

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SUKU KATA TERBUKA MELALUI PERMAINAN FASHION SHOW ALFABET PADA ANAK TKIT AL-MADINAH

*IMPROVING THE ABILITY TO READ OPEN SYLLABLES THROUGH THE ALPHABET
FASHION SHOW GAME IN AL-MADINAH KINDERGARTEN CHILDREN*

Ayu Andri Asih^{1*}, Asep Dudin Abdul Latip², Yogha Zulvian Iskandar³
STIT Rakeyan Santang, Indonesia

*Email Correspondence: ayuayuandri90@gmail.com

Abstract

The ability to read syllables in group B of TKIT Al-Madinah is still not optimal, this is due to a lack of learning innovation that causes children to feel bored. This study aims to determine the improvement of the ability to read open syllables in group B of TKIT Al-Madinah before and after using the alphabet fashion show game and to find out the steps of the alphabet fashion show game in learning to read open syllables in group B TKIT Al-Madinah. The research method used in the study is the Classroom Action Research (PTK) method which is carried out in 2 cycles each consisting of 3 meetings. The subject of this study is 13 students of group B TKIT Al-Madinah. The results of this study show that children were able to improve the ability to read open syllables in group B children TKIT Al-Madinah. The evidence is shown by the result of the percentage of children who reach the minimum category of development (BSH) increased 15% in the pre cycle, to 30% in the first cycle and finally reaching 77% in the second cycle. Thus, the alphabet fashion show game is an effective game in improving the ability to read open syllables in children.

Keywords: Open Syllable Reading, Early Childhood, Alphabet Fashion Show.

Abstrak

Kemampuan membaca suku kata terbuka pada anak kelompok B TKIT Al-Madinah masih belum optimal. Hal ini diduga karena kurangnya inovasi pembelajaran sehingga menyebabkan anak merasa bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca suku kata terbuka anak kelompok B TKIT Al-Madinah sebelum dan sesudah menggunakan permainan fashion show alfabet, serta mendeskripsikan langkah-langkah permainan fashion show alfabet dalam pembelajaran membaca suku kata terbuka pada kelompok B TKIT Al-Madinah. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus yang masing-masing terdiri dari 3 kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B TKIT Al-Madinah yang berjumlah 13 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan fashion show alfabet mampu meningkatkan kemampuan membaca suku kata terbuka pada anak kelompok B TKIT Al-Madinah. Hal ini dibuktikan dari hasil persentase anak yang mencapai kategori minimal berkembang sesuai harapan (BSH) meningkat dari 15% pada pra siklus, menjadi 30% pada siklus I dan akhirnya mencapai 77% pada siklus II. Dengan demikian permainan fashion show alfabet merupakan permainan yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca suku kata terbuka pada anak.

Kata kunci: Kemampuan Membaca Suku Kata Terbuka, Anak Usia Dini, Fashion Show Alfabet.

PENDAHULUAN

Membaca merupakan keterampilan dasar bahasa yang sangat penting untuk dikuasai anak sejak usia dini, karena menjadi pondasi perkembangan literasi selanjutnya. Menurut (Harianto, 2020) menyebutkan bahwa membaca termasuk satu dari empat keterampilan utama berbahasa, dan merupakan bagian dari komunikasi tulis, yaitu proses mengubah bunyi

menjadi simbol huruf. Pada tahap awal membaca anak belajar mengenali hubungan antara bunyi dan tulisan. Senada dengan itu (Fatimah et al., 2024) menjelaskan bahwa kemampuan membaca permulaan merupakan proses sistematis yang diperuntukan bagi anak usia dini melalui beberapa kegiatan yaitu: pengenalan huruf, kosa kata, lambang bunyi, makna serta pengenalan rangkaian huruf dalam sebuah kata.

Montessori dalam (Harahap, 2022) menekankan bahwa membaca bukan sekedar membunyikan huruf, melainkan memahami makna bacaan. Sebab pemahaman makna adalah esensi dari sebuah aktivitas membaca. Dalam perspektif islam kemampuan membaca merupakan keterampilan yang penting dimiliki oleh setiap muslim. Menurut (Zahira, 2023) Kejayaan peradapan islam berawal dari kecintaan terhadap literasi, menulis, dan membaca. Maka sebagai umat muslim kita perlu membiasakan mencintai membaca sebagai bagian dari kehidupan muslim sejak dini.

Menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang dikeluarkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, disebutkan bahwa anak usia 5-6 tahun sudah mulai mampu mengembangkan kemampuan berbahasa secara lebih kompleks. Anak usia 5-6 tahun diharapkan mampu mengenal huruf, memahami hubungan simbol huruf dengan bunyi, serta menguasai kemampuan membaca kata-kata sederhana, termasuk suku kata terbuka. Suku kata terbuka menurut (Erniati & Sanjoko, 2020) bahwa suku kata merupakan bagian dari kata yang diucapkan sekali ucapan yang dapat terdiri dari dua huruf atau lebih. Suku kata terbuka merupakan gabungan dua huruf yaitu konsoanan dan vokal. Suku kata yang terakhir dengan vokal, (K)V, disebut suku kata buka misalnya : ma, pa, ta, ra, sa, dan seterusnya.

