

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL MELALUI APLIKASI QUIZIZZ

Dian Rosdiana^{1*}, Cecep², Chika Gianistika³

^{1,2,3}PIAUD, STIT Rakeyan Santang, Indonesia

dianrossher@21gmail.com, cecepsundulusi2@gmail.com, cgianistika@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya peningkatan keaksaraan awal kelompok B2 di RA. Nurul Huda Sirnabaya Kecamatan Telukjambe Timur Karawang. Anak yang dikatakan mampu dalam keaksaraan awal hanya 11,11%. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan aplikasi quizizz dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak kelompok B2 di RA. Nurul Huda Sirnabaya Kecamatan Telukjambe Timur Karawang. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian yaitu anak kelas B2 di RA. Nurul Huda Sirnabaya Kecamatan Telukjambe Timur Karawang yang berjumlah 18 anak. Penelitian dilaksanakan sebanyak 3 siklus dengan melakukan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi di setiap siklusnya. Satu siklus dilaksanakan selama 2 hari dengan subjek seluruh anak kelas B2 di RA. Nurul Huda Sirnabaya Kecamatan Telukjambe Timur Karawang yang berjumlah 18 anak. Hasil penelitian pada siklus I rata-rata anak belum berkembang sesuai harapan. Pada siklus II ada peningkatan namun belum maksimal dalam pencapaian. Kemudian melakukan kembali penelitian pada siklus III rata-rata anak sudah berkembang sangat baik dibandingkan pada siklus I dan siklus II. Hal itu dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan aplikasi quizizz dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal.

Kata Kunci: Keaksaraan awal, Aplikasi Quizizz.

Abstract: This research is backed by the low increase in initial literacy of the B2 group in RA. Nurul Huda Salintang Telukjambe Timur District, Karawang. Children who are said to be capable of initial literacy are only 11.11%. This study aims to determine the application of the application quizizz increase literacy ability early children in group B2 in RA. Nurul Huda Sirnabaya, Telukjambe Timur District, Karawang. This study used the Classroom Action Research method with research subjects namely B2 class children at RA. Nurul Huda Sirnabaya, Telukjambe Timur Karawang District, with a total of 18 children. The research was carried out in 3 cycles with stages planning, implementation of action, observation, and reflection at each cycle. One cycle was carried out for 2 days with the subject of all B2 class children at RA. Nurul Huda lintang Telukjambe Timur Karawang District, totaling 18 children. The results of research in the first cycle on average children have not developed as expected. In cycle II there is an increase but not maximal in achievement. Then do the research again in cycle III, the average child has developed very well compared to cycle I and cycle II. It can be concluded that usage application quizizz can improve early literacy skills.

Keywords: Early literacy, Quizizz App.

Article History:

Received: 02-05-2023

Revised : 29-05-2023

Accepted: 27-06-2023

Online : 30-06-2023

A. LATAR BELAKANG

Kontroversi dalam pembelajaran membaca dan menulis bagi anak usia dini masih menjadi pro dan kontra. Kemampuan membaca berdasarkan fase perkembangan kognitif anak, kemampuan membaca diajarkan di Sekolah Dasar (SD) kelas 2 saat anak usia 7-8 tahun. Hal ini sesuai dengan teori Piaget dalam (Arifudin, 2022) bahwa kemampuan membaca termasuk pada aspek perkembangan peserta didik.

Hal ini membuat kemampuan membaca bagi anak usia dini berarti memaksakan kemampuan membaca. Dikarenakan membaca bagi anak usia dini berarti memaksakan anak untuk memiliki kemampuan. Namun tidak ada salahnya mengajarkan anak membaca sejak dini, agar anak memiliki kesiapan ketika masuk Sekolah Dasar (SD). Dikarenakan kemampuan membaca merupakan salah satu syarat untuk masuk SD. Anak-anak akan mengalami kesulitan membaca bila kurang kesempatan berlatih, kurang mengembangkan strategi memahami bacaan, sering berlatih membaca diluar kemampuannya dan mempunyai pengalaman negative terhadap membaca. Hal ini menyebabkan kegiatan pembelajaran tidak optimal, anak menjadi tidak paham dengan materi yang disampaikan, apabila anak tidak paham akan apa yang diajarnya maka sulit bagi anak untuk dapat menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi ajar (Gianistika, 2022).

Menurut survei saat ini anak usia dini mencapai 19 juta jiwa. Jika seluruhnya dibekali metode calistung, maka 15 tahun kedepan ketika anak tersebut memasuki jenjang pendidikan perguruan tinggi maka akan mengalami kesulitan dalam penyusunan skripsi. Hal ini disebabkan karena dampak dari metode calistung yang diterapkan di pendidikan anak usia dini. Jika hal ini masih diterapkan maka akan berpengaruh pada kualitas Angkatan kerja yang kurang baik, sehingga menjadi beban pemerintah.

Dalam Badan Pusat Statistik Pendidikan tahun 2021, anak dengan riwayat pendidikan prasekolah ditemukan memiliki nilai akademik yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang tidak mengenyam pendidikan prasekolah.

Proses belajar membaca yaitu dengan mengenal keaksaraan awal bagi anak yang baru masuk Taman Kanak-Kanak. Menurut (Suhartono., 2005) bahwa pembelajaran keaksaraan awal dimulai dengan mengenal huruf vokal yang merupakan bunyi ujaran akibat adanya udara yang keluar dari paru-paru yang tidak terkena hambatan ataupun halangan. Menurut (Febriyani dkk, 2022) bahwa mengenal huruf vokal a, i, u, e, dan o, adalah suatu dasar pengembangan kemampuan berbahasa terutama kemampuan keaksaraan anak (membaca permulaan) yang dalam kegiatannya melibatkan unsur pendengaran (auditif), dan unsur penglihatan (visual), maka faktor belajar dan kematangan berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan anak. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan untuk mengenal keaksaraan awal, maka guru harus tattgap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan dalam hal pembelajaran persiapan mengenal keaksaraan awal dari kegiatan membaca, sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan mengenal keaksaraan awal yang lebih optimal.

Kemampuan membaca pada anak, menurut (Nurbaeti, 2022) bahwa disampaikan oleh guru dengan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini dilakukan dengan penerapan pembelajaran yang terdiferensiasi. Diferensiasi pembelajaran perlu dilakukan mengingat setiap anak adalah unik dan memiliki karakteristik yang berbeda. Pembelajaran mengenal keaksaraan awal telah dilakukan oleh guru namun belum memberikan kontribusi yang maksimal dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal.

Observasi dilaksanakan pada tanggal 24 dan 26 Oktober 2022, kondisi yang ditemukan menunjukkan bahwa dari 18 anak kelompok B2 di RA. Nurul Huda Sirnabaya Kecamatan Telukjambe Timur Kabupaten Karawang hanya 2 anak (11,11%) yang

mampu mengenal keaksaraan awal dengan baik. Sebagiannya 16 anak (83,4%) tampak kesulitan saat menyebutkan dan mengenal huruf diantaranya ditunjukkan dengan ketidakmampuan anak dalam membaca dan mengeja yang ditampilkan guru. Beberapa anak terlihat bingung membedakan beberapa huruf tertentu dan terlihat sangat ragu untuk membentuknya menjadi kata tertentu.

Rendahnya kemampuan mengenal keaksaraan awal pada anak kelompok B2 di RA. Nurul Huda Siregar Kecamatan Telukjambe Timur Kabupaten Karawang disebabkan karena kegiatan pembelajaran pengenalan keaksaraan awal di kelompok B2 yang dilakukan oleh guru lebih difokuskan dengan kegiatan menulis huruf dipapan tulis dengan menggunakan spidol secara bergantian dan mengucapkannya dengan serius, sehingga terkesan monoton dan membebani anak dan yang didapat anak hanya menghafal.

Menurut (Sulaeman, 2022) bahwa pembelajaran yang kreatif dan inovatif salah satunya dapat dilakukan dengan pemanfaatan teknologi. Teknologi merupakan media yang menarik yang bersifat interaktif terutama mengutamakan kerjasama, komunikasi dan interaksi antar anak.

Salah satu aplikasi games yang dapat digunakan dalam pembelajarkan keaksaraan awal anak, yaitu aplikasi quizizz. Aplikasi quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran (Salsabila dkk, 2020). Lebih lanjut menurut (Mayasari, 2021) bahwa kegiatan pembelajaran dikelas dapat menjadi kegiatan yang membosankan bagi anak bila evaluasi pembelajaran yang digunakan dengan teks dan gambar dalam kertas, guru dapat menggunakan media evaluasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariatif untuk menjadi lebih menarik bagi anak.

