

**UPAYA MEMBANGUN KARAKTER KEJUJURAN MENGGUNAKAN  
PERMAINAN PETAK UMPET PADA ANAK USIA DINI DI TK AL KAMAL****Erlina<sup>1</sup> Arifah Yasmin<sup>2</sup> Eka Juliana<sup>3</sup> Jahrona<sup>4</sup>****Universitas Islama Negeri Sumatera Utara**[arlina@uinsu.ac.id](mailto:arlina@uinsu.ac.id)<sup>1</sup> [ekajulianapane2003@gmail.com](mailto:ekajulianapane2003@gmail.com)<sup>2</sup> [ami.baya@gmail.com](mailto:ami.baya@gmail.com)<sup>3</sup>[jahronasimbolon3005@gmail.com](mailto:jahronasimbolon3005@gmail.com)<sup>4</sup>**Abstrak**

Kemajuan teknologi yang pesat juga mempengaruhi aktivitas bermain anak. Anak-anak kini lebih sering bermain game digital seperti video game PlayStation (PS) dan game online. Permainan ini terasa seperti permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan canggih dengan teknologi terkini, sangat berbeda dengan permainan tradisional untuk anak-anak. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya para pemainnya, yaitu nilai-nilai kesenangan, kebebasan, demokrasi, kejujuran dan tanggung jawab. Permainan tradisional hanya menggunakan alat-alat sementara seperti kayu, batu atau barang bekas yang mudah diperoleh di daerah setempat, tidak memerlukan biaya dan hanya memerlukan pengumpulan beberapa teman untuk memainkan permainan tersebut dari 4 hingga 7 tahun. Permainan tradisional merupakan warisan sejarah yang harus diterapkan dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, sebagai pendidik atau orang tua di rumah, diperlukan untuk mengenalkan dan membiasakan anak – anak dengan permainan tradisional yang sudah ada sejak lama. Permainan tradisional anak akan muncul secara sosial pada saat berinteraksi dengan teman dan juga akan muncul pada anak yang tidak rutin memainkan permainan tradisional. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), Langkah-langkah untuk menemukan masalah dilanjutkan dengan menganalisis dan merumuskan masalah, kemudian membuat rencana PTK berupa tindakan perbaikan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di lingkungan kerja rumah Al Quran Puspa Hati Tanjung Norawa.

**Kata Kunci: Membangun Karakter Kejujuran, Permainan Petak Umpet, PTK****PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi yang pesat juga mempengaruhi aktivitas bermain anak. Anak-anak kini lebih sering bermain game digital seperti video game PlayStation (PS) dan game online. Permainan ini terasa seperti permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan canggih dengan teknologi terkini, sangat berbeda dengan permainan tradisional untuk anak-anak. Permainan tradisional untuk anak-anak terkadang tidak memerlukan bahan-bahan untuk memainkannya, padahal bahan yang digunakan

sederhana, mudah didapat dan sering berada di sekitar anak-anak saat bermain, seperti batu atau dahan pohon, dan dedaunan kering.

Melakukan permainan tradisional dapat membentuk kepribadian dari orang yang memainkannya, hal ini terlihat dari tingkah laku atau tingkah lakunya sehari-hari, sehingga dalam hal ini melakukannya pada anak saat ini sangat baik karena awal yang baik dalam membangun karakter dimulai sejak dini. masa kecil. . Karakter adalah sikap dan perilaku yang baik. Kepribadian merupakan nilai dasar yang harus dibentuk dalam diri seseorang yang pengaruhnya dapat berasal dari lingkungan maupun genetik. Dapat dikatakan bahwa permainan tradisional banyak mempunyai peranan yang sangat penting dalam melatih karakter anak dan perlu ditanamkan sejak dini agar lambat laun anak terbiasa bermain.

