

Pengaruh Aplikasi Alfabet Kids Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Fathonah Rantewringin

Mashlakhatul Mukarromah

Mashlakhatulm30@gmail.com

Universitas Ma'arif Nahdatul Ulama Kebumen

Abstrak: Perkemangan pada anak usia dini perlu dikembangkan sejak kecil. Zaman sekarang perkembangan bahasa juga perlu diperhatikan dan diajarkan sejak dini. pengenalan huruf ini menggunakan media yang sesuai dengan zaman sekarang yaitu aplikasi *alfabet kids*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh aplikasi *alfabet kids* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Fathonah Rantewringin. Penelitian ini menggunakan menggunakan penelitian eksperimen dengan *one grup pretest-posttest design*. Penelitian dilakukan di RA Al Fathonah Rantewringin pada anak usia 5-6 tahun. Subjek penelitian ini adalah anak RA Al Fathonah Rantewringin dengan jumlah 30 anak yaitu 16 anak perempuan dan 14 anak laki-laki. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Teknis analisis dalam penelitian ini menggunakan Simple T test. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun meningkat setelah diberi *treatment* atau perlakuan. Hasil analisis data yang diperoleh bahwa nilai rata-rata pre-test adalah 21 dan nilai rata-rata post-test 42. Hasil uji paired simple t-test menunjukkan sig (2-tailed) $0.000 < 0.05$ yang berarti terdapat pengaruh aplikasi alfabet kids terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Fathonah Rantewringin, dimana anak mendapatkan peningkatan setelah dilakukannya perlakuan.

Kata Kunci: Kemampuan Mengenal Huruf, Aplikasi Alfabet Kids, Anak Usia 5-6 Tahun

Abstract: Development in early childhood needs to be developed from childhood. Nowadays, language development also needs to be considered and taught from an early age. This letter introduction uses media that is appropriate to today's era, namely the *Alphabet Kids* application. The aim of this research is to determine whether there is an influence of the *Alphabet Kids* application on the ability to recognize letters in children aged 5-6 years at RA Al Fathonah Rantewringin. This research uses experimental research with *one group pretest-posttest design*. The research was conducted at RA Al Fathonah Rantewringin on children aged 5-6 years. The subjects of this research were the children of RA Al Fathonah Rantewringin with a total of 30 children, namely 16 girls and 14 boys. The data collection methods in this research are observation and documentation. The technical analysis in this research uses the Simple T test. The results of this study show that the ability to recognize letters in children aged 5-6 years increased after being given treatment. The results of data analysis showed that the average pre-test score was 21 and the average post-test score was 42. The results of the paired simple t-test showed sig (2-tailed) $0.000 < 0.05$, which means there is an influence of the *Alphabet Kids* application on The ability to recognize letters in children aged 5-6 years at RA Al Fathonah Rantewringin, where the children improved after treatment.

Keywords: Ability To Recognize Letters, Alphabet Kids Application, Children Aged 5-6 Years

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Nomor urut 14 tentang Pendidikan anak usia dini atau PAUD adalah pendidikan dari anak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani supaya anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. PAUD sangat penting dalam pendidikan anak karena membantu mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak selain dalam lingkungan keluarga. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan dasar sebelum anak memasuki jenjang di sekolah dasar. Pendidikan anak usia dini memiliki aspek perkembangan yang menjadi penilaian perkembangan bagi guru.

Aspek bahasa menjadi aspek utama dalam tolak ukur penilaian perkembangan anak usia dini. Aspek bahasa merupakan aspek yang berkaitan dengan pelafalan atau pengucapan bagi

semua orang. Menurut Winda Gunarti (2018), bahasa adalah alat komunikasi manusia yang berbentuk lisan, tulisan atau isyarat. Potensi bahasa merupakan salah satu potensi yang harus dikembangkan pada anak prasekolah karena dengan kemampuan berbahasa yang baik, anak tidak saja dapat berkembang dalam bidang akademik tetapi anak mampu pula berinteraksi secara baik dalam lingkungan sosialnya. Aspek bahasa alat komunikasi kita untuk berinteraksi dengan orang lain. Bahasa juga melatih anak dalam membaca, berbicara, mengeluarkan perasaannya dan ide dalam pikirannya. Perkembangan bahasa dilakukan menggunakan dengan kegiatan bermain sambil belajar agar anak merasa senang dan tidak membosankan. Perkembangan bahasa yang paling berpengaruh yaitu pada usia dini karena di usia tersebut anak mampu menangkap bahasa yang belum pernah didengar dari orang dewasa. Anak usia dini tidak hanya mengenal bahasa dari orang tua dan guru saja tetapi juga mengenal dan mengetahui tentang bahasa dari lingkungan sekitar.

Aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak yang menjadi aspek terpenting dalam suatu operation system (OS) yang terdapat pada smartphone (Muafiyah et al., 2017). Android merupakan salah satu OS yang memudahkan orang dalam mengakses aplikasi melalui Google Play store. Aplikasi *alfhabet kids* adalah aplikasi yang mudah dicari dan digunakan oleh ibu-ibu milenial. *Alfhabet kids* membantu anak dalam memudahkan belajar pengenalan huruf supaya tidak membosankan. Zaman milenial ini orang tua dan guru banyak sekali yang menggunakan aplikasi untuk media pembelajaran huruf contohnya seperti *alfhabet kids*. Aplikasi ini dirancang untuk menstimulasi pengenalan huruf kepada anak.

Alfhabet kids didalamnya memiliki banyak pilihan mainan pengenalan huruf yang menarik dengan harapan minat belajar anak akan meningkat. Bermain game adalah kegiatan yang membutuhkan proses kemampuan logika berfikir serta konsentrasi untuk memahami permainan tersebut. (Febriani et al., 2015) juga menjelaskan bahwa alasan game sangat banyak diminati oleh semua kalangan selain karena menyenangkan, tampilan yang dibrikan sangat menarik dan ditambah dengan efek-efek suara. Pengembangan dalam kemampuan mengenalkan huruf kepada anak perlu dikenalkan sejak anak masih dini. Kemudian menggabungkan huruf menjadi kata yang sederhana, oleh karena itu mulai dari sejak dini anak perlu di kenalkan satu persatu huruf abjad yang terdiri dari dua puluh enam huruf dengan lima huruf vokal dan dua puluh satu huruf konsonan (Saputra, W. N. E., & Setianingrum, I. 2016). Mengenalkan huruf adalah kemampuan setiap anak untuk mengenal simbol huruf dan bunyi bahasa. Aplikasi *alfhabet kids* dapat membantu anak dalam mengenal dan mengerti bunyi huruf serta bentuknya.

Mengenal huruf adalah kegiatan yang melibatkan unsur audiktif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan keaksaraan anak meliputi mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya, membuat coretan yang bermakna, dan meniru huruf (Mudjito, 2007). Mengenal huruf merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang lancar dan mandiri. Pada hasil observasi awal di sekolah RA Al Fathonah Rantwreingin pada anak usia 5-6 tahun menemukan masalah dalam mengenal huruf, yang jumlah anaknya yaitu 30 anak, dengan 16 anak perempuan dan 14 anak laki-laki. Hal ini yang terlihat seperti anak masih terbalik bentuk hurufnya, tertukar antara huruf b dan d, p dan q atau masih lupa dengan bentuk huruf. Hal ini karena kurangnya dalam menyukai pembelajaran seperti mengenal huruf karena banyak jumlahnya, serta kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan media *loose parts*. Maka dari itu peneliti memberikan solusi menggunakan aplikasi *alfhabet kids*. Aplikasi *alfhabet kids* juga salah satu pembelajaran yang berada dikalangan milenial sesuai dengan perkembangan zaman yang memanfaatkan media internet. Diharapkan dengan menggunakan *alfhabet kids* dapat lebih memudahkan dalam mengenal huruf-huruf dan peneliti dapat mengetahui pengaruh aplikasi *alfhabet kids* di RA.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu dengan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan bentuk *Pre-Experimental Design*. Sugiono (2012) metode penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Penelitian ini dilakukan di RA Al Fathonah Desa Rantewreingin. RA ini

beralamat di Jl. Kejayan, Desa Rantewringin, Kecamatan Buluspesantren, Kabupaten Kebumen, Provinsi Jawa Tengah. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 20023/2024. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2009). Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah satu kelas yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Metode sampling yang dipilih yaitu simple random sampling dimana himpunan bagian dari populasi statistik memiliki probabilitas yang sama untuk dipilih. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di RA Al Fathonah Rantewringin dengan jumlah 30 anak yaitu, laki-laki 16 anak dan perempuan 14 anak.