TKIT Al-Madinah telah melaksanakan pembelajaran membaca permulaan untuk kelompok B salah satunya yaitu membaca suku kata terbuka. Namun demikian masih ada 8 siswa dari 13 siswa yang belum menguasai kemampuan membaca suku kata terbuka dengan baik. Kondisi ini diduga karena pembelajaran yang monoton yang memungkinkan anak mengalami kejenuhan dan kurangnya minat belajar sehingga anak kurang memahami apa yang disampaikan guru. Dalam hal ini anak belum memahami dan belum mampu membaca suku kata terbuka.

Bermain merupakan kegiatan yang penting dilakukan anak karena bermain dapat menjadi sarana untuk mengubah tenaga potensial pada anak dan membentuk berbagai macam penguasaan pada kehidupan mendatang. Bermain juga dapat memberikan rangsangan perkembangan pada anak (Nurhayati et al., 2021). Penelitian oleh (Apriyani, 2021) juga menjelaskan strategi bermain dapat menjadi alternatif solusi karena pada dasarnya dunia anak adalah bermain. Sejalan dengan teori konstruktivisme dijelaskan bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman aktif. Jhon Dewey juga berpendapat bahwa pendidikan adalah sebuah proses merekonstruksi atau mereorganisasi pengalaman sehingga menambah pengalaman, dan juga menambah kemampuan untuk mengarah pada pengalaman yang selanjutnya (Sulaeman, 2022).

Hasil dari penelitian (Nisak Aulina & Sausan, 2024) menunjukkan bahwa kemampuan membaca pada anak 5-6 tahun dapat meningkat melalui permainan media karpet ular tangga

baca (kartaca). Montessori juga menjelaskan dalam proses belajar anak perlu menekankan pentingnya pembelajaran yang mandiri, yaitu anak didorong untuk bertanggung jawab dan mandiri atas proses belajarnya. Maka dalam metode montessori selalu menekankan pada lingkungan yang disiapkan secara khusus agar anak dapat belajar melalui pengalaman aktif. (Anjar et al., 2024).

Efektivitas bermain sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini juga telah dibuktikan secara luas. Di tingkat internasional, (Pyle et al., 2024) menemukan bahwa *teacher-facilitated play* menyediakan berbagai peluang konkret untuk mendukung perkembangan literasi anak TK, baik melalui bermain bebas, bermain terstruktur, maupun bermain yang dibimbing guru. Sementara itu, kajian sistematis oleh (Yee et al., 2022) menegaskan bahwa *learning through play* merupakan strategi universal yang signifikan dalam meningkatkan perkembangan bahasa dan literasi anak usia dini. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, penggunaan permainan termasuk inovasi permainan seperti *fashion show* alfabet memiliki landasan kuat secara global dalam pendidikan literasi awal. Permainan *fashion show* alfabet merupakan inovasi yang menarik dan belum banyak diterapkan dalam konteks pembelajaran membaca suku kata terbuka. Permainan ini diharapkan dapat mengatasi kesulitan membaca suku kata terbuka yang terjadi pada kelompok B TKIT Al-Madinah tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca suku kata terbuka anak kelompok B TKIT Al-Madinah sebelum dan sesudah menggunakan permainan *fashion show* alfabet. Serta mendeskripsikan langkah-langkah permainan *fashion show* alfabet dalam pembelajaran membaca suku kata terbuka pada kelompok B TKIT Al-Madinah. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam penggunaan media permainan untuk meningkatkan kemampuan membaca. Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan alternatif metode pembelajaran yang kreatif bagi pendidik dalam mengajarkan membaca serta membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

TINJAUAN PUSTAKA

Belajar

Menurut Gagne dikutip (Sudrajat, 2024) menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Adapun Travers dikutip (Mukarom, 2024) menjelaskan bahwa belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

Menurut Chaplin dalam (Nasril, 2025), belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Menurut Hintzman dalam (Kurniawan, 2025) belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan yang terjadi pada seseorang. Hal ini diakibatkan karena berinteraksi dengan lingkungan sebagai hasil dari pengalaman.

Media Pembelajaran

Menurut Sanaky dalam (Ningsih, 2025) mengartikan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Munadi dalam (Arifudin, 2025) mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Definisi ini sejalan dengan definisi yang di antaranya disampaikan oleh Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/ AECT) dikutip (Aslan, 2025), yakni sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Menurut Suryani et al dikutip (Kartika, 2025) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk mengantarkan pesan. Dalam kegiatan pembelajaran, media dapat disebut media pembelajaran sebagai perantara sumber pesan (guru) dengan penerima pesan (siswa) yang berisikan bahan atau isi pelajaran dengan materi tertentu. Penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, membuat bahan pelajaran lebih jelas, metode lebih bervariasi, serta siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar (tidak hanya mendengarkan guru saja).

