

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, R. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Metode Permainan Melompat Bentuk Pada Anak Kelompok A2TK Al-Huda Kerten Tahun Ajaran 2013/2014. *Jpkpm*, 4(11), 177–184. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/34356#:~:text=Upaya%2>



0Meningkatkan%20Kemampuan%20Kognitif%20Dalam%20Mengenal
%20Bentuk,Anak%20Kelompok%20A2%20TK%20AI%2DHuda%20Kert
en%20Tahun

Ayunda, V., & Jannah, A. M. (2024). Metode Pembelajaran yang Efektif dalam Pendidikan Dasar. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*. 1(3), 259–273. <https://jurnal.fanshurinstitute.org/index.php/wathan>

Dewi. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Xi. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Matematika*, 4(2), 13–21. <https://doi.org/10.36733/pemantik.v4i2.9412>

Dewi, M. M., Wahyuningrum, P. M. E., & Adinuhgra, S. (2020). Pendidikan Agama Katolik Sebagai Media Dalam Membentuk Kepribadian Peserta Didik Katolik Di Sma Negeri 1 Parenggean. *Sepakat : Jurnal Pastoral Kateketik*, 6(2), 69–83. <https://doi.org/10.58374/sepakat.v6i2.22>

Dewi1, R., Puspitasari2, E., & Kurnia3, R. (2021). Pengembangan Media Kartu Huruf Elektrik untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9600–9609. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2461861&val=13365&title>

Dhoka, F. A., Awe, E. Y., Qondias, D., & Sayangan, Y. V. (2025). Efektivitas



Media Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Literasi Membaca dalam Pembelajaran Awal Siswa SD Kelas I. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(5), 6. <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i5.2025.6>

Didik, P., Nur, R. A., Tomohon, Z., Rahman, A., & Pd, M. (2023). *Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Peserta Didik Di RA NUR ZAHRA Tomohon*. *Jurnal Pendidikan*. 03, 56. [https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/11871/1/BAITI%20NURU L%20AZIZAH_2001041003_PIAUD_2025.pdf](https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/11871/1/BAITI%20NURU%20AZIZAH_2001041003_PIAUD_2025.pdf)

Fatih, H. Al. (2018). Tingkat Kepuasan dan Kepercayaan Diri Mahasiswa Keperawatan Terhadap Metode Pembelajaran Klub Jurnal. *Jurnal Keperawatan BSI*. V(2), 136–141. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jk> 136

Fatmawati, R. A., Al-Farisi, S., & Hidayatullah, A. (2024). Workshop Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(11), 2890–2893. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i11.600>

HK, N., Novriyana, Y., Rosyid, M. A. A., & Susanti, E. (2024). Metode-Metode Pembelajaran Yang Diterapkan Dalam Proses Pembelajaran di Indonesia. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2) 2477-5673. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2903>

Joge, K. S. D. K. (2025). Pemanfaatan Kartu Huruf Dalam Meningkatkan



Kemampuan Membaca di Jelas 2 SDK Joge. *Jurnal Humaniora, Sosial dan Bisnis*, 3(3), 632–641.
<https://humanisa.my.id/index.php/hms/article/view/366>

Khotimah^{1*}, K., Ramadani², S. A., Hovina³, W. B., & Ilhami⁴, A. (2022). metode pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan belajar. *Jurnal Aksioma Ad-Diniyyah*, 10(1), 72–82.
<https://doi.org/10.55171/jad.v10i1.690>

Nadila, P. (2021). Pentingnya melatih problem solving pada anak usia dini melalui bermain. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(1), 51–55.
<https://doi.org/10.24036/pedagogi.v21i1.965>

Ningsih¹, A. S. K., Dewi², N. K., & Zuhro³, N. S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Alat Permainan Edukatif Flannel Board. *Early Childhood Education and Development Journal*, 4, 79.
<https://jurnal.uns.ac.id/ecedj>

Nurdewi, N. (2022). Implementasi Personal Branding Smart ASN Perwujudan Bangsa Melayani di Provinsi Maluku Utara. *Jurnal Riset Ilmiah*, 1(2), 297–303. ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/sentri

Nursafitri, F., Sarifah, I., & Imaningtyas. (2023). Efektivitas Metode Bermain dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 7(3), 1807–1815. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

Parende, U. S., & Pane, W. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Intruction (PBL) Tema 8 Pada



Siswa Kelas IV SDN 001 Samarinda Utara. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 25.
<https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/sjp> Peningkatan

Putri, N. L. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Anak Kelompok B Di TK GMIM Hosiana Tumatantang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 10(6), 277–284. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12632282>

Putrianiingsih, S., Muchasan, A., & Syarif, M. (2021). Peran Perencanaan Pembelajaran Terhadap Kualitas Pengajaran, *Jurnal Pendidikan*. 7(1), 206–231. <http://blog.elearning.unesa.ac.id/tag/pendapat-para-ahli-tentang-definisi-rpp> Inovatif

Qomaruddin1, & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>

Rahayu, D. L., & Destiana, E. (2024). Peningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Kartu Huruf Brgambar pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumorame Candi Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 16. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i3.405>

Rifa'i, Y. (2023). Analisis Metodologi Penelitian Kulitatif dalam Pengumpulan Data di Penelitian Ilmiah pada Penyusunan Mini Riset. *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya*, 1(1), 31–37.



<https://doi.org/10.59996/cendib.v1i1.155>

Saádi, A. (2025). Pengumpulan Data Yang Efisien pada Penelitian Tindakan Kelas: Teknik, Alat, dan Tantangan Ahmad. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial Humaniora*. 2(3) 90-108. Journal Homepage: <https://ejournal.stai-alkifayahriau.ac.id/index.php/alamin>

Sari, P. N., Program, Razak, A., & Nurwati. (2024). Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui media kartu kata bergambar pada anak kelompok B2 di TK IT Salsabila Samarinda. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(2), 171–183. <https://doi.org/10.24903/jw.v9i2.1789>

Sari1, Y. V., Muazzomi2, N., & Amanda3, R. S. (2023). Pengaruh Media Papan Flanel Huruf terhadap Kemampuan Mengenal Huruf. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2031–2040. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5752>

Suryani, I., Bakiyah, H., & Isnaeni, M. (2020). Strategi Public Relations PT Honda Megatama Kapuk Dalam Customer Relations. *Journal Komunikasi*, 11(2), 101–110. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom/index>

Takmiliah, D., & Kota, D. I. (2020). Metode Pembelajaran Aktif dan Kreatif Pada Madrasah Diniyah Takmiliah di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Islam*, 09(01), 71–86. DOI : 10.30868/ei.v9i01.639

Tien Harlianty 1, H., & Sjamsir, H. (2022). Meningkatkan Kemampuan



Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Huruf Pada Anak Kelompok B Tk Al Ihsan Kecamatan Sungai Tabuk. *Bedumanagers Journal*, 3(1), 7–12. <https://doi.org/10.30872/bedu.v3i1.1604>

Vortuna, D. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B4 Tk Negeri Pembina 1 Palembang Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Tumbuh Kembang*, 5(November 2018), 1–13. <https://doi.org/10.36706/JTK.V5I2.7567>

Wahyudi, M. D. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan Menggunakan Model Make A Match Dengan Media Kartu Angka. *Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa PG PAUD Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*. 3(1), 8–12. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad>

Yeni, A., & Hartati, S. (2020). Studi Literatur: Stimulasi kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan menguraikan kata di taman kanak-kanak Alwidjar Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 608–616. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1729966&val=13365&title>.