Tabel 1. Data Jumlah sampel Anak

No	Usia	Jenis kelamin		Jumlah
		Perempuan	Laki-laki	
1	5-6 tahun	16	14	30

Penelitian ini menyelidiki pengaruh variabel bebas (independent) terhadap variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau timbul variabel terikat yang dalam penelitian ini adalah media *loose parts*. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas yang dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal huruf. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. *One-group pretest-posttest design* adalah desain pre eksperimental yang terdapat *pre test* (tes sebelum diberi *treatment*) dan *post test* (tes sesudah diberi *treatment*) dalam satu kelompok (Sugiono, 2011:). Hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain dapat digambarkan seperti:

O1 X O2

O1 = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

X = diberi perlakuan

O2 = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapat data yang memenuhi standar data yang diinginkan (Sugiono 2013). Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode observasi dan dokumentasi.

Menurut Sanjaya (2014) mengungkapkan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. instrument yang baik harus valid, maka untuk instrument pengumpulan data pada penelitian ini anak mampu mengamati hubungan antara suara dan huruf. Stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi dimana anak dapat mengenal beberapa 5-10 huruf dan dapat menyebutkan simbolnya. Penelitian ini, peneliti menggunakan pedoman pengumpulan data dan observasi dalam bentuk instrumen checklist pada setiap indikator aspek perkembangan kognitif dalam mengenalkan huruf.

Analisis data yaitu sebuah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti setelah data terkumpul secara valid. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah nilai bagaimana kemampuan anak mengenal huruf. Data diperoleh disusun, dikumpulkan dan dianalisis. Pengujiann hipotesis dengan bantuan SPSS adalah Independent Sample T Test I yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sample yang berpasangan yakni nilai pre-test dan post-test. Dasar pengambilan keputusannya yaitu jika nilai Signifikan (2- tailed) < 0,05, maka hipotesisi nol (H0) ditolak dan hipotesisi alternatif (H1) diterima. Hal ini terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pre-test dan post-test. Sedangkan jika nilai Signifikan (2- tailed) > 0,05, maka hipotesisi nol (H0) ditolak dan hipotesisi alternatif (H1) diterima. Hal ini tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pre-test dan post-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari *pre-test* dan *post-test* pada kemampuan mengenal huruf dalam rumus *simple paired-test* menggunakan IBM SPSS. Berikut hasil *Pre-test* pada anak :

Tabel 2. Skor *Pre-test* Anak

No	Nama (disamarkan)	Skor	Presentase
1	A	17	35,42%
2	B	21	43,75%
3	C	18	37,50%
4	D	23	47,92%
5	E	19	39,58%
6	F	18	37,50%
7	G	24	50,00%
08	H	22	45,83%
9	I	19	39,58%
10	J	24	50,00%
11	K	22	45,83%
12	L	21	43,75%
13	M	23	47,92%
14	N	22	45,83%
15	O	18	37,50%
16	P	21	43,75%
17	Q	23	47,92%
18	R	21	43,75%
19	S	19	39,58%
20	T	22	45,83%
21	U	21	43,75%
22	V	21	43,75%
23	W	23	47,92%
24	X	21	43,75%
25	Y	23	47,92%
26	Z	22	45,83%
27	AA	23	47,92%
28	BB	20	41,67%
29	CC	20	41,67%
30	DD	19	39,58%

Dari 30 anak pada usia 5-6 tahun pada perkembangan mengenal huruf masih berada di tahapan pada anak mulai berkembang (MB). Selanjutnya perlu diberikan perlakuan menggunakan aplikasi *alfhabet kids* yang memanfaatkan internet dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini. Pembelajaran dengan *alfhabet kids* dilakukan penelitian dalam tiga minggu, dimana setiap minggunya anak mengenal huruf menggunakan *alfhabet kids*. Setelah dilakukan *pre-test* dan pemberian perlakuan atau treatment selanjutnya dilakukan *post-test*. Berikut hasil *post-test* pada anak:

No	Nama (disamarkan)	Skor	Presentase	Skor post- test	Presentase post-test
1	A	17	35,42%	42	87.50%
2	B	21	43,75%	40	83.33%
3	C	18	37,50%	44	91.67%
4	D	23	47,92%	39	81.25%
5	E	19	39,58%	44	91.67%
6	F	18	37,50%	40	83.33%
7	G	24	50,00%	39	81.25%
8	H	22	45,83%	42	87.50%
9	I	19	39,58%	42	87.50%
10	J	24	50,00%	44	91.67%
11	K	22	45,83%	43	89.58%
12	L	21	43,75%	40	83.33%
13	M	23	47,92%	40	83.33%
14	N	22	45,83%	46	95.83%
15	O	18	37,50%	42	87.50%
16	P	21	43,75%	45	93.75%
17	Q	23	47,92%	41	85.42%
18	R	21	43,75%	42	87.50%
19	S	19	39,58%	41	85.42%
20	T	22	45,83%	44	91.67%
21	U	21	43,75%	43	89.58%
22	V	21	43,75%	44	91.67%
23	W	23	47,92%	42	87.50%
24	X	21	43,75%	44	91.67%
25	Y	23	47,92%	39	81.25%
26	Z	22	45,83%	43	89.58%
27	AA	23	47,92%	42	87.50%
28	BB	20	41,67%	41	85.42%
29	CC	20	41,67%	43	89.58%
30	DD	19	39,58%	39	81.25%

Hasil dari *pre-test* dan *post-test* pada kemampuan mengenal huruf dalam rumus *simple paired-test* menggunakan IBM SPSS. Berikut hasil analisis tersebut:

Paired Samples Test								
	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper

Pa ir 1	PRE-TEST - POST-TEST	- 21.0 0000	2.8405 9	.51862	- 22.060 69	- 19.939 31	- 40.4 92	29	.000
---------------	-------------------------	-------------------	-------------	--------	-------------------	-------------------	-----------------	----	------

Gambar 1. Analisis simple paired t-test IBM SPSS

Dari analisis tersebut diketahui nilai 0.000, sehingga dapat diambil kesimpulan apabila nilai $\text{sig} > 0.05$ maka hasil skor tersebut dinyatakan adanya perubahan dari sebelum dan diberi perlakuan, artinya pada penelitian ini terdapat perubahan kemampuan mengenal huruf dari sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Dilihat dari rerata sebelum perlakuan sebesar 21 dan rerata setelah diberikan perlakuan sebesar 42, keduanya mengalami perubahan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Media pembelajaran yang sesuai digunakan untuk anak yaitu menggunakan aplikasi *alfhabet kids*. *Alfhabet kids* adalah aplikasi permainan anak-anak tentang pengenalan huruf yang memanfaatkan internet. Melalui aplikasi ini membantu anak dalam meningkatkan belajar sesuai dengan perkembangan zaman.

Mengenal huruf merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang lancar dan mandiri. Pendidikan usia dini atau, anak usia 5-6 tahun sudah mulai diperkenalkan bentuk huruf tetapi tidak dituntut untuk menghafalkannya. Untuk bisa membaca anak harus terlebih dahulu menghafalkan semua bentuk huruf kecil maupun besar. Mengenal huruf dalam teori whole language dalam Susanto (2011) yaitu mengenal huruf dan bunyi dari konteksnya (dari bahasa yang digunakan).

Pembahasan

Peneliti mengambil judul pengaruh aplikasi *alfhabet kids* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di R Al Fathonah Rantewringin yang bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi ini memiliki pengaruh dalam mengenalkan huruf untuk anak usia dini. Hal ini dapat kita ketahui dari hasil perhitungan peneliti melalui IBM SPSS.