Kemampuan Membaca

Menurut Sari dalam (Ari et al, 2025) menjelaskan bahwa kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Kemampuan mengucapkan bahasa dengan melihat atau memperhatikan gambar dapat disebut kemampuan berbicara dengan membaca gambar. Kemampuan ini dapat juga disebut kemampuan menafsir atau mengucapkan bahasa yang tersirat dalam gambar. Sebelum siswa dapat membaca (mengucapkan huruf, bunyi, atau lambang bahasa) lebih dahulu siswa mengenal huruf. Kemampuan pengenalan huruf dapat dilakukan dengan cara melihat dan memperhatikan guru menulis. Menurut Burns, dkk dalam (Setiawati, 2021) menjelaskan bahwa kemampuan membaca sesuatu yang harus ada dalam masyarakat terpelajar. Namun, anak-anak yang tidak memahami pentingnya belajar membaca tidak akan termotivasi untuk belajar. Belajar membaca merupakan usaha yang terus-menerus, dan anak-anak yang melihat tingginya nilai membaca dalam kegiatan pribadinya akan lebih giat lagi belajar, dibandingkan dengan anak-anak yang tidak menemukan keuntungan dari kegiatan belajar membaca.

Harianto dalam (Nurbaeti, 2022) menjelaskan bahwa kemampuan membaca adalah kegiatan yang kompleks karena melibatkan banyak proses individu seperti menggunakan

akal, imajinasi, observasi, dan ingatan. Hardiyanti dalam (Mayasari, 2021) menjelaskan bahwa kemampuan membaca merupakan proses menyelami dan mengurai simbol-simbol yang terdapat dalam teks tertulis seperti huruf, kata, frasa, dan kalimat.

Jadi yang dimaksud dengan kemampuan membaca adalah kesanggupan atau kecakapan yang dimiliki peserta didik dalam mendapatkan ilmu pengetahuan dengan cara membaca dan mampu memahami teks bacaan yang dibaca.

METODE

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2023) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Rosmayati, 2025) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Menurut Rahayu yang dikutip (Maulana, 2025) bahwa metode penelitian merupakan suatu cara yang ditempuh peneliti untuk mencari serta mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan penelitian. Metode penelitian yang digunakan penulis ialah menggunakan metode penelitian tindakan kelas (Classroom actions research). Maemunah dalam (Kartika, 2023) menuturkan bahwa Penelitian tindakan kelas sangat cocok bila digunakan dalam penelitian pendidikan anak usia dini.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research* (CAR). Menurut (Asep & Surya., 2023) bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan bentuk analisis reflektif guru guna memperbaiki kemantapan berfikir dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki praktek pembelajaran yang dilaksanakan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang merupakan pengembangan dari desain PTK model Kurt Lewin yang terdiri atas empat tahapan. Namun, ada perbedaan dalam tahapan acting dan observing disatukan menjadi satu kotak, artinya pelaksanaan tindakan dilaksanakan secara bersamaan dengan observasi sehingga sering dinamakan bentuk spiral, sedangkan model Kurt Lewin memiliki empat tahap yang terdiri dalam empat kotak. Prinsip pelaksanaan PTK adalah sama, PTK model Kemmis dan Mc Taggart digambarkan dalam bentuk siklus. Menurut Saur Tampubolon dalam (Purnama, 2020) Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan yang setiap pertemuan meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di lembaga TKIT Al-Madinah Karawang dengan subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TKIT Al-Madinah Karawang tahun ajaran 2024-2025 dengan jumlah 13 siswa yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh guru kelas kelompok B TKIT Al-

Madinah. Waktu penelitian dimulai dari observasi awal yaitu dibulan januari 2025, kemudian dilaksanakan penelitian setelah usulan penelitian disetujui yaitu bulan April 2025

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistik secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang meningkatkan kemampuan membaca suku kata terbuka melalui permainan fashion show alfabet pada anak, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Abduloh, 2020).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Delvina, 2020).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Romdoniyah, 2024) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan meningkatkan kemampuan membaca suku kata terbuka melalui permainan fashion show alfabet pada anak.

Lebih lanjut Amir Hamzah mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali (Nita, 2025). Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Aidah, 2024) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Dari berbagai macam metode teknik pengumpulam data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Observasi, Metode observasi merupakan observasi yang di dalamnya peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas individu-individu di lokasi penelitian. Dalam penelitian ini, penulis dapat mengumpulkan data dan informasi penting dengan cara meninjau sekaligus mengamati secara langsung selama beberapa kali pertemuan di kelompok B TKIT Al-Madinah agar memperoleh informasi tentang masalah dan kesulitan yang dihadapi anak dalam pembelajaran. 2) Dokumentasi, Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam melakukan penelitian, yaitu dengan pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari tempat penelitian. Dokumen diperlukan untuk mendukung kelengkapan dari data penelitian. Adapun dokumen analisis yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah Program semester (PROSEM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

3) Wawancara, Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang paling luas digunakan untuk memperoleh informasi dari responden/informan (subjek yang akan dimintai informasinya).

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Afifah, 2024). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (Syofiyanti, 2024). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang meningkatkan kemampuan membaca suku kata terbuka melalui permainan fashion show alfabet pada anak.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Supriani, 2024).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Supriani, 2023). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Rusmana, 2020) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (Sofyan, 2021) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu meningkatkan kemampuan membaca suku kata terbuka melalui permainan fashion show alfabet pada anak.

Moleong dikutip (Zulfa, 2025) menjelaskan bahwa data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun Syarifah et al dalam (Supriani, 2025) menjelaskan reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi yang sistematis, dan kesimpulan ditarik berdasarkan temuan penelitian. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, yakni membandingkan informasi dari para narasumber. Menurut Moleong dalam (Juhadi, 2020), triangulasi sumber membantu meningkatkan validitas hasil penelitian dengan membandingkan berbagai perspektif terhadap fenomena yang diteliti.

Menurut Muhadjir dalam (Arifudin, 2024) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya. Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi meliputi teknik dan sumber. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dalam (Djafri, 2024) terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

Lutfatul dalam (Lahiya, 2025) menjelaskan bahwa analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan membandingkan hasil capaian anak pada setiap indikator di

masing-masing siklus. Perubahan capaian dijadikan dasar untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang dilakukan. Validitas data diuji melalui teknik triangulasi sumber dan metode, untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh benar-benar mencerminkan meningkatkan kemampuan membaca suku kata terbuka melalui permainan fashion show alfabet pada anak.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Penentuan kriteria dalam penelitian ini merujuk pada rumus yang dikembangkan oleh Djemari Mardapi dalam (Purnama, 2020). Kriteria keberhasilan penelitian telah ditetapkan dengan menggunakan tiga pernyataan. Pernyataan pengamatan ditentukan dengan skor 1-3. Hal ini berarti skor minimal $1 \times 3 = 3$ dan skor maksimal $3 \times 3 = 9$. Dengan demikian rata-rata ideal $(\bar{X}) = 1/2 (9 + 3) = 6$ - dan simpang baku ideal $SBx = 1/6 (9 - 3) = 1$. Penentuan batasan kategori disajikan dalam table di bawah ini:

Tabel 1. Tabel Kriteria Kemampuan Membaca Suku Kata Terbuka

No.	Rentang Skor	Kategori
1.	$X > 7$	Berkembang Sangat Baik (+)
2.	$7 > X \geq 6$	Berkembang Sesuai Harapan (+)
3.	$6 > X \geq 5$	Mulai Berkembang (-)
4.	$X < 5$	Belum Berkembang (-)

Berdasarkan hasil perhitungan, kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan tabel kriteria kemampuan membaca suku kata terbuka anak melalui permainan *fashion show* alfabet dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Jika skor sama dengan atau lebih dari 7, anak mencapai kategori BSB.
2. Jika skor kurang dari 7 dan sama dengan atau lebih besar dari 6, maka anak mencapai kategori BSH.
3. Jika kurang dari 6 dan sama dengan atau lebih besar dari 5, maka anak mencapai kategori MB.
4. Jika skor kurang dari 5, maka anak mencapai kategori BB.

Rubrik Penilaiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Suku Kata Terbuka

- 1) Anak mampu membaca suku kata terbuka dari huruf m, p, t, r, s

Skor	Deskripsi
1	Anak mampu membaca suku kata terbuka dari 2 huruf m dan p, seperti ma, mi, mu, me, mo, pa, pi, pu, pe, po
2	Anak mampu membaca suku kata terbuka dari 5 huruf m, p, t, r, s, Seperti: ma, mi, mu, me, mo, pa, pi, pu, pe, po, ta, ti, tu, te, to, ra, ri, ru, re, ro, sa, si, su, se dan so.
3	Anak mampu menggabungkan dua suku kata terbuka dari huruf m, p, t, r, s seperti: ma-ta, ra-sa dan seterusnya.

2) Anak mampu membaca suku kata terbuka dari huruf b, k, l, h, n

Skor	Deskripsi
1	Anak mampu membaca suku kata terbuka dari 2 huruf b, k, diikuti vokal seperti : ba, bi, bu, be, bo, ka, ki, ku, ke, ko
2	Anak mampu membaca suku kata terbuka dari 5 huruf b,k, l, h, n, diikuti vokal Seperti: ba, bi, bu, be, bo, ka, ki, ku, ke, ko la, li, lu, le, lo, ha, hi, hu, he, ho, na, ni, nu, ne, dan no.
3	Anak mampu menggabungkan dua suku kata terbuka dari huruf b, k, l, h, n seperti: bu-ku, ka-la dan seterusnya.

3) Anak mampu membaca suku kata terbuka dari huruf c, j, g, d

Skor	Deskripsi
1	Anak mampu membaca suku kata terbuka dari 2 huruf c, j, diikuti vokal seperti: ca, ci, cu, ce, co, ja, ji, ju, je, jo
2	Anak mampu membaca suku kata terbuka dari 4 huruf dari c, j, g, d diikuti vokal. Seperti: ca, ci, cu, ce, co, ja, ji, ju, je, jo ga, gi, gu, ge, go, da, di, du, de, dan do.
3	Anak mampu menggabungkan dua suku kata terbuka dari huruf c, j, g, d seperti: ju-ga, ja-ga dan seterusnya.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini minimal mencapai kategori berkembang sesuai harapan. Kemampuan membaca suku kata terbuka pada anak kelompok B TKIT AL-Madinah Karawang, sekurang-kurangnya 75% dengan kategori berkembang sesuai harapan (kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik). Hasil tersebut diketahui berdasarkan instrumen penelitian pada siklus I, jika tidak mencapai target penelitian maka dilakukan siklus selanjutnya hingga peningkatan kemampuan membaca suku kata terbuka anak melalui permainan *fashion show* alfabet mencapai target penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kondisi awal dalam penelitian ini telah ditemukan bahwa kemampuan membaca suku kata terbuka pada 8 anak dari jumlah 13 siswa pada kelompok B TKIT AL-Madinah masih belum berkembang. Anak masih kesulitan dalam mengenal dan menggabungkan huruf konsonan dengan huruf vokal. Hal ini diduga anak cenderung bosan dengan metode pembelajaran yang sama setiap hari. Peneliti merasa situasi pada kelompok B TKIT Al-Madinah perlu adanya permainan yang inovatif untuk mengatasi kesulitan membaca suku kata terbuka. Peneliti mendesain sebuah permainan yaitu permainan *fashion show* alfabet.