Oleh karena itu, sebagai pendidik atau orang tua di rumah, diperlukan untuk mengenalkan dan membiasakan anak – anak dengan permainan tradisional yang sudah ada sejak lama. Permainan tradisional anak akan muncul secara sosial pada saat berinteraksi dengan teman dan juga akan muncul pada anak yang tidak rutin memainkan permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu media dan sarana prasarana yang dapat mendorong pembelajaran pada anak usia dini dan memunculkan banyak ciri khas pada diri anak saat bermain, sehingga juga dapat meningkatkan kemampuan berpikirnya. Sejalan dengan pandangan yang dikemukakan, bermain permainan tradisional dapat mengatur interaksi sosial anak dengan orang disekitarnya, sehingga memudahkan anak dalam berintegrasi dan belajar dengan teman.

#### **RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang menggunakan metode permainan tradisional petak umpet pada permainan tradisional. Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan Pendidikan anak usia dini. Rumusan masalah pada peneliti sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan anak sebelum menggunakan permainan tradisional dalam membangun karakter anak usia dini?
2. Bagaimana peningkatan pada saat menggunakan permainan tradisional dalam membangun karakter anak usia dini?
3. Bagaimana respon murid setelah digunakan permainan tradisional dalam membangun karakter anak usia dini?
4. Bagaimana penilaian guru terhadap permainan tradisional dalam membangun karakter anak usia dini?

## **KAJIAN TEORITS**

### **1. Definisi Karakter**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kepribadian mengacu pada ciri-ciri psikologis, moral, atau stilistika yang membedakan seseorang dengan orang lain. Sedangkan karakter secara harafiah adalah kualitas mental atau moral, kekuatan moral, nama atau reputasi. Kepribadian adalah nilai-nilai perilaku manusia yang berkaitan dengan Tuhan, diri sendiri, orang lain, lingkungan hidup, kebangsaan, yang diungkapkan dalam pikiran, sikap, emosi, perkataan dan tindakan berdasarkan norma agama, hukum sebab akibat, budaya, dan adat istiadat.

Menurut Alwisol, kepribadian diartikan sebagai gambaran tingkah laku yang menekankan pada nilai-nilai benar, salah, benar dan salah, baik yang tersurat maupun tersirat. Kepribadian berbeda dengan karakter, karena definisi karakter tidak sah. Namun kepribadian dan karakter terbentuk dari tingkah laku yang diungkapkan dalam lingkungan sosial. Keduanya membimbing, mengarahkan, dan mengatur aktivitas individu dalam jangka waktu yang relatif panjang.

Griek berpendapat bahwa kepribadian dapat diartikan sebagai gabungan seluruh ciri-ciri manusia yang tetap, sehingga menjadi ciri khas yang membedakan seseorang dengan orang lain. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia tertulis bahwa budi pekerti adalah ciri kepribadian, budi pekerti, kejiwaan, moral atau gaya yang membedakan seseorang dengan orang lain.

Pembentukan karakter seseorang dimulai sejak usia dini, lebih tepatnya pada saat orang tersebut masih anak-anak. Masa kanak-kanak merupakan masa dimana anak melalui proses perkembangan dan kedewasaan baik secara fisik, psikis, intelektual dan psikomotorik. Para ahli menyebutkan bahwa usia 0 hingga 6 tahun merupakan usia dimana anak akan mengalami perkembangan yang jelas dalam berbagai aspek, sehingga usia ini sering disebut dengan usia emas (*golden age*).

Pada usia ini, anak akan berusaha menyerap banyak hal di sekitarnya, baik positif maupun negatif, baik berupa suara, gambar, maupun audiovisual. Oleh karena itu, pada usia ini, peran orang tua sangat menentukan karakter anak di masa depan. Kepribadian dibentuk pada diri anak sejak dini sebagai landasan yang menentukan perilaku dan sikapnya di masa depan. Oleh karena itu terkadang kita melihat anak-anak yang sedang tumbuh besar dididik atau dididik dengan metode pembentukan kepribadian, namun sulit untuk mengubah kepribadiannya karena anak tersebut mungkin belum bisa mendapatkan pendidikan karakter yang baik.

Bagaimana sebaiknya orang tua dalam mendidik dan merawat anak sejak usia dini agar anak tersebut tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter dibawah ini cara-cara yang dapat diterapkan dalam pembentukan karkter anak oleh orang tua yaitu : 1) Mengajarkan

anak menjadi pribadi yang mandiri 2) Biarkan anak mengambil keputusan sendiri 3) Menanamkan nilai-nilai Religi (Agama) Membentuk Karakter 4) Jangan terlalu menekan anak 5) Membangun komunikasi yang baik dengan anak.

