

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S., & Patiung, D. (2021). Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 4(1), 53-65. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v4i1.21598>
- Amtiran, S. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Menggunakan media gambar kartu huruf di Paud Mekar Sari Liman. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 4(1), 94–105. <https://doi.org/10.59059/tarim.v4i1.91>
- Anggini, P., & Rakimahwati, R. (2022). Efektivitas Permainan Lempar Dadu Cari Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf. *Journal of Education Research*, 3(3), 131–137. <https://doi.org/10.37985/jer.v3i3.91>
- Az-Zahroh, I. K., Fahmi, F., & Asmawati, L. (2022). Pengaruh Aplikasi Marbel Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 65-76. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v6i2.2683>
- Candra, F. A., & Sinaga, F. J. (2022). Kendala guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis information communication technology (ICT) di SD. *Prosiding pendidikan dasar*, 1(1), 257-264.
- Chaira, N. (2021). Penggunaan Media Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas VIII Di Smp Negeri 5 Sabang (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh). <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/18996/1/NiswatulChaira%2C%201702130161%2C%20FTK%2C%20PBK%2C%20082363174526.pdf>
- Jendra, B. (2019). Pengaruh media puzzle terhadap fokus perhatian anak autisme kelas IV di slb citra mulia mandiri yogyakarta. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 8(8), 838–848. <https://journal.student.uny.ac.id/plb/article/view/16168/15646>
- Loeziana, L. (2017). Urgensi mengenal ciri disleksia. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 42-58.. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v3i2.1698>
- Mansyur, S. (2020). Peningkatan kemampuan keaksaraan awal mengenal kartu huruf melalui metode permainan kartu huruf kelompok B2 di TK Aisyiyah Pinrang Utara. *Jurnal Sipatokkong BPSDM Sulawesi Selatan*, 1(2), 137–142. <http://ojs.bpsdmsulsel.id/index.php/sipatokkong/article/view/84/50>.
- Marda, A. B. (2019). PENINGKATAN KREATIFITAS MELALUI PERMAINAN KARTU GAMBAR ANAK USIA 3-4 TAHUN PADA KELOMPOK BERMAIN UPINIPIN KOTA MAKASSAR. *AIJER: Algazali International Journal Of Educational Research*, 2(1), 63-72. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1261230>

- Muliana, M. (2021). PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI BERMAIN MENYUSUN PAZZLE HURUF HIJAIYAH PADA PAUD PUTROE LAMBILEK GAMPONG LAKSANA BANDA ACEH. *Tarbiyatul Aulad*, 7(01). <https://www.ojs.serambimekkah.ac.id/AULAD/article/view/4665>
- Nirwana, E. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1811–1818. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1684>
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.
- Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Jakarta: Depdiknas.
- R Rohimah, R., & Rohmalina, R. (2019). Efektivitas Bermain Lego Dalam Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Pada Kelompok Play Group. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(5), 216-219. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ceria.v2i5.p216-219>
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain dengan media kotak pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 11-18.
- Rahmatullah, R. A. H. M. A. T. U. L. L. A. H., & Inanna, I. (2019). Pelatihan penulisan penelitian tindakan kelas bagi guru. *Jurnal Dedikasi Masyarakat*, 3(1), 19-25. <https://doi.org/10.31850/jdm.v3i1.448>
- Rizkiana, R. (2016). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD N Bangunrejo 2 Yogyakarta. *Basic Education*, 5(34), 3-236. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/5141>
- Salmadev, C., & Rahmatunnisa, S. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Game Edukasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun *Journal of Islamic Early Childhood Education. Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 17–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.22515/abna.v4i2.7732> Upaya
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39-44.
- Smaldino, S.E., Lowther, D.L. & Russel, J.D. (2011). *Instructional Technology & media for learning*. Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar. (Alih bahasa: Arif Rohman). Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Supriyadi. (2019). Game edukasi pengenalan hewan laut untuk anak berkebutuhan khusus (abk) tunagrahita tingkat sekolah dasar kelas v sekolah luar biasa (slb-c) negeri sukoharjo. PhD Thesis. Universitas Muhammadiyah Surakarta., 1–13. https://eprints.ums.ac.id/72878/1/Naskah_Publikasi_upload.pdf

Susilowat, R. (2013). Pemahaman Gaya Belajar Pada Anak Usia Dini. (lengkapi dengan nama jurnal) 1(1), 89–100.
<https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/854919>