Hal ini dikarenakan kegiatan bermain *alfhabet kids* yang menggunakan media teknologi yaitu *smarpron* atau *laptop* sangat menarik perhatian anak, terutama di era sekarang. Pada saat dilakukan treatment dapat dilihat bahwa anak sangat antusias untuk menggunakan aplikasi tersebut. Anak tidak merasa kesulitan dalam memainkan karena yang anak tau itu adalah sebuah game bukan pembelajaran. Iman et al. (2018), menjelaskan bahwa dengan menggunakan aplikasi game sebagai media pembelajaran dapat menambah rasa semangat, motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan juga memudahkan dalam memahami materi pembelajaran.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di RA Al Fathonah Rantewringin menunjukkan penggunaan aplikasi *alfhabet kids* memberikan pengaruh terhadap mengenalkan huruf pada anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini, anak akan merasa asik dan tidak membosankan sehingga akan memudahkan anak dalam memahami pembelajarannya. Meskipun pembelajaran berbasis teknologi, tetapi juga dapat membantu meningkatkan kreatifitas pola pikir anak. pada saat diberikan perlakuan, peneliti menjelaskan terlebih dahulu tentang pengenalan huruf dengan berbagai macam media yang disediakan.

Treatment yang dilakukan yaitu selama satu hari. Pada pemberian treatment ini mulai terlihat ada perubahan dalam mengenalkan huruf. Tetapi tidak semua anak menunjukkan perubahan, hanya beberapa sebagian yang menunjukkan sedikit perlakuan. Pemberian perlakuan ini dilakukan menggunakan aplikasi *alfhabet kids* yang berada di *smartphone* atau *laptop*. Supaya anak dapat leluasa melihat *alfhabet kids* ini peneliti menampilkannya menggunakan layar monitor, dengan demikian semua anak dapat melihat isi aplikasinya dan melakukan bersama.

Dilakukannya post-test setelah anak diberi treatment atau perlakuan pada penelitian akhir. Setelah post-test dilakukan, peneliti melihat bahwa anak menunjukkan perbedaan dalam kemampuan mengenal huruf dapat mengetahui anak yang menunjukkan perubahan setelah diberikan perlakuan. Adanya pembelajaran menggunakan *alfhabet kids* yang memanfaatkan internet dapat membantu meningkat belajar anak dan menciptakan suasana yang lebih baru. Nilai yang diperoleh setelah dilakukannya post-test lebih tinggi dari nilai pre-test.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, aplikasi alfabet kids berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Hasil data yang diperoleh setelah melakukan uji statistic menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh sebelum dan sesudah diberi treatment. Hal ini dibuktikan dari nilai signifikansi hitung pada uji efektivitas pre-test dan post-test lebih kecil dari 0,05 (sig <0,05) yaitu 0.000. peningkatan mengenalkan huruf menggunakan aplikasi alfabet kids yaitu 21%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Aplikasi *alfabet kids* merupakan aplikasi yang menyediakan permainan huruf yang didalamnya menyediakan berbagai macam pilihan cdalam mengenalkan huruf. Aplikasi dengan tampilan menarik, dan cara memainkannya yang berbeda-beda serta terdapat audio yang membantu anak dalam memainkan pengenalan huruf. Aplikasi ini tidak hanya dapat dimainkan untuk anak usia 5-6 tahun saja, tetapi semua anak usia dini. Pembelajaran dengan aplikasi *alfabet kids* membantu anak untuk dalam menyesuaikan pembelajaran secara modern. Pembelajaran dengan aplikasi ini membantu anak belajar disekolah saja, tetapi bisa dimana.

DAFTAR PUSTAKA

- Almira, D. R., Rahminawati, N., & Hakim, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak pada Kegiatan Mengenal Huruf Abjad Melalui Media Loose Parts. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 93-96.
- Chairunnisa, A., Asmawati, L., Fahmi, F., & Akhlak, F. K. (2022). Pengaruh Aplikasi Solite Kids Terhadap Perkembangan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education (IJECE)*, 6(02), 158-167.
- Muslichah, (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Media Loose Part Di TK Trisula Perwari Grabag. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Ahmad Dahlan* Vol. 1 No. 1, Desember 2021
- Qalbina, F., Zulkifli, N., & Kurnia, R. (2024). Pengaruh Aplikasi Skigrem (Smart Kids With Great Media) Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pautan Hati Kabupaten Sijunjung Sumatera Barat. *Journal on Education*, 6(3), 18030-18041.
- Sessiani, L. A. (2022). Metode Multisensori Berbasis Multimedia Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah pada Anak Usia Dini. *Taqorrub: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah*, 3(2), 81-94.