Berdasarkan pemaparan di atas, permasalahan pada anak kelompok B2 di RA. Nurul Huda Siregar Kecamatan Telukjambe Timur Kabupaten Karawang, yaitu rendahnya kemampuan mengenal keaksaraan awal, terutama pada 5 huruf vokal dan huruf konsonan secara tepat, guru mencoba memperkenalkan media game edukasi yaitu media pembelajaran dengan berbagai permainan. Dapat melalui menjodohkan huruf dengan simbol-simbol, dapat dengan anak menunjukan huruf yang disebutkan/diperintahkan oleh guru, dapat pula guru mendownload game edukasi dalam smartphone dan masih banyak lagi.

Dari hasil analisis diperoleh bahwa kemampuan mengenal keaksaraan awal yang meliputi pengenalan huruf vokal dan konsonan pada anak kelompok B2 di RA. Nurul Huda Siregar melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal dengan menggunakan aplikasi quizizz. Sehingga peneliti mencoba melalui sebuah penelitian dengan judul Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Aplikasi Quizizz (Penelitian Tindakan Kelas pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Nurul Huda Siregar Kecamatan Telukjambe Timur Kabupaten Karawang).

B. METODE PENELITIAN

Menurut (Rahayu, 2020) bahwa metode penelitian adalah sebuah upaya dalam mencari dan mengumpulkan data atau informasi penelitian yang digunakan oleh peneliti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Hopkins sebagaimana dikutip (Tanjung, 2023) bahwa penelitian tindakan kelas dalam bahasa Inggris disebut dengan istilah classroom action research. Dari nama tersebut

terkandung tiga kata yakni : 1) Penelitian : menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu obyek dengan cara menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti, 2) Tindakan : menujukkan pada suatu obyek kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa, serta 3) Kelas : dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik, yakni sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Menurut Darsono dkk, dalam (Arifudin, 2023) mengemukakan bahwa manajemen Penelitian Tindakan Kelas menjelaskan bahwa seorang peneliti bukan sebagai penonton tentang apa yang dilakukan guru terhadap muridnya, tetapi bekerja secara kolaboratif dengan guru mencari solusi terbaik terhadap masalah yang dihadapi. Selain itu dalam penelitian tindakan kelas dimungkinkan siswa secara aktif berperan serta dalam melaksanakan tindakan. Sejalan dengan pernyataan tersebut, maka jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif artinya melibatkan orang lain dalam proses penelitiannya (Hanafiah, 2021). Peneliti berkolaborasi dengan guru dalam merencanakan, mengidentifikasi, mengobservasi, dan melaksanakan tindakan yang telah dirancang.

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan penelitian model Hopkins dalam (Ulfah, 2019) bahwa penelitian diawali dengan tindakan pendahuluan kemudian dilanjutkan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus. Hasil evaluasi pada siklus I masih belum tuntas, sehingga dilakukan perbaikan pada siklus II. Refleksi siklus I dilakukan untuk menentukan langkah-langkah perbaikan pada siklus II.

Penelitian dilakukan sesuai dengan jadwal kegiatan pelajaran pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Nurul Huda Sirnabaya kecamatan Telukjambe Timur Kabupaten Karawang. Menurut Suharsimi, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Ada tiga kata yang membentuk pengertian bahwa Penelitian Tindakan Kelas diartikan sebagai gabungan dari Penelitian, Tindakan, dan Kelas. Pada intinya PTK bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Dalam melaksanakan PTK ini, peneliti akan mengikuti langkah-langkah tertentu yang membimbing peneliti untuk melakukan kegiatan penelitian secara sistematis (Arikunto, 2010).

Adapun bentuk penelitian yang lakukan pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Nurul Huda Sirnabaya kecamatan Telukjambe Timur Kabupaten Karawang. Tujuan utama diadakan PTK bentuk ini ialah untuk dua hal sekaligus, memecahkan persoalan praktis dalam pembelajaran, dan untuk menghasilkan pengetahuan yang ilmiah dalam bidang pembelajaran di kelas. Sedang persoalan-persoalan yang diteliti datang dan diidentifikasi oleh peneliti dari luar. Jadi guru kelas bukan pencetus utama dalam penelitian ini.

Prosedur penelitian tindakan dilakukan dalam siklus yang sistematis. Secara garis besar, tiap siklusnya akan melalui empat tahapan sebagaimana yang dikemukakan oleh Kemmis dan Tagart, sebagaimana dikutip (Hanafiah, 2022) yakni sebagai berikut: 1) Perencanaan Merupakan kegiatan merancang secara rinci tentang apa dan bagaimana

tindakan yang akan dilakukan. Rancangan tersebut mencakup penentuan pokok bahasan, menyiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), merencanakan bahan pembelajaran, media gambar sebagai dasar aktifitas analisis siswa, serta menyiapkan instrumen observasi dan tes untuk menguji aktivitas siswa dan kemampuan kognitif siswa dalam aspek analisis. Di dalam RPP langkah-langkah penerapan metode pembelajaran examples non examples yang ditawarkan dijabarkan secara terperinci, 2) Pelaksanaan Merupakan pelaksanaan seluruh tindakan yang telah direncanakan secara sistematis dan lengkap, 3) Pengamatan Merupakan tindakan pengamatan yang dilakukan secara langsung ketika metode pembelajaran examples non examples diterapkan. Pengamatan dilakukan terhadap pelaksanaan langkah-langkah metode pembelajaran examples non examples sekaligus mengamati aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perubahan yang berarti setelah tindakan dilakukan, serta 4) Refleksi Adalah kegiatan evaluasi terhadap pelaksanaan tindakan. Evaluasi dilakukan dengan mengacu kepada data yang telah diperoleh. Hasil evaluasi dijadikan landasan untuk menilai hasil tindakan dan pengambilan keputusan terhadap pelaksanaan siklus selanjutnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung. Pemanfaatan media pembelajaran aplikasi quizizz adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvesional dengan pembelajaran yang lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer.

Pemanfaatan aplikasi quizizz bisa menjadi upaya tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Permainan aplikasi quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar anak dan meningkatkan hasil belajar (Hasanah, 2019).

Pada saat penelitian pra siklus kemampuan keaksaraan anak masih sangat kurang sekali, yakni 14 anak yang belum berkembang (BB) atau sekitar 77,78%. Ada peningkatan dalam siklus I setelah menggunakan aplikasi quizizz terdapat 7 anak yang belum berkembang (BB) atau sekitar 38,89%. Ada peningkatan namun jumlah persentase belum diatas nilai minimum. Peneliti dan guru melakukan penelitian kembali pada siklus II. Dalam pembelajaran pada siklus II terdapat peningkatan pada jumlah anak yang mampu dalam keaksaraan awal melalui aplikasi quizizz yakni terdapat 9 anak yang berkembang sangat baik (BSB) atau sekitar 50%. Dikarenakan belum diatas nilai minimum maka dilakukan siklus III. Dengan melakukan siklus III anak mampu mengenal keaksaraan awal dengan aplikasi quizizz yakni terdapat 16 anak yang sudah berkembang sangat baik atau sekitar 88,89%.

Berdasarkan hasil penelitian dan observasi, peneliti dapat menyimpulkan bahwa anak dalam perkembangan bahasa dalam pengenalan keaksaraan awal sudah berkembang dan meningkat dengan baik melalui penerapan aplikasi quizizz, dengan langkah-langkah yang dilakukan guru yaitu menentukan tema yang akan disesuaikan dengan aplikasi quizizz. Dimana didalam aplikasi quizizz anak bisa mulai melakukan permainan aplikasi quizizz. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Salsabila dkk, 2020).

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa terbukti dengan diterapkannya aplikasi quizizz dapat mengembangkan kemampuan keaksaraan awal anak di RA Nurul Huda Sirnabaya Kecamatan Telukjambe Timur Kabupaten Karawang. Hal ini terlihat dari sebagian anak sudah bisa mengenal dan menyebutkan huruf, kata, serta kalimat sederhana dengan baik, anak juga sangat antusias dengan pembelajaran keaksaraan awal dengan aplikasi quizizz. Peneliti mengamati bahwa anak didik dikelas B2 telah memahami dan mengenal keaksaraan awal dengan baik.

Selama penelitian dilaksanakan aktivitas pembelajaran anak menjadi meningkat, minat belajar anak menjadi sangat antusias hal ini dikarenakan media yang digunakan sangat menyenangkan bagi anak. Untuk meningkatkan keaksaraan awal anak ada beberapa yang harus dilakukan sebelum kegiatan yaitu menentukan tema, menyiapkan aplikasi quizizz mengenalkan huruf, kata, serta kalimat sederhana pada anak. Membuat kelompok dan pemberian tugas pada anak.

Table 1. 1 Perbandingan Mengenal Keaksaraan Awal Pra Siklus, Siklus I, II, dan III

No.	Indikator	Perbandingan Mengenal Keaksaraan															
		Pra Siklus				Siklus I				Siklus II				Siklus III			
		BB	MB	BSB	BSH	BB	MB	BSB	BSH	BB	MB	BSB	BSH	BB	MB	BSB	BSH
1	Menyebutkan huruf dari kata (gajah dan ikan)	77,78	5,56	5,56	11,11	38,89	11.11	22,22	27,28	0	0	50	50	0	0	11,11	88,89
2	Mampu menyebutkan kata (gajah dan ikan)	77,78	5,56	5,56	11,11	38,89	11.11	22,22	27,28	0	0	50	50	0	0	11,11	88,89

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada saat pra siklus peningkatan kemampuan keaksaraan awal anak tergolong rendah dengan prosentase 11,11%, namun saat guru melaksanakan siklus I yang dilakukan selama dua hari terjadi peningkatan menjadi 27,78%, namun nilai tersebut masih dibawah nilai minimum, kemudian guru melakukan siklus II dilaksakan selama dua hari terjadi peningkatan kembali menjadi 50%, namun nilai masih dibawah minimum. Kemudian guru melakukan siklus III dan mendapat hasil yang baik, yaitu 88,89%. Pada saat pra siklus anak kebanyakan tidak mampu dalam peningkatan kemampuan keaksaraan awal (hanya dua anak yang mampu), karena guru tidak menggunakan media pada saat proses pengenalan huruf vokal dan konsonan. Selanjutnya guru dan peneliti melakukan tindakan yang disebut dengan siklus I yaitu ada 5 anak yang mampu. Hal tersebut mengalami peningkatan yang sebelumnya hanya dua anak yang mampu. Pada siklus I ada peningkatan karena guru sudah menggunakan media untuk proses peningkatan kemampuan keaksaraan awal, tapi masih ada 14 anak yang belum mampu dikarenakan cara guru dalam menyampaikan materi kurang maksimal. Kemudian dilakukan siklus II, ada 9 anak yang mampu dari 18 anak. Dikarenakan masih kurang maksimal dilakukan siklus III, ada 16 anak yang sudah mampu. Untuk yang belum mampu dikarenakan saat kegiatan siklus III anak tidak masuk sekolah. Hasil dari proses belajar anak dalam peningkatan kemampuan keaksaraan awal anak melalui aplikasi quizizz mengalami peningkatan mulai dari pra siklus dan sampai dilakukan tindakan sampai tahap siklus III. Pada siklus III ada banyak siswa yang mampu yaitu 16 anak dari 18 anak.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disarankan bahwa seorang guru harus terus mengembangkan diri dan kreatif dalam rangka mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas dan menghasilkan proses pembelajaran yang terbaik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada semua pihak, yang telah membantu terlaksananya kegiatan penelitian yang telah dilakukan pada anak didik kelompok B2 RA, Nurul Huda Sirnabaya. Ucapan terima kasih kepada :

1. Ketua STIT Rakeyan Santang, yang telah mendanai kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik
2. Ketua Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) STIT Rakeyan Santang yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.
3. Ketua Program Studi yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.
4. Kepala Sekolah dan Guru RA. Nurul Huda Sirnabaya yang telah memberikan izin untuk melakukan kegiatan penelitian ini.
5. Keluarga dan teman-teman satu angkatan yang saling membantu berbagi ilmu dan saling menguatkan satu sama lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Arikunto. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Febriyani dkk. (2022). Pembelajaran Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pengembangan Media Pak Tua (Papan Kartu Membaca Awal). *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 7(2), 1–10.
- Gianistika, C. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Bahasa Indonesia Melalui Pertanyaan Terstruktur Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 117–126.
- Hanafiah, H. (2021). Pelatihan Software Mendeley Dalam Peningkatan Kualitas Artikel Ilmiah Bagi Mahasiswa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(2), 213–220.
- Hanafiah, H. (2022). Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru melalui Supervisi Klinis Kepala Sekolah. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4524–4529.
- Hasanah, D. H. (2019). *Penerapan Media Pembelajaran Quizizz untuk Melatih Kemampuan Gramatika Mahasiswa Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Mayasari, A. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.
- Nurbaeti, N. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 98–106.
- Rahayu, Y. N. (2020). *Program Linier (Teori Dan Aplikasi)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Salsabila dkk. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–173.
- Suhartono. (2005). *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta:

- Depdiknas.
- Sulaeman, D. (2022). Implementasi Media Peraga dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 71–77.
- Tanjung, R. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Menulis Jurnal Ilmiah. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 1(1), 42–52.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100.