## **2. Konsep Karakter Pada Anak Usia Dini**

Pembentukan karakter pada masa kanak-kanak merupakan suatu perkara yang sulit. Sebab karakter-karakter tersebut akan menjadi pusat perhatian yang dikembangkan dan diarahkan pada karakter positif. Pendidik perlu memahami karakteristik anak untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran.

Di bawah ini adalah beberapa karakter dasar yang dimiliki anak usia dini, yakni: a. Bekal kebaikan, Setiap anak telah dibekali oleh Tuhan Yang Maha Esa dengan bekal kebaikan dan selanjutnya lingkunganlah yang berperan aktif dalam mengarahkan serta mengembangkan bekal kebaikan. b. Suka meniru, Anak suka menirukan gerakan serta perilaku dari orang tua serta lingkungan sekitarnya. Apa yang anak lihat senantiasa diikutinya. c. Suka bermain, Bermain merupakan suatu kegiatan yang paling disukai oleh anak usia dini. Sebagian besar waktu anak banyak dihabiskan untuk bermain. d. Rasa ingin tahu, Anak usia dini pada dasarnya memiliki karakter rasa ingin tahu yang tinggi, hal itu ditandai dengan anak selalu bertanya kepada siapa saja yang ia hadapi dan temui.

## **3. Permainan Tradisional**

Permainan tradisional merupakan permainan yang dikembangkan dan dimainkan oleh anak-anak di masyarakat dengan menyerap seluruh nilai-nilai karakter yang ada di lingkungannya. Permainan tradisional mengembangkan setiap aspek perkembangan anak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan simbol pengetahuan dan kebiasaan yang diwariskan secara turun-temurun dan mengandung berbagai macam fungsi tersembunyi, namun pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak-anak. Permainan tradisional juga merupakan warisan nenek moyang kita yang perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai intelektual lokal. Sementara itu, menurut M. Fadllillah permainan tradisional merupakan permainan edukatif yang dibuat atau diwariskan dari para pendahulunya, dirancang dan diproduksi secara manual dari bahan-bahan sederhana yang berasal dari lingkungan sekitar.

Secara keseluruhan permainan tradisional bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak sebagai individu maupun masyarakat. Bermain merupakan kegiatan yang dipilih oleh anak karena merupakan kegiatan yang menyenangkan, apalagi bermain akan lebih menyenangkan jika menggunakan mainan dan permainan

tradisional yang bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan berbahasa dan berpikir serta berinteraksi dengan lingkungan anak.

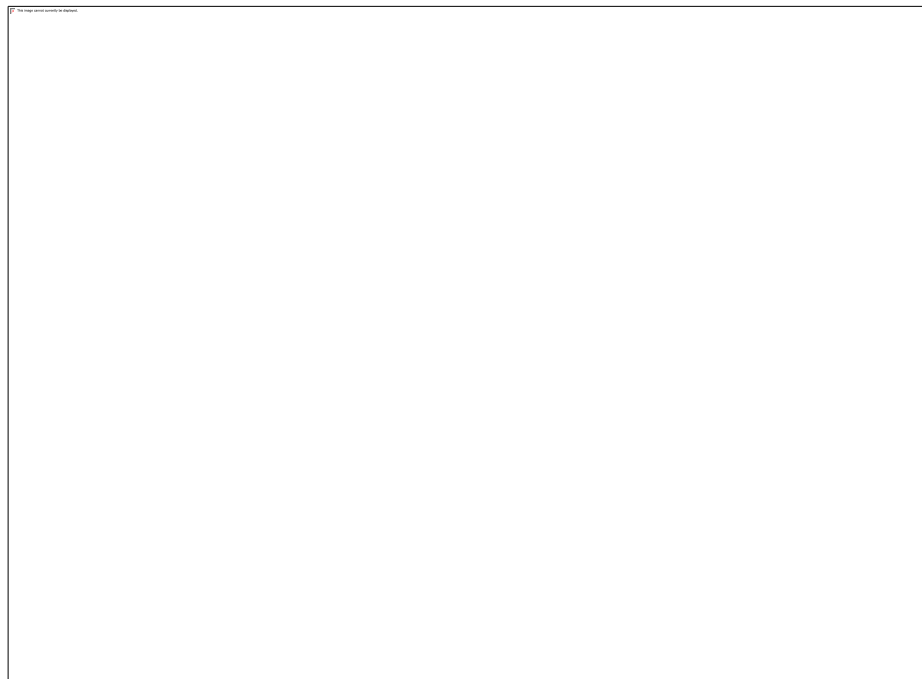
### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut (Arikunto, 2008), PTK bermula dari permasalahan yang dirasakan guru sendiri pada saat proses pembelajaran. Permasalahan tersebut mungkin berkaitan dengan proses dan kinerja belajar siswa yang tidak sesuai dengan harapan guru atau siswa. Langkah-langkah untuk menemukan masalah dilanjutkan dengan menganalisis dan merumuskan masalah, kemudian membuat rencana PTK berupa tindakan perbaikan, observasi dan refleksi.

Penelitian ini dilakukan di lingkungan kerja rumah Al Quran Puspa Hati Tanjung Norawa. Waktu penelitian pada penelitian ini adalah terjadi pada bulan Oktober s.d November tahun 2023.

Berdasarkan hasil tindakan atau pengalaman pada siklus pertama guru akan kembali mengikuti langkah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada siklus kedua. Keempat langkah dalam setiap siklus dapat digambarkan sebagai berikut :

*Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Depdikbud, 2013)*



### **Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuisioner yang dibuat sendiri oleh peneliti. Instrumen penelitian adalah suatu alat

pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dengan demikian, penggunaan instrumen penelitian yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah, fenomena alam maupun sosial. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan data yang akurat yaitu dengan menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur suatu sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu fenomena sosial

### **Variabel Penelitian**

Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1. Variabel Independen (bebas)**

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab

perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional.

#### **2. Variabel Dependen (terikat).**

Variabel Dependen (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pemahaman karakter kejujuran pada anak usia dini

Kegiatan pembelajaran yang digunakan pada tahap ini adalah:

- a. Silabus
- b. Menyusun Modul Ajar
- c. Menyiapkan sumber belajar yang berupa materi pembelajaran dan soal evaluasi.
- d. Lembar observasi siswa dan guru

Perencanaan tindakan dalam penelitian ini berdasarkan Modul Ajar dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dengan menggunakan penerapan model pembelajaran pembelajaran berbasis masalah pada materi Algoritma dan Pemrograman.

### **Analisis Data Penelitian**

Dalam penelitian ini data yang telah dikumpulkan disajikan dalam bentuk tabel yang diharapkan akan mempermudah penelitian dalam menganalisis dan memahami data, sehingga data yang disajikan lebih sistematis.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis dan membandingkan hasil-hasil belajar dilakukan dengan teknik deskriptif yakni presentasi terhadap ketercapaian indikator setiap materi, dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan diskusi dengan guru TK AL AKMAL, diketahui bahwa ada beberapa kelemahan petak umpet yang telah diujicobakan kepada anak tersebut, antara lain: (1) Temap Bersembunyi yang terlalu kecil sehingga Bagi anak yang berbadan besar dan tinggi mengalami kesulitan, bersembunyi di bawah meja yang kecil dan sempit; (2) tempat yang juga tidak luas dan leluasa (3) Kegiatan pengaman (bermain lompat tali) bagi grup yang belum mendapatkan giliran bermain petak umpet membuat anak sudah capek bermain petak umpet, sehingga diganti dengan kegiatan pengaman bermain PTK.



*Gambar 2. Bermain petak umpet di bawah kolong meja*

**Metode mengembangkan permainan petak umpet untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia Dini.**

Berdasarkan hasil ujicoba produk (permainan petak umpet) di sekolah TK/RA yang dilakukan melalui 3 tahapan, maka diketahui bahwa hasil ujicoba pada setiap tahap menunjukkan bahwa: (1) Tahap pertama, diketahui bahwa nilai Pretest dengan nilai Posttest terdapat perbedaan signifikan. Artinya, rata-rata kemampuan motorik anak sebelum (Pretest) dan sesudah (Posttest) diberikan permainan petak umpet terdapat perbedaan signifikan (nyata). Dengan kata lain, permainan petak umpet dapat meningkatkan kemampuan motorik anak; (2) Tahap kedua, diketahui bahwa rata-rata kemampuan motorik anak sebelum (Pretest) dan sesudah (Posttest) diberikan permainan petak umpet terdapat perbedaan signifikan (nyata). Dengan kata lain, permainan petak umpet dapat meningkatkan kemampuan motorik anak; (3) Tahap ketiga, diketahui

bahwa rata-rata kemampuan motorik anak sebelum (Pretest) dan sesudah (Posttest) diberikan permainan petak umpet terdapat perbedaan signifikan (nyata).

Dengan kata lain, permainan petak umpet dapat meningkatkan kemampuan motorik anak. Berdasarkan hasil perhitungan N-G Score juga diketahui bahwa tingkat efektivitas permainan petak umpet dalam meningkatkan kemampuan motorik anak tergolong cukup pada setiap ujicoba.

Penelitian (Sari, D.P., Saparahayuningsih, S. & Wembrayarli, 2020) yang menyimpulkan bahwa Permainan tradisional Petak Umpet dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Peningkatan ini dikarenakan permainan tradisional Petak umpet difokuskan pada aspek kelincahan, keseimbangan, koordinasi dan ketepatan. Penelitian (Cinthia,C., Fakhrana, A., Manik, A.P., Nurhayani & Khatijah, 2022) yang menyimpulkan bahwa Permainan petak umpet dapat meningkatkan motorik kasar pada anak, dapat dilihat nilai rata-rata awal 46,1 dengan persentase ketuntasan klasikal 22,2%, siklus I mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 63,3 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 55,6%, pada siklus II juga mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 71,1 dengan persentase ketuntasan klasikal 77,8%.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai golden age, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak usia dini merupakan individu yang unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya (Saripudin, 2019). Musfiroh menjelaskan aspek yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah aspek pengembangan pembiasaan meliputi sosial, emosi, kemandirian, moral, dan nilai-nilai agama, serta pengembangan kemampuan dasar yang meliputi pengembangan bahasa, kognitif, dan fisik motorik (Kuraedah, S., & Anhusadar, L. O. , 2020). Aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik apabila mendapat stimulus yang baik (Baan, A. B., Rejeki, H. S., & Nurhayati, 2020). Salah satu pendidikan anak usia dini adalah TK, yaitu pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar (Darmiatun, S., & Mayar, F., 2020). Tujuan pendidikan TK membantu meletakkan dasar untuk mengembangkan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan dan kreativitas untuk pertumbuhan dan perkembangan anak (Wandi, Z. N., & Mayar, F., 2020).

Perkembangan motorik berbeda antara anak yang satu dengan yang lainnya, karena dipengaruhi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari minat anak, gen, sedangkan faktor eksternal yaitu lingkungan belajar, pendidikan orang tua, dan lokasi anak tinggal (Hayati, 2020). Berdasarkan pengamatan di TK, kemampuan motorik anak TK pada umumnya belum berkembang secara maksimal, karena kreativitas guru

TK dalam pembelajaran motorik di TK masih kurang, guru kurang mampu mengembangkan metode atau media pembelajaran motorik. Selain itu, sarana dan prasarana serta alat peraga pembelajaran motorik di TK umumnya masih terbatas. Decaprio menjelaskan motorik merupakan suatu keahlian yang memerlukan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Motorik merupakan suatu aktivitas fisik yang menggunakan seluruh otot-otot besar pada tubuh atau menggunakan sebagian besar otot yang ada dalam tubuh.

#### **Unsur pengembangan permainan petak umpet untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia**

Grant JP menjelaskan perkembangan motorik berkaitan dengan unsur kematangan, pengendalian gerak tubuh dan erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik yakni korteks frontalis yaitu area 4 Broadmann yang merupakan area motorik primer (Marischa, 2017). Gallahue menjelaskan bahwa untuk mengembangkan pola gerak anak sebaiknya dilakukan melalui aktivitas menari, permainan, olahraga, dan senam (Prahesti, S. I., & Dewi, N. K. , 2020). Kemampuan motorik yang baik memberikan dampak positif terhadap tingkat kesehatan anak, karena anakgemar berolahraga dan melakukan gerakan-gerakan yang dapat memperbaiki sirkulasi darah, pernafasan, dan pembentukan postur tubuh yang ideal (Hayati, 2020). Kurtz (2006) dalam (Sutapa, P., Suharjana, Ndayisenga, J., and Aman, M.S.B., 2020) berpendapat bahwa argues that for most children, the development of motor skills occurs througout childhood, and follows certain predictable steps or stages, olso known as developmental milestones. Pada sebagian besar anak, perkembangan keterampilan motorik terjadi sepanjang masa kanak-kanak, dan mengikuti langkah-langkah atau tahapan tertentu yang dapat diprediksi, juga dikenal sebagai tonggak perkembangan. Motorik anak dibedakan menjadi dua yaitu, motorik dan motorik halus.

#### **REFERENSI**

- Aini, E. P. (2023). Penggunaan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Mengenal Kata. Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 13(1), 128-139.
- Andini, A. N., & Mubin, A. N. (2022). Pengaruh media flashcard terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun. Jurnal Penelitian Anak Usia Dini, 1(1), 1-11.
- Anggraini, N. (2021). Peranan Orang Tua Dalam Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra, 7(1), 43-54.
- Anggraini, V., Yulsyofriend, Y., & Yeni, I. (2019). Stimulasi perkembangan bahasa anak usia dini melalui lagu kreasi minangkabau pada anak usia dini. Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 73-84.

- Arifani, G. I., Mulyana, E. H., & Sumardi, S. (2020). Pengembangan Media Permainan Sains Feed the Zoo Animals Berbantu Flash Card Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 71- 84.
- Astuti, F. P., & Suwardi, S. (2021). Persepsi Orangtua Terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 10-18.
- Baiti, N. (2021). Perkembangan Anak Melejitkan Potensi Anak Sejak Dini. *Guepedia Carol Seefelt & Barbara A. Wasik. (2008). Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta.*
- Pt Ineks Casta, H., Barnawi, M. S. I., Suzana, S. P., & Pd, S. M. (2019). Upaya Meningkatkan Keaksaraan Awal Melalui Media Flash Card di Kelompok B RA AlWathoniyah Wargabinangun Kaliwedi Cirebon.
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 109-115.
- Fadilla, R. N. (2022). Penggunaan Media Papan Flanel Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Verbal Anak Autis Dasar III di SLBN Somba Op Kab. Gowa.
- Handayani, A., & Nurhafizah, N. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kantong Ajaib di Taman Kanak-Kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 4(1), 44-50.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 34-41.
- Hasibuan, F. A., Subakti, H., Harizahayu, H., Salamun, S., Siallagan, T., Saftari, M., ... & Chamidah, D. (2022). Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran. *Yayasan Kita Menulis*.
- Hayati, F., & Amelia, L. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan bola huruf pada kelompok b di tk mawaddah warahmah aceh besar. *Jurnal Buah Hati*, 7(1), 65-73.
- Heti, K. (2021). Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Papan Flanel di TK Bhakti Pemuda Tanjung Bintang Lampung Selatan (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Hidayah, A. N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Papan Flanel terhadap Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak pada Kelompok A di BA Aisyiyah 8 Grogol Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Husada, P. W., & Muhsinin, U. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dengan Metode Bercerita Menggunakan Media Buku Cerita Bergambar Di Raudhtatul

Athfal Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren Muaro Jambi (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).

Husnaini, N. (2018). Identifikasi Pola Pengenalan Literasi Pada Anak Usia Dini Di Kota Mataram. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 30-39.

Irawan, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Aurora 3d Presentation Terhadap Hasil Belajar Siswa Ilmu Pengetahuan Alam Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru.