

**Pengembangan Permainan Domino Card Sebagai Upaya
Pengenalan Huruf Anak Usia 5 – 6 Tahun**

Andhani Meviayanti¹

andhaniyanti@gmail.com

Asih Nur Ismiatun²

asihnurismi@unja.ac.id

Uswatul Hasni³

uswatulhasni@unja.ac.id

^{1,2,3}, Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Universitas Jambi, Indonesia

Received: 4th March, 2025

Accepted: 2nd July, 2025

Published: 31st July, 2025

Abstract: Letter recognition in children aged 5-6 years plays a crucial role in child development, particularly in language development, as it serves as the foundation for reading instruction. During this process, children learn to identify letter shapes, names, and sounds. A needs analysis conducted in four kindergartens in Jambi Luar Kota District revealed that children experience difficulties recognizing alphabet letters, and schools require innovative educational games to support letter recognition instruction. This research aims to: (1) develop a domino card game, (2) assess its feasibility, and (3) examine teachers' responses to the game. The study employed the ADDIE development model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation phases. Data were collected through validation questionnaires completed by subject matter and media experts, and response questionnaires from six teachers at TK Negeri 15 Mendalo Darat and TK Labora Islam Mulia. Both quantitative and qualitative data analysis methods were used. Expert validation results showed high suitability scores: 98% from subject matter experts and 96% from media experts, indicating the domino card game requires no revision. Practicality testing by teachers yielded a score of 87%, demonstrating that the domino card game is practical and suitable as an educational tool for letter recognition among children aged 5-6 years in Jambi Luar Kota District. The development of innovative educational games is essential for providing varied learning experiences. However, this research is limited to field testing and has not yet conducted effectiveness testing.

Keywords: domino card, letter recognition, educational games

How to cite this article:

Meviyanti, A., Ismiatun, A. N., & Hasni, U. Pengembangan Permainan Domino Card Sebagai Upaya Pengenalan Huruf Anak Usia 5 – 6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 10(2), 189–197. <https://doi.org/10.33369/jip.10.2.189-197>

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap awal dalam kehidupan yang sangat menentukan arah perkembangan anak ke depan. Pada masa ini, yang dikenal sebagai masa emas (golden age), anak mengalami pertumbuhan pesat dalam berbagai aspek, mulai dari motorik, kognitif, sosial-emosional, moral, bahasa, hingga seni. Menurut Desmita (dalam Herliani, 2017), anak usia dini berada pada rentang usia 0–6 tahun,

sementara National Association for the Education of Young Children (NAEYC) memperluas hingga usia 0–8 tahun. Masa ini merupakan periode kritis yang membutuhkan stimulasi optimal karena perkembangan yang terjadi sangat berpengaruh terhadap pondasi kepribadian anak di masa depan (Ismail, 2023).

Bahasa menjadi salah satu aspek perkembangan yang sangat penting di usia dini. Kemampuan berbahasa anak mencakup bahasa reseptif (kemampuan memahami) dan ekspresif (kemampuan mengungkapkan), yang keduanya dibentuk dari lingkungan yang kaya akan rangsangan. Widyastuti (2018) menyebutkan bahwa pemahaman simbol lisan dan kemampuan mengekspresikan pikiran melalui kata merupakan bagian penting dari perkembangan bahasa. Anak usia 5–6 tahun diharapkan mampu memahami beberapa perintah sekaligus, mengulang kalimat kompleks, mengikuti aturan permainan, dan menunjukkan minat terhadap bacaan. Dalam praktiknya, pendekatan belajar sambil bermain menjadi strategi yang paling sesuai dalam mengembangkan bahasa anak usia dini. Pendekatan ini memungkinkan anak terlibat aktif dalam kegiatan individu, kelompok kecil, maupun besar yang mendukung perkembangan bahasa secara menyenangkan. Bahasa sendiri tidak hanya sebatas berbicara, tetapi juga melibatkan tulisan, ekspresi wajah, simbol, gerak tubuh, hingga seni Hurlock (dalam Ramadhan, 2024 dan Wolraich (dalam Anggraini, 2021).

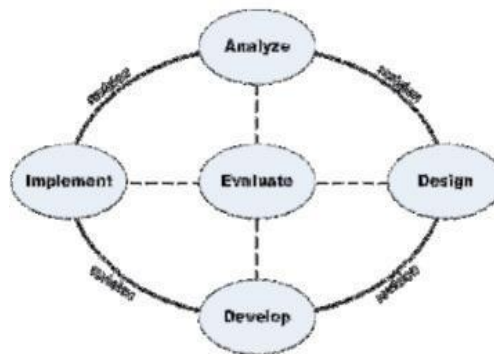
Namun, hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di empat lembaga TK di Kecamatan Jambi Luar Kota menunjukkan adanya tantangan dalam proses pengenalan huruf. Dari sembilan guru responden, sebanyak 66,66% menyatakan memerlukan media pembelajaran tambahan untuk mendukung kegiatan mengenal huruf, dan seluruh guru menyatakan mengalami kesulitan dalam mengajarkan huruf kepada anak. Media yang digunakan masih terbatas, seperti kartu huruf, puzzle, poster, dan pohon huruf. Selain itu, kemampuan anak dalam menyebutkan simbol huruf juga masih rendah. Contohnya, di TK Fania Salsabila Barokah, dari 23 anak hanya 3 anak yang dapat menyebutkan simbol huruf A-Z. Hal serupa juga terjadi di tiga lembaga lainnya, yang menunjukkan masih terbatasnya pemahaman huruf secara utuh di kalangan anak.

Salah satu media alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf adalah permainan domino. Permainan ini bersifat mencocokkan simbol satu dengan yang lain, dan dapat dimodifikasi untuk mencocokkan simbol huruf dengan awalan kata dari gambar suatu benda, sehingga sesuai dengan indikator pengenalan huruf pada anak usia 5–6 tahun. Meskipun permainan domino telah digunakan dalam beberapa penelitian sebelumnya, masih terdapat kekosongan dalam konteks pengembangan media domino untuk tujuan pengenalan huruf secara menyeluruh dan kontekstual sesuai tema pembelajaran PAUD. Penelitian Wulandari dkk. (2022) hanya berfokus pada peningkatan kognitif melalui permainan domino, sementara penelitian Waskita dkk. (2023) hanya mengembangkan domino untuk pengenalan huruf vokal anak usia 4–5 tahun tanpa keterkaitan tema pembelajaran yang terintegrasi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki novelty dalam mengembangkan permainan domino card yang dirancang khusus untuk mengenalkan seluruh huruf A–Z kepada anak usia 5–6 tahun secara tematik, menyesuaikan konten permainan dengan tema pembelajaran PAUD, sesuai dengan kurikulum PAUD. Penelitian ini juga bertujuan untuk menguji kelayakan media melalui validasi ahli dan mengetahui respon guru terhadap penggunaannya sebagai inovasi dalam proses pembelajaran pengenalan huruf.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran inovatif berupa permainan domino card. Media ini dirancang untuk membantu anak usia 5–6 tahun dalam proses pengenalan huruf, terutama dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD). Dalam proses pengembangannya, penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ADDIE dipilih karena dikenal sistematis, fleksibel, dan relevan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis kebutuhan lapangan, terutama dalam bidang pendidikan anak usia dini. Tahapan dalam model ini dijalankan secara berurutan, dengan evaluasi dilakukan pada setiap langkah sebagai umpan balik bagi pengembangan media. Berikut gambar bagan tahap Bagan model ADDIE dapat dilihat pada gambar 1.1 berikut:



Subjek dalam penelitian ini melibatkan tiga kategori, yaitu ahli materi, ahli media, dan guru PAUD. Ahli materi adalah seorang dosen dari bidang pendidikan anak usia dini yang bertugas menilai kelayakan isi permainan domino card. Ahli media adalah seorang dosen atau praktisi pendidikan yang memiliki keahlian dalam pengembangan media pembelajaran. Selain itu, sebanyak enam guru PAUD dari dua lembaga TK, yaitu TK Labora Islam Mulia dan TK Negeri 15 Mendalo Darat (masing-masing tiga guru), berperan sebagai responden dalam uji kepraktisan media. Mereka menjadi pengguna langsung permainan dalam kegiatan belajar mengajar dan memberikan penilaian berdasarkan pengalaman mereka.

Prosedur penelitian yang telah dilakukan adalah **a) analisis**, pada tahap ini, peneliti melakukan dua bentuk analisis awal, yaitu analisis materi dan analisis strategi pembelajara, dengan menggunakan dua teknik yaitu studi literatur dan studi lapangan. Tujuannya analisi materi dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan materi pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun, masalah yang muncul terkait dengan kemampuan awal anak dalam mengenali huruf, untuk studi literturnya didapat dengan mencari jurnal mengenai kemampuan pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun, dan untuk studi lapangnya dengan melakukan wawancara dan pengisian angket oleh guru TK di kecamatan jambi luar kota. Analisis strategi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui strategi pembelajaran anak dalam mengenal huruf. Dilakukan dengan dua Teknik yaitu studi literatur dan studi lapangan dimana studi lapangan di dapat dari hasil wawancara dengan guru dan pengisian angket oleh guru mengenai proses pembelajaran, permainan atau media yang digunakan. Untuk studi literatur dengan mencari jurnal mengenai strategi pembelajaran dalam pengenalan huruf.

b) desain, berdasarkan hasil analisis, peneliti menyusun perencanaan produk. Tahap ini meliputi penyusunan jadwal penelitian, penentuan spesifikasi teknis media domino card, penyusunan alur dan konsep permainan, serta pembuatan storyboard. Desain dibuat agar media selaras dengan tema pembelajaran PAUD dan menarik bagi anak-anak. **c) development**, peneliti mulai mengembangkan permainan domino card berdasarkan desain yang telah dibuat. Produk yang telah selesai dibuat kemudian divalidasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa media memenuhi kriteria kelayakan. Validasi ahli materi mencakup aspek kesesuaian isi dengan kompetensi PAUD, akurasi huruf dan gambar, serta keterpaduan dengan tema pembelajaran. Sementara itu, validasi ahli media menilai aspek seperti kualitas visual, keterbacaan huruf, ukuran dan tampilan media, serta daya tarik bagi anak usia dini.

d) implementasi, tahap ini merupakan tahap uji coba kepraktisan media yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan oleh enam guru PAUD dari dua lembaga TK. Guru-guru tersebut diminta untuk menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran pengenalan huruf, dan kemudian memberikan penilaian terhadap kemudahan penggunaan, efektivitas, serta keterlibatan anak selama proses bermain. **e) evaluasi**, evaluasi dilakukan secara formatif, yaitu dilakukan secara bertahap pada setiap fase pengembangan. Evaluasi ini bertujuan untuk memperbaiki kelemahan media berdasarkan masukan dari ahli dan guru. Proses evaluasi menjadi penting untuk meningkatkan validitas, kepraktisan, dan keberterