produk diuji cobakan pada 5 anak dari KB Islam Syuaibiyah Karangmangu. Setelah diuji cobakan didapatkan hasil yang kemudian menjadi acuan untuk revisi produk agar lebih baik lagi. Setelah direvisi yang sesuai dengan validator dan diuji coba produk, kemudian Kohu diuji cobakan dalam uji coba pemakaian yaitu pada 15 anak di KB Islam Syuaibiyah Karangmangu.

Data yang dikumpulkan untuk tahap validasi desain dan ujicoba produk diperoleh dari validator ahli materi dan ahli media, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 4.

Tabel 4 Skor Validator Media

No	Validator	Skor penilaian	Skor rata-rata kevalidan	Prosentase kelayakan	Kategori kelayakan
1.	Validator 1	62	4,42	88,5%	Sangat Layak
2.	Validator 2	53	3,78	75,7%	Layak
3.	Validator 3	54	3,85	77,1%	Layak
Jumlah skor rata-rata		4,01			
Prosentase kelayakan		80,4%			
Kategori validasi materi		Valid			

Menurut Tabel 4, validator menemukan bahwa kategori kevalidan materi adalah "Valid", dengan skor kevalidan rata-rata 4,01. Kategori kelayakan materi adalah "Sangat Layak", dengan persentase kelayakan rata-rata 80,4%. Berikut adalah saran dari validator:

- 1) Citra Dewi Rosalina, M.Pd (Validator 1)
 - Perbaiki rubik penilaian sesuai dengan saran
 - Perbaiki huruf q pada media agar lebih jelas
- 2) Firdausi Nuzula Apriliyana, M.Pd (Validator 2)
 - Cara penggunaan kegiatan perlu dijelaskan secara detail dengan kalimat yang mudah dipahami
 - KD pada RPPH bisa disesuaikan dengan kegiatan
 - Buat instrumen penilaian beserta rubik sesuai dengan kegiatan

Tabel 5 Skor Validator Media

No	Validator	Skor penilaian	Skor rata-rata kevalidan	Prosentase kelayakan	Kategori kelayakan
1.	Validator 1	84	4,2	84 %	Sangat Layak
2.	Validator 2	93	4,65	93 %	Sangat Layak
3.	Validator 3	95	4,75	95%	Sangat Layak
Total skor rata-rata				4,53	
Prosentase kelayakan				90,6%	
Kategori validasi materi				Sangat Valid	

Menurut Tabel 5, validator ahli media menyarankan kategori kelayakan media sebagai "Sangat Layak", dengan persentase kelayakan rata-rata 90,6%, dan kategori kevalidan media adalah "Sangat Valid", dengan nilai kevalidan rata-rata 4,53. Adapun saran oleh validator ahli media sebagai berikut:

- 1) Rista Dwi Permata, S.Pd., M.Pd
 - Rapihan kayu dan serat kayu agar aman
 - Berikan warna yang bervariasi pada tiap sisi kotak dan tambahkan gambar agar tidak kosong
- 2) Dwi Imam Efendi, M.Pd
 - Tambahkan jumlah klip paper agar mudah saat digunakan
- 3) Yuyun Istiana, M.Pd
 Kantong dibuat lebih menarik

Tabel 6. Kesimpulan Validator Materi dan Media

No	Validator	Skor penilaian	Skor rata-rata kevalidan	Prosentase kelayakan	Kategori
1.	Validator materi	56,3	4,01	80,4%	Sangat Layak
2.	Validator media	90,6	4,53	90,6%	Sangat Layak
Jumlah skor rata-rata		4,27			
Prosentase kelayakan		85,5 %			
Kategori validasi materi			Sangat Valid		

Media kohu (kotak huruf) adalah Sangat Valid dan siap digunakan untuk pembelajaran anak usia 3-4 tahun, menurut Tabel 6, dengan rata-rata 4,27 dan persentase 85,5%, yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Pada uji coba pemakaian awal diperoleh data pada tabel 7

Tabel 7. Skor Uji Coba Produk

No	Nama Anak	Indikator penilaian				Total skor	Prosentase
		A	B	C	D		
1.	Wahyu	3	4	3	3	13	81
2.	Shinta	4	3	4	4	15	93
3.	Zaffa	4	4	4	4	16	100
4.	Bayu	4	4	4	4	16	100
5.	Candra	4	3	4	4	15	93
Jumlah keseluruhan Presentase							467
Nilai Presentase							93,4%

Keterangan Indikator Penilaian :

- A: Anak mampu mengenal huruf dengan dengan menyebutkan nama benda sesuai dengan bunyi hurufnya
- B: Anak mampu memasang bentuk huruf
- C: Anak mampu menulis diatas pasir
- D: Anak mencari huruf yang sama

Berdasarkan tabel 8 maka dapat disimpulkan bahwa uji coba pemakaian terhadap peserta didik mendapatkan nilai presentase 93,4% dan kategori “Sangat Baik”. Sehingga media kohu (kotak huruf) sudah memenuhi kevalidan dari sudut pandang peserta didik. Pada uji coba produk skala besar didapatkan data pada Tabel 8.

