



Vol. 04 No. 09 (2025) : 459-468

e-ISSN: 2964-0131

p-ISSN-2964-1748

UNISAN JURNAL: JURNAL MANAJEMEN DAN PENDIDIKAN

e-ISSN: 2964-0131 p-ISSN-2964-1748

Available online at <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal>

MEDIA PERMAINAN KARTU HURUF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA PADA PENDIDIKAN ANAK DI KB BAITUL ILMI SADAR SRIWIJAYA TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Ismatul Fadhilah¹, Endang Ekowati², Firmansyah³^{1,2,3}Universitas Islam An Nur Lampung, IndonesiaE-mail Korespondensi: ¹fadhilahismatul@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of letter-card game media in language learning for early childhood students at KB Baitul Ilmi Sadar Sriwijaya in the 2024/2025 academic year. The research background is the low ability of young children in recognizing letters, distinguishing letter shapes, and identifying initial word sounds due to monotonous learning media. This study employed a descriptive qualitative method with teachers and group B students as the subjects. Data were collected through observation, interviews, documentation, and developmental assessment. Data analysis was conducted using Miles & Huberman's model: data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that the letter-card media significantly improves children's language skills, particularly in letter recognition, sound pronunciation, and speaking confidence. Children became more enthusiastic, active, and engaged during learning activities, showing notable improvements in cognitive and language development. The study concludes that letter-card media is an effective and developmentally appropriate tool for early childhood language learning.

Keywords: letter cards, language learning, early childhood education, learning media.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media permainan kartu huruf dalam pembelajaran bahasa bagi anak usia dini di KB Baitul Ilmi Sadar Sriwijaya Tahun Pelajaran 2024/2025. Latar belakang penelitian ini adalah masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf, membedakan bentuk huruf, serta memahami bunyi awal kata. Hal tersebut terjadi karena pembelajaran cenderung menggunakan media yang monoton sehingga anak kurang tertarik dan mudah bosan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian guru kelas dan anak didik kelompok B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan penilaian perkembangan anak. Analisis data dilakukan dengan model Miles & Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan kartu huruf sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak, khususnya dalam mengenal huruf, mengucapkan bunyi awal kata, serta meningkatkan keberanian berbicara. Anak terlihat lebih antusias, lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta menunjukkan perkembangan kognitif dan bahasa yang lebih baik dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa penggunaan kartu huruf merupakan media yang relevan dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini.

Kata kunci: kartu huruf, pembelajaran bahasa, anak usia dini, media permainan

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa pada anak usia dini merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan komunikasi, berpikir kritis, dan perkembangan sosial-

emosional anak. Pada usia 3–6 tahun, anak memasuki masa peka (*sensitive period*), di mana mereka sangat mudah menerima rangsangan dari lingkungan, termasuk kemampuan mengenal huruf dan memahami simbol-simbol bahasa. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), termasuk kelompok bermain (KB), memiliki peran strategis dalam memberikan stimulasi dasar untuk mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa anak-anak di KB Baitul Ilmi Sadar Sriwijaya masih menghadapi beberapa kendala dalam penguasaan kemampuan bahasa. Beberapa anak belum mengenal huruf dengan baik, salah menyebutkan bunyi huruf, dan kesulitan membedakan huruf yang mirip seperti b–d, p–q, dan m–n. Hal ini diperparah dengan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang variatif, sehingga minat belajar anak menjadi rendah. Media yang digunakan guru belum sepenuhnya mengakomodasi gaya belajar anak yang cenderung aktif, senang bergerak, dan membutuhkan rangsangan visual (Hermawan, 2022).

Media permainan kartu huruf menjadi salah satu solusi yang dianggap tepat untuk diterapkan. Media ini dirancang dengan bentuk yang menarik, penuh warna, dan dilengkapi gambar yang relevan sehingga mampu memikat perhatian anak. Kartu huruf juga memungkinkan guru menerapkan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan prinsip belajar sambil bermain. Hal ini selaras dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui aktivitas konkret, manipulatif, dan interaktif. Selain itu, penggunaan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan fonologis anak, membantu mereka memahami hubungan antara simbol huruf dan bunyi bahasa (Kasmirawati et al., 2024). Anak dapat belajar lebih mudah ketika media diberikan dalam bentuk permainan seperti mencocokkan huruf, mencari huruf hilang, tebak bunyi awal, hingga menyusun huruf menjadi kata sederhana. Kegiatan ini tidak hanya mengembangkan aspek bahasa, tetapi juga melatih daya ingat, kecerdasan visual-spasial, kerja sama, dan konsentrasi anak (Syatauw & Rumaf, 2020).

Penelitian ini menjadi penting dilakukan karena KB Baitul Ilmi Sadar Sriwijaya belum secara optimal menerapkan media permainan dalam pembelajaran bahasa. Padahal, penggunaan media yang tepat dapat memberikan kontribusi besar

terhadap perkembangan bahasa anak. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media permainan kartu huruf serta mengetahui dampaknya terhadap perkembangan bahasa anak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif dan sesuai dengan kebutuhan anak (Education, 2020) .

Selain permasalahan rendahnya kemampuan bahasa anak, guru di KB Baitul Ilmi Sadar Sriwijaya juga mengungkapkan bahwa salah satu kendala utama dalam kegiatan pembelajaran adalah kurangnya variasi media yang dapat menstimulasi kemampuan literasi awal. Guru sering kali mengandalkan metode ceramah, mencontohkan huruf di papan tulis, atau menggunakan buku lembar kerja. Metode tersebut sebenarnya bermanfaat, namun tidak cukup efektif untuk anak usia dini yang membutuhkan pembelajaran konkrit dan menyenangkan. Kondisi inilah yang mendorong perlunya penggunaan media manipulatif seperti kartu huruf yang dapat dipegang langsung oleh anak.

Selain itu, pembelajaran bahasa yang dilakukan sebelumnya cenderung tidak melibatkan aktivitas kolaboratif yang dapat meningkatkan interaksi sosial anak. Padahal, interaksi sosial merupakan aspek penting tahapan perkembangan anak usia dini. Melalui penggunaan kartu huruf, anak dapat belajar bersama, berdiskusi, dan menyelesaikan permainan secara kelompok sehingga memperkuat kemampuan komunikasi dan kerja sama mereka. Guru juga dapat mengamati perkembangan sosial anak selama permainan berlangsung. Tidak hanya aspek bahasa dan sosial, media permainan kartu huruf juga mampu memberikan dampak pada perkembangan emosional anak (Jurnal et al., 2024a). Anak-anak yang sebelumnya kurang percaya diri dalam menyebutkan huruf kini mulai berani menunjukkan kemampuannya. Mereka merasa bangga ketika berhasil menemukan huruf yang benar atau memenangkan permainan yang diberikan guru. Rasa bangga inilah yang menumbuhkan motivasi belajar intrinsik, sehingga anak lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar.

Dalam konteks PAUD, penggunaan media pembelajaran yang menarik juga sangat berkaitan dengan efektivitas pembelajaran. Guru PAUD dituntut menggunakan media yang kreatif agar anak mampu belajar dalam suasana yang

tidak menekan. Hal ini sesuai dengan prinsip *developmentally appropriate practice (DAP)* yang menekankan bahwa pembelajaran harus sesuai tahap perkembangan anak, dilakukan melalui permainan, dan memanfaatkan material konkret yang mudah digunakan oleh anak. Lebih jauh, penggunaan kartu huruf dapat membantu guru dalam mencapai indikator perkembangan bahasa yang ditetapkan dalam kurikulum PAUD, seperti kemampuan mengenal simbol, kemampuan memahami perintah sederhana, serta kemampuan menyusun kalimat sederhana. Media ini mendukung pencapaian indikator tersebut karena setiap aktivitas belajar melibatkan proses visualisasi huruf, pelafalan bunyi, dan interaksi verbal antara guru dan anak (Jurnal et al., 2024b).

Keterlibatan orang tua juga menjadi salah satu alasan penting mengapa media permainan kartu huruf diterapkan. Guru dapat mengajak orang tua mendampingi anak mengulang permainan kartu huruf di rumah. Kegiatan ini memperkuat komunikasi antara guru, anak, dan orang tua serta menjadikan proses belajar lebih berkesinambungan. Orang tua dapat berperan aktif dalam memberikan stimulasi tambahan yang mendukung kemampuan bahasa anak (Ma'rif et al., 2022). Terakhir, latar belakang penelitian ini diperkuat oleh kebutuhan lembaga untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Penerapan kartu huruf menjadi strategi inovatif yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad 21, yakni pembelajaran kreatif, interaktif, dan berbasis permainan. Dengan demikian, penelitian ini memiliki nilai urgensi tinggi untuk mengetahui sejauh mana efektivitas kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak di KB Baitul Ilmi Sadar Sriwijaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Lokasi penelitian berada di KB Baitul Ilmi Sadar Sriwijaya Tahun Pelajaran 2024/2025. Subjek penelitian meliputi guru kelas dan 12 anak kelompok B. Penelitian dilaksanakan selama 2 bulan melalui observasi langsung pada proses pembelajaran bahasa yang menggunakan media permainan kartu huruf. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: Observasi, untuk mengamati interaksi anak, respon terhadap media, dan proses pembelajaran. Wawancara, dilakukan kepada guru untuk mengetahui perencanaan dan evaluasi pembelajaran.

Dokumentasi, berupa foto, video, hasil karya anak, serta RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) Penilaian perkembangan anak, baik melalui portofolio maupun lembar cek perkembangan bahasa. Analisis data menggunakan model Miles & Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara berulang hingga ditemukan pola yang kuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perencanaan Media Permainan Kartu Huruf

Guru mempersiapkan media kartu huruf dengan bentuk menarik, berwarna, dan dilengkapi gambar sesuai huruf (A untuk apel, B untuk bola, dan sebagainya). Guru merancang beberapa jenis permainan untuk menstimulasi anak sesuai indikator perkembangan bahasa.

2. Pelaksanaan Penggunaan Kartu Huruf

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui kegiatan inti berupa permainan mengenal huruf, menyebutkan bunyi awal, tebak kartu, mencari pasangan huruf, hingga menyusun huruf menjadi kata. Anak terlihat sangat antusias dan tidak mengalami kejenuhan seperti yang terjadi pada pembelajaran sebelumnya

3. Respon dan Perkembangan Anak

Berdasarkan hasil observasi, anak menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal:

- a. Kemampuan mengenal huruf A–Z.
- b. Keberanian berbicara dan menyebutkan bunyi awal huruf.
- c. Kemampuan mengelompokkan huruf berdasarkan kemiripan bentuk.
- d. Meningkatnya daya ingat dan fokus perhatian.
- e. Meningkatnya interaksi sosial saat bermain kartu huruf secara kelompok

Guru menyampaikan bahwa media kartu huruf membantu anak belajar lebih cepat karena pembelajaran dilakukan melalui permainan yang menyenangkan.

Penggunaan media permainan kartu huruf terbukti sangat efektif dalam pembelajaran bahasa anak usia dini. Hal ini sejalan dengan teori Montessori bahwa anak belajar lebih baik melalui benda konkret yang dapat disentuh dan dimainkan. Kegiatan bermain kartu huruf memadukan aspek visual, kinestetik, dan auditori sehingga anak memperoleh pengalaman belajar multisensori. Temuan penelitian juga mendukung teori Piaget bahwa anak usia dini berada pada tahap

praoperasional yang membutuhkan pembelajaran konkret dan manipulatif. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan, kemampuan fonologis, dan interaksi sosial anak. Dengan demikian, media kartu huruf tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sarana pengembangan potensi anak secara holistik (Ambon et al., 2022).

Pengamatan awal menunjukkan bahwa sebelum media kartu huruf digunakan, sebagian besar anak masih tampak kebingungan ketika diminta menyebutkan huruf tertentu. Beberapa anak bahkan masih mencampuradukkan huruf berkarakter mirip seperti n-m atau p-q. Namun setelah beberapa kali dilakukan kegiatan permainan kartu huruf, anak mulai menunjukkan peningkatan yang signifikan. Mereka lebih cepat mengingat huruf, lebih percaya diri saat menjawab pertanyaan guru, dan lebih berani mencoba mengucapkan bunyi awal dari setiap kartu yang ditunjukkan (Situngkir et al., 2024).

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa kartu huruf memberikan variasi baru dalam pembelajaran. Guru mengatakan bahwa anak menjadi lebih aktif dalam merespons pertanyaan dibandingkan ketika pembelajaran dilakukan hanya melalui buku atau papan tulis. Anak-anak terlihat menunggu giliran bermain dan bersemangat menunjukkan kemampuan mereka dalam mengenali huruf. Antusiasme inilah yang membuat proses belajar menjadi lebih bermakna karena anak terlibat secara langsung (Fauziddin & Fikriya, 2020).

Selain itu, permainan kartu huruf terbukti mampu meningkatkan konsentrasi anak. Dalam beberapa sesi observasi, anak mampu fokus selama 20-30 menit tanpa menunjukkan perilaku bosan atau mengganggu teman. Konsentrasi ini muncul karena media permainan memberikan tantangan kecil yang memacu keingintahuan anak. Mereka merasa seperti sedang berkompetisi atau berpetualang mencari huruf tertentu sehingga perhatian anak tertahan lebih lama. Pembelajaran dengan kartu huruf juga memberikan kesempatan bagi guru untuk melatih keterampilan motorik halus anak. Aktivitas mengambil kartu, mengurutkan huruf, dan meletakkan kartu pada tempat yang benar melatih koordinasi mata dan tangan. Dengan demikian,

pembelajaran tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga memfasilitasi perkembangan fisik motorik (Mardi et al., 2022).

Dalam permainan kelompok, terlihat bahwa kemampuan anak dalam berinteraksi sosial juga meningkat. Anak mulai belajar bekerja sama dengan teman, saling membantu menemukan huruf yang benar, dan menghargai giliran bermain. Penguatan nilai sosial seperti berbagi, menunggu giliran, serta mendengarkan instruksi terbentuk secara alami melalui kegiatan permainan. Kondisi ini selaras dengan prinsip pembelajaran PAUD yang menekankan perkembangan holistik anak. Tidak hanya itu, media kartu huruf juga mempermudah guru dalam melakukan asesmen perkembangan anak. Guru dapat dengan mudah mengamati huruf mana yang sudah dikuasai anak dan huruf mana yang masih membutuhkan stimulasi. Asesmen ini dilakukan secara informal melalui percakapan dan permainan yang berlangsung di kelas. Hal ini membuat hasil penilaian lebih akurat karena guru menilai kemampuan anak dalam konteks bermain, bukan melalui tes tertulis yang cenderung menekan anak (Pangastuti et al., 2017).

Dari segi pembahasan teoretis, temuan penelitian ini memperkuat pandangan konstruktivisme yang menyatakan bahwa anak belajar melalui pengalaman langsung. Anak tidak hanya mengingat bentuk huruf, melainkan membangun pemahamannya melalui interaksi konkret dengan kartu huruf. Hal ini sejalan dengan Piaget yang menekankan bahwa anak di tahap praoperasional membutuhkan objek konkret sebagai alat bantu berpikir. Temuan penelitian juga mendukung teori Vygotsky, bahwa interaksi sosial memainkan peran penting dalam perkembangan bahasa. Ketika anak berdiskusi atau menebak huruf bersama teman, proses *scaffolding* terjadi (Rahmadi, 2023). Guru dan teman sebaya memberikan dukungan yang membantu anak mencapai kemampuan yang lebih tinggi. Inilah yang menjadikan media kartu huruf tidak hanya berfungsi sebagai alat ajar, tetapi juga sebagai medium sosial yang memperkuat perkembangan bahasa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian, dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini menyimpulkan bahwa media permainan kartu huruf sangat efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa di KB Baitul Ilmi Sadar Sriwijaya Tahun Pelajaran 2024/2025.

Media ini mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf, melafalkan bunyi awal, serta meningkatkan kepercayaan diri anak untuk berbicara. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan. Media kartu huruf juga membantu guru menciptakan pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, kartu huruf direkomendasikan sebagai media ajar utama dalam pembelajaran bahasa di KB.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala KB Baitul Ilmi Sadar Sriwijaya yang telah memberikan izin penelitian, para guru kelompok bermain yang telah berpartisipasi aktif dalam proses wawancara dan observasi, serta seluruh anak didik yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran menggunakan kartu huruf. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada orang tua siswa yang telah mendukung kegiatan penelitian serta membantu pelaksanaan kegiatan belajar di rumah. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah membantu kelancaran penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada dosen pembimbing atas bantuan data dan referensi yang diberikan

REFERENSI

- Ambon, T. K. N., Ilmu, F., Universitas, P., Makassar, N., Selatan, S., & Islam, T. K. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Dengan Kartu Huruf Pada Anak Usia Dini TK Nyiur Ambon*. 4(146), 397–402.
- Education, J. (2020). *Pengembangan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok a*. 8(2), 399–408.
- Fauziddin, M., & Fikriya, M. (2020). *Mengenal Kosakata Bahasa Arab melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah yang Dilengkapi Kosakata*. 1(1), 46–54.
- Hermawan, R. (2022). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Volume Nomor September Ilmiah 2022 Penggunaan Media Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini di TK MNU 25 At-Taqwa Jatinegara*.
- Jurnal, U., Manajemen, J., Pendidikan, D. A. N., Islam, U., & Nur, A. (2024a). *MEDIA PERMAINAN KARTU HURUF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI Tri Ariyani PENDAHULUAN Membaca merupakan suatu kegiatan untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi . Kepandaian*

membaca pada biasanya diperoleh dari sekolah . Kepandaian membaca ini merupakan suatu keterampilan yang sangat unik serta berperan penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan untuk alat komunikasi bagi kehidupan setiap manusia . Seseorang akan memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan yang baru dengan membaca . Setelah membaca , Anda akan mendapat peningkatan daya pikiran dan mempertajam pandangan , serta menambah wawasan . Sehingga kegiatan membaca sangat diperlukan oleh siapapun yang menginginkan kemajuan dan peningkatan diri . Dalam hal ini , guru akan mengajarkan cara dan mendefinisikan pengertian membaca menurut kurikulum dan para ahli . Para guru biasanya memberikan referensi beberapa definisi membaca menurut para ahli . Buku definisi membaca menurut para ahli ini bisa anda dapatkan di toko-toko buku atau perpustakaan . Menurut Lado (1976 : 132) , definisi membaca yaitu memahami dari pola-pola atau tata bahasa dari sebuah gambaran yang tertulisnya . 03(07), 291-297.

- Jurnal, U., Manajemen, J., Pendidikan, D. A. N., Islam, U., & Nur, A. (2024b). *MEDIA PERMAINAN KARTU HURUF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA PISANG BARU WAY KANAN Nafisatul Mahmudah PAUD menurut Direktorat PAUD (2002 : 30) yaitu : “ Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya bimbingan yang ditujukan kepada anak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan kehidupan tahap berikutnya . Berkaitan dengan standar PAUD , dituangkan dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No . 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini , yang mencakup standar tingkat pencapaian perkembangan , standar pendidik dan standar tenaga kependidikan , standar isi , proses dan penilaian , standar sarana dan prasarana , pengelolaan dan pembiayaan , sedangkan untuk non formal , pemerintah telah mengeluarkan kebijakan tentang “ Menu Pembelajaran Generik PAUD ” . Kebijakan-kebijakan tersebut dapat dilaksanakan dengan baik apabila disosialisasikan kepada berbagai pihak secara profesional , serta adanya hubungan dan kerja sama yang harmonis antara pemerintah pusat dan pemerintah daerah . Dalam hal ini , pemerintah daerah juga telah mengeluarkan kebijakan dalam pengaturan penerimaan peserta didik dan penyelenggaraan pendidikan . Kebijakan tersebut dikenal dengan. 03(08), 768-774.*
- Kasmirawati, F., Resitasi, M., & Belajar, P. H. (2024). *EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE RESITASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AL- QUR ' AN HADIS. 3(2), 2830-2842.*
- Ma'ruf, M. A., Naseh, A. H., Minan, M. A., & Aulia, M. G. (2022). *Studi Penerapan Pembelajaran Al Qur'an Hadits di MIN 3 Banjarnegara. QuranicEdu: Journal of Islamic Education, 2(1), 37-54. <https://doi.org/10.37252/quranicedu.v2i1.257>*
- Mardi, T. K., Sumedang, S., Barat, J., Ilmu, F., & Universitas, P. (2022). *Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat. 4(2), 95-103.*
- Pangastuti, R., Farida, S., Uin, H., Ampel, S., & Email, S. (2017). *Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. 1(1), 51-66.*

- Rahmadi, M. M. A. (2023). *Implementasi Metode Matching Card Pada Pelajaran Tajwid Di Halaqah Tahfidz Smp Daarul Qur'an Ungaran Tahun Pelajaran 2022/ 2023*. <http://repository.undaris.ac.id/id/eprint/1300/>
- Situngkir, L. D. M., Samosir, L., Pasaribu, A. G., & Purba, E. F. (2024). Analisis Kecerdasan Emosi di Kalangan Kepala Sekolah: Efek Jenis Kelamin dan Pengalaman Kepemimpinan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 943–950. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.673>
- Syatauw, G. R., & Rumaf, N. (2020). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. 2(2).