Permainan *fashion show* alfabet merupakan inovasi yang menarik dan belum banyak diterapkan dalam konteks pembelajaran membaca suku kata terbuka. Permainan ini diharapkan dapat membuat anak-anak lebih tertarik saat proses pembelajaran membaca suku kata terbuka, sehingga proses belajar membaca suku kata terbuka menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami, maka anak mampu membaca suku kata terbuka dengan baik. Permainan ini juga diharapkan dapat menumbuhkan kepercayaan diri pada anak karena membuat anak tampil di depan teman-temannya.

Kegiatan pembelajaran ini disajikan dalam bentuk permainan seperti pendapat Mayke dalam (Hidayah et al., 2020) bahwa melalui bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan sendiri, memanipulasi, bereksplorasi, serta mendapatkan banyak ide baru. Maka dari itu peneliti berusaha mengemas permainan *fashion show* alfabet semenarik mungkin agar anak tertarik memainkan permainan tersebut.

Dalam permainan *fashion show* alfabet anak berperan sebagai model yang akan memeragakan busana alfabetnya di depan *audiens*. Setelah memilih busananya anak akan berjajar dibelakang panggung atau *catwalk* dengan arahan guru. anak akan berjalan menuju *catwalk* satu persatu atau dapat dilakukan dengan berpasangan bersama temannya sehingga huruf-huruf pada busana alfabet yang dikenakan dapat membentuk suku kata terbuka. Sesampainya di depan *catwalk* anak dapat memperkenalkan busana alfabetnya dengan membaca suku kata dari huruf-huruf yang mereka kenakan.

Peneliti merancang dan membuat sendiri busana alfabet dan huruf-huruf lepas yang dikenakan anak menggunakan karton atau kardus bekas, karton atau kardus dibentuk dengan pola sebuah busana dan ditempel perekat untuk merekatkan huruf pada busana tersebut. Begitu pula dengan huruf-huruf ditempel perekat pada bagian belakangnya agar anak-anak mudah mengganti dan menyusun huruf sesuai dengan suku kata yang diinginkan anak.

Adapun langkah-langkah dalam permainan *fashion show* alfabet dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Guru menyampaikan aturan main kepada anak agar permainan berjalan kondusif. 2) Anak memilih dan mengenakan busana alfabetnya masing-masing. 3) Guru mengarahkan anak untuk berbaris dibelakang *catwalk* agar anak dapat bergantian maju kedepan memeragakan busana alfabetnya. 4) Anak berjalan satu persatu atau berpasangan dengan temannya di *catwalk* yang telah disediakan. 5) Sesampainya diujung *catwalk* atau didepan penonton anak akan membacakan huruf-huruf yang ada pada busana alfabet yang mereka kenakan. 6) Anak kembali berjalan menuju belakang panggung atau *catwalk*, kemudian dapat dilakukan lagi secara berulang dengan susunan huruf-huruf yang berbeda.



Gambar 1. Pelaksanaan Permainan *Fashion Show* alfabet

Penelitian ini dimulai dengan proses perizinan kepada lembaga TKIT Al-Madinah Karawang kemudian dilanjutkan dengan observasi pra siklus yang mengumpulkan data kemampuan membaca suku kata terbuka anak kelompok B TKIT Al-Madinah serta wawancara kepada guru kelas melalui tanya jawab beberapa pertanyaan terkait pembelajaran suku kata terbuka yang telah dilaksanakan pada kelompok B TKIT Al-Madinah. Berdasarkan hasil observasi pra siklus terdapat 8 yaitu anak dari 13 anak pada kelompok B TKIT Al-Madinah yang berada pada kategori belum berkembang. Terdapat 2 anak pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan presentase 15%. Kemudian dilakukan perencanaan tindakan dengan merancang permainan *fashion show* alfabet serta menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dan menyiapkan alat peraga edukatif yang berupa busana alfabet.

Setelah tahap perencanaan kemudian dilanjutkan dengan siklus I. Pada siklus I hasilnya masih sama pada kategori minimal berkembang sesuai harapan (BSH). Namun terjadi peningkatan pada kategori minimal mulai berkembang yaitu $23\% + 15\%$ yaitu 38% atau 3 anak pada kategori mulai berkembang (MB) dan 2 anak pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Kemudian dilakukan refleksi sebab dari kemampuan membaca suku kata terbuka pada anak kelompok B TKIT Al-Madinah mengalami peningkatan meskipun belum mencapai indikator keberhasilan sehingga perlu dilakukan perbaikan untuk siklus selanjutnya. Beberapa kendala yang muncul pada siklus I diantaranya sebagai berikut : 1) Beberapa anak tidak fokus memperhatikan guru saat menuampaikan aturan main. 2) Anak terlalu antusias sehingga tidak memperhatikan aturan main hanya ingin cepat-cepat mendapat giliran. 3) Anak tidak sabar menunggu giliran sehingga terjadi pertengkaran antar kelompok. 4) Terlihat beberapa anak takut mencoba karena harus maju kedepan dan berjalan di *catwalk* atau karpet merah.

Berdasarkan permasalahan pada siklus I, peneliti dan guru mendiskusikannya dan mencari solusi dari permasalahan yang ada. Adapun solusi untuk tindakan selanjutnya yaitu:

1) Sebelum bermain peneliti dan guru harus lebih detail lagi menjelaskan aturan main dan menyampaikan bahwa memberikan sanksi kepada anak yg tidak taat aturan. 2) Peneliti dan guru memperagakan terlebih dahulu sebelum anak memulai mencoba. 3) Guru memotivasi anak agar mau mencoba. 4) Guru memberikan *reward* atau apresiasi kepada anak yang dapat bermain dengan baik sesuai aturan dan taat giliran.

Setelah tahap refleksi pada siklus I maka dilakukan perencanaan perbaikan pada siklus II. Dan setelah penerapan permainan *fashion show* alfabet pada siklus II yang dilakukan dalam 3 kali pertemuan, kemampuan membaca suku kata terbuka anak mengalami peningkatan menjadi 6 anak atau 46% pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Sebelum tindakan terdapat 0 anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), namun terjadi peningkatan di siklus I yaitu 2 anak dengan presentase 15%. Dan kemudian makin meningkat pada siklus II menjadi 4 anak dengan presentase 30%. Sebelum tindakan pada kategori mulai berkembang (MB) terdapat 3 anak yaitu dengan presentase 23%. Kemudian terjadi peningkatan pada siklus I dan terlihat pada siklus II hanya tersisa 1 anak dengan presentase 8%. Pada kategori belum berkembang (BB) terjadi peningkatan signifikan yang awalnya sebelum tindakan terdapat 8 anak dengan presentase 62% telah berkurang di siklus I menjadi 6 anak yaitu 46% dan berkurang lagi di siklus II menjadi 3 anak yaitu 23%.

Sehingga dari hasil penelitian dapat kita lihat peningkatan kemampuan membaca suku kata terbuka anak pada kelompok B TKIT Al-Madinah, Yang dibuktikan dari hasil persentase anak yang mencapai kategori minimal berkembang sesuai harapan (BSH) meningkat dari 15% pada pra siklus, menjadi 30% pada siklus I dan akhirnya mencapai 77% pada siklus II.

Berikut ini merupakan hasil dari kemampuan membaca suku kata terbuka pada anak kelompok B TKIT Al-Madinah sebelum tindakan (pra siklus), siklus I dan siklus II.

Tabel 3. Hasil perbandingan kemampuan membaca suku kata terbuka sebelum tindakan (pra siklus), siklus I dan siklus II

Kriteria	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
BSB	2	15%	2	15%	6	46%
BSH	0	0%	2	15%	4	31%
MB	3	23%	3	23%	1	8%
BB	8	62%	6	46%	3	23%



Gambar 2. Rekapitulasi hasil kemampuan kemampuan membaca suku kata terbuka sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II

Hasil penelitian ini Sejalan dengan pernyataan penelitian lain oleh (Jamil & Dewinta, 2022) juga menyebutkan bahwa berdasarkan pembahasan dalam penelitiannya dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak TK Seatap SD Negeri Kuta Trieng Kecamatan Bandar Baru Kabupaten Pidie Jaya dapat ditingkatkan menggunakan media kotak alfabet dalam proses pembelajaran permainan secara langsung dan memainkannya sesuai instruksi guru yaitu menyebutkan huruf, menunjukkan huruf, dan menghubungkan huruf. Penelitian lain oleh (Primasari et al., 2022) juga menyatakan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu huruf yang dilaksanakan dalam tiga siklus terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelompok B.

Dari hasil penelitian ini dapat kita lihat bahwa pembelajaran membaca permulaan pada anak usia dini khususnya pembelajaran membaca suku kata terbuka dapat dilakukan dengan permainan yang menyenangkan seperti permainan *fashion show* alfabet. Permainan ini dirancang khusus dengan lingkungan yang telah disiapkan untuk membantu anak mendapatkan pengalaman aktif dengan memberikan kebebasan pada anak memilih huruf-huruf, serta merangkainya menjadi suku kata terbuka dan memperagakannya kemudian membacanya secara langsung di depan penonton. Melalui rangkaian kegiatan yang telah dilakukan anak pada permainan ini, anak membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalamannya masing-masing. Hal ini sejalan dengan pendapat Montessori yang menyatakan bahwa dalam proses belajar anak perlu menekankan pentingnya pembelajaran yang mandiri, yaitu anak didorong untuk bertanggung jawab dan mandiri atas proses belajarnya. Maka dalam metode montessori selalu menekankan pada lingkungan yang disiapkan secara khusus agar anak dapat belajar melalui pengalaman aktif. (Anjar et al., 2024).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi, dan dapat dijadikan referensi khususnya bagi peneliti selanjutnya dan bagi pendidikan anak usia dini, dalam menyajikan

pembelajaran membaca suku kata terbuka yang inovatif dan menyenangkan, yang mampu memberikan kesempatan bagi anak agar mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian ini tentu memiliki keterbatasan yang belum mampu menggali lebih dalam lagi tentang meningkatkan percaya diri anak dengan permainan *fashion show* alfabet.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian permainan *fashion show* alfabet mampu meningkatkan kemampuan membaca suku kata terbuka pada anak kelompok B TKIT Al-Madinah. Hal ini dibuktikan dari hasil persentase anak yang mencapai kategori minimal berkembang sesuai harapan (BSH) meningkat dari 15% pada pra siklus, menjadi 30% pada siklus I dan akhirnya mencapai 77% pada siklus II. Secara teoritis penelitian ini menguatkan pandangan konstruktivisme Jhon Dewey bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata, serta sesuai dengan pendekatan Montessori yang menekankan pentingnya lingkungan bermain yang disiapkan khusus untuk mendukung pembelajaran, serta keterlibatan langsung anak dalam aktivitas belajar yang bermakna, konkrit dan menyenangkan. *Fashion show* alfabet menyajikan pembelajaran suku kata terbuka dengan menyiapkan lingkungan belajar yang mendukung anak mendapatkan pengalaman belajar aktif, visual dan kinestetik. Yang memberikan pengalaman anak menyusun, menghubungkan huruf dengan bunyi serta membentuk suku kata terbuka. Secara praktis penelitian ini menunjukkan bahwa guru pada lembaga pendidikan anak usia dini dapat menggunakan permainan kreatif seperti *fashion show* alfabet untuk mengatasi kebosanan anak, meningkatkan motivasi belajar, sekaligus menumbuhkan percaya diri. Media yang sederhana namun inovatif terbukti mampu memperbaiki proses pembelajaran membaca permulaan yaitu membaca suku kata terbuka, sehingga dapat dijadikan alternatif metode dalam kegiatan literasi awal anak usia dini.

Saran

Saran bagi guru, Perkembangan bahasa anak usia dini merupakan aspek penting dalam perkembangan anak, pada anak usia 5-6 tahun kemampuan membaca awal sangat diperlukan. Dan perlu adanya permainan yang inovatif dalam menyajikan pembelajaran agar anak tertarik dan tidak bosan selama bermain. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi kedepannya untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak usia dini. Saran bagi sekolah agar memfasilitasi proses belajar mengajar dengan menambah berbagai sumber kegiatan yang menarik bagi anak. dan mendukung guru untuk terus berinovasi agar pembelajaran dalam berjalan tanpa anak merasakan bosan. Saran bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian ini dengan fokus pada aspek lain. Misalnya, pengaruh kepercayaan diri anak usia dini dan motivasi belajar anak menggunakan permainan *fashion show* alfabet.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjar, et al. (2024). Mengatasi Kesulitan Membaca Dan Belajar Huruf Abjad Pada Anak Dengan Penggunaan Media Sandpaper Letter Dalam Metode Montessori. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 304–315. <https://doi.org/10.21009/jpd.v15i2.46396>
- Abduloh, A. (2020). Effect of Organizational Commitment toward Economical, Environment, Social Performance and Sustainability Performance of Indonesian Private Universities. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(7), 6951–6973.
- Afifah, H. (2024). Implementasi Technology Acceptance Model (TAM) Pada Penerimaan Aplikasi Sistem Manajemen Pendidikan Di Lingkungan Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 5(9), 1353–1367.
- Aidah, A. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Tahsinia*, 5(6), 966–977.
- Apriyani, N. (2021). Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 126–140. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>
- Ari et al. (2025). Implementasi Metode Pembelajaran Bercerita untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak di Sekolah Dasar. *Aljabar: Jurnal Ilmuan Pendidikan, Matematika dan Kebumian*, 1(2), 1–9.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Arifudin, O. (2024). Trends in Teaching Research with Technology in Indonesia. *Journal of Multidisciplinary Global*, 1(2), 107–116.
- Arifudin, O. (2025). Why digital learning is the key to the future of education. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 3(4), 201–210.
- Asep & Surya. (2023). *Pedoman Menyusun Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Aslan, A. (2025). Analisis Dampak Kurikulum Cinta Dalam Pendidikan Islam Sebagai Pendidikan Transformatif Yang Mengubah Perspektif Dan Sikap Peserta Didik: Kajian Pustaka Teoritis Dan Praktis. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia*, 3(1), 83–94.
- Delvina, A. (2020). Governance and legal perspectives: Problems in the management of Zakat funds are used as collateral. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 12(6), 209–217. <https://doi.org/10.5373/JARDCS/V12I6/S20201023>
- Djafri, N. (2024). Development Of Teacher Professionalism In General Education: Current Trends And Future Directions. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(3), 745–758.
- Erniati, E., & Sanjoko, Y. (2020). Deskripsi Pola Suku Kata Bahasa Wemale A Description of Syllabic Patterns of Wemale Language. *Jurnal Lingko : Jurnal Kebahasaan Dan Kesastraan*, 2(1), 37–50. <https://doi.org/10.26499/jl.v2i1.48>

- Fatimah, et al. (2024). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Gambar Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun Di Paud Bahrul Ihsan Kawasen. *Jurnal Intisabi*, 2(1), 33–50. <https://doi.org/10.61580/itsb.v2i1.50>
- Harahap, F. S. (2022). Belajar Membaca Dengan Metode Montessori. *KOLONI: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(2), 656–6665863. <https://doi.org/10.31004/koloni.v1i2.145> (Koloni)
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Hidayah, et al. (2020). Strategi Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Ular Tangga. *Icrementapedia*, 2. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3013>
- Jamil, I. M., & Dewinta. (2022). Permainan Kotak Alfabet Dalam Meningkatkan Pengenalan Huruf Alphabet. *Jurnal Pendidikan*. 23(4). <https://doi.org/10.3176/chem.geol.1974.4.04>
- Juhadi, J. (2020). Pendampingan Peningkatan Inovasi Produk Makanan Khas Subang Jawa Barat. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(6), 1094–1106.
- Kartika, I. (2023). Peran Pengawas Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 4(1), 111–124.
- Kartika, I. (2025). Menanamkan Akhlak Mulia Melalui Pendidikan Agama Islam: Studi Kontekstual Surat Luqman Di Pendidikan Menengah. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(10), 3305–3318.
- Kurniawan, M. A. (2025). Lokakarya Pengembangan Pembelajaran Dan Asesmen Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 109–120.
- Lahiya, A. (2025). Education Administration Reform: A Case Study On The Implementation Of The Merdeka Curriculum. *INJOSEDU: International Journal of Social and Education*, 2(2), 29–37.
- Maulana, A. (2025). Strategi Manajemen Pendidikan Berbasis Filsafat Ekonomi untuk Sustainable Organizational Development. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1–7.
- Mayasari, A. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Mukarom, M. (2024). Pengaruh Kegiatan Magrib Mengaji Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Jurnal Tahsinia*, 5(4), 583–598.
- Nasril, N. (2025). Evolution And Contribution Of Artificial Intelligencess In Indonesian Education. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 3(3), 19–26.
- Nisak Aulina, C., & Sausan, L. (2024). Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Karpet Ular Tangga Baca (Kartaca). *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 254–266. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.520>

- Nita, M. W. (2025). Pelatihan Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) Sebagai Upaya Pencegahan Penyakit Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 3(1), 19–28.
- Nurbaeti, N. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 98–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.328>
- Nurhayati, et al. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini*, 4 (1), 1–13. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Primasari, et al. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Dengan Metode Bermain Kartu Gambar Dan Kartu Suku Kata. *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 105. <https://doi.org/10.26858/edustudent.v1i2.26442>
- Pyle, A., Wickstrom, H., Gross, O., & Kraszewski, E. (2024). Supporting literacy development in kindergarten through teacher-facilitated play. *Journal of Early Childhood Research*, 22(3), 428–441. <https://doi.org/10.1177/1476718X231221363>
- Romdoniyah, F. F. (2024). Implementasi Kebijakan Education Mangement Information System (EMIS) Di Seksi PD. Pontren Pada Kemenag Kota Bandung. *Jurnal Tahsinia*, 5(6), 953–965.
- Rosmayati, S. (2025). Integrasi Filsafat Manajemen dalam Peningkatan Efektivitas Ekonomi Pendidikan di Organisasi Modern. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 4(1), 1–6.
- Rusmana, F. D. (2020). Inovasi Kemasan Dan Perluasan Pemasaran Dodol Nanas Di Subang Jawa Barat. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 408–417.
- Setiawati, E. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Sigit Purnama, D. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Sofyan, Y. (2021). Pengaruh Kelas Sosial, Pengalaman dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Penggunaan Kartu Kredit. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 5(1), 286–298.
- Sudrajat, J. (2024). Enhancing the Quality of Learning through an E-Learning-Based Academic Management Information System at Madrasah Aliyah Negeri. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 621–632.
- Sulaeman, D. (2022). Komparasi Pendidikan Non Formal Dan Informal Pada Lembaga Satuan Paud Sejenis. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 138–146. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.332>
- Supriani, Y. (2023). Pelatihan Pembuatan Ecobrick Sebagai Upaya Pengelolaan Sampah Plastik Di SDN 8 Metro Pusat. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(3), 340–349.
- Supriani, Y. (2024). Fasilitasi Kebutuhan Belajar Dan Berbagi Praktik Baik Pengawas Sekolah Ke Kepala Sekolah. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(1), 75–85.
- Supriani, Y. (2025). Pelatihan Pembuatan Minuman Sehat Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 85–95.

- Syofiyanti, D. (2024). Implementation of the" Know Yourself Early" Material Sex Education for Children in Schools. *International Journal of Community Care of Humanity (IJCCH)*, 2(9).
- Yee, et al. (2022). Learning through Play in Early Childhood: A Systematic Review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(4), 949–993. <https://doi.org/10.6007/ijarped/v11-i4/16076>
- Zulfa, A. A. (2025). Peran Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Dan Efisiensi Pengelolaan Akademik Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Tahsinia*, 6(1), 115–134.
- Zahira, Z. (2023). *Islamic Montessori Reading And Writing*. PT. Bentang Pustaka.