Tabel 8. Uji Coba Pemakaian

No	Nama Anak	Indikator Penilaian				Total Skor	Prosentase
		A	B	C	D		
1.	Wahyu	2	4	3	3	12	75
2.	Shinta	4	3	4	4	15	93
3.	Zaffa	3	4	4	4	15	93
4.	Bayu	4	4	4	4	16	100
5.	Candra	4	3	3	4	14	87
6.	Ni'mah	2	3	4	3	12	75
7.	Hanum	4	3	4	4	15	93
8.	Zea	4	3	4	3	14	87
9.	Syihab	4	3	4	3	14	87
10.	Aal	4	4	4	4	16	100
11.	Fuzna	4	4	4	4	16	100

12.	Aishwa	4	4	4	4	16	100
13.	Arsyad	4	3	3	4	14	87
14.	Evan	3	3	3	3	12	75
15.	Bihan	3	3	2	3	11	68
Jumlah keseluruhan				1320			
Presentase							
Nilai Presentase				88 %			

Keterangan Indikator Penilaian :

A: Anak mampu mengenal huruf dengan dengan menyebutkan nama benda sesuai dengan bunyi hurufnya

B: Anak mampu memasang bentuk huruf

C: Anak mampu menulis diatas pasir

D: Anak mencari huruf yang sama

Berdasarkan Tabel 8 Maka dapat disimpulkan bahwa uji coba produk terhadap peserta didik mendapatkan nilai presentase 88% dan kategori “ Sangat Baik”. Sehingga media kohu (kotak huruf) sudah memenuhi kevalidan dari sudut pandang siswa.

KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, media kohu (kotak huruf) dibuat untuk meningkatkan kemampuan literasi awal anak-anak berusia 3 hingga 4 tahun. Hasil analisis menunjukkan bahwa validator materi menerima skor 80,4 persen, yang berarti sangat layak, dan validator media menerima skor 90,6 persen, yang berarti sangat layak. Selain itu, dalam hasil uji coba, Kohu termasuk dalam kategori media pembelajaran yang sangat baik karena mampu meningkatkan kemampuan literasi awal anak-anak berusia 3-4 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., Rafida, T., & Syahrums, S. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Citapustaka Media.
- Damayanti, A. E., Syaifei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). Kelayakan media pembelajaran fisika berupa buku saku berbasis android pada materi fluida statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 63-70.
- Fardiah, F., Murwani, S., & Dhieni, N. (2019). Meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui pembelajaran sains. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 133-140.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi pendidikan nasional*, 2(1), 93-97.
- Garini, D. P. (2018). Analisis Peran Insentif Dan Daya Beli Masyarakat Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Dalam Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada CV Prima Jaya Motor Dayamurni, Tulang Bawang Barat) (*Doctoral dissertation*, UIN Raden Intan Lampung).
- Hapsari, W., Ruhaena, L., & Pratisti, W. D. (2017). Peningkatan Kemampuan Literasi Awal Anak Prasekolah Melalui Program Stimulasi. *Jurnal Psikologi*, 44(3), 177. <https://doi.org/10.22146/jpsi.16929>
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas permainan zuper abase berbasis android sebagai media pembelajaran asam basa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(2), 92-97.
- Lestari, I., & Handayani, N. (2023). Pentingnya pendidikan karakter pada anak sekolah khususnya SMA/SMK di zaman serba digital. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 101-109.
- Liska, L., Ruhyanto, A., & Yanti, R. A. E. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 161-170.
- Maryatun, I. B. (2016). Peran pendidik PAUD dalam membangun Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).

- Mushlihah, K., Yetri, Y., & Yuberti, Y. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis multi representasi bermuatan sains keislaman dengan output instagram pada materi hukum Newton. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(3), 207-215.
- Purnamasari, B. N., Nirwana, N., & Asri, S. A. (2019). Penerapan pembelajaran literasi dalam menstimulasi keaksaraan awal anak usia dini. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*.
- Rahmawati, F., & Nawangsari, N. A. F. (2022). Pengaruh Metode Bottom-Up Processes Reading Dengan Media Kartu Terhadap Kemampuan Literasi Awal Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Psikologi dan Kesehatan (SIKONTAN)*, 1(2), 73-82.
- Setiyaningsih, G., & Syamsudin, A. (2019). Pengembangan media big book untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 19-28.
- Sunuyeko, N., Argarini, D. F., Patricia, F. A., & Wafa, M. A. (2022). Pemanfaatan Pojok Literasi Sekolah dalam Gerakan Literasi Sekolah Dasar Negeri 3 Bandungrejo. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi*, 1(2), 160-164.
- Suwandi, S. (2018). Pembelajaran bahasa Indonesia yang mencerdaskan dan tanggung jawab menghasilkan generasi literat. *FON: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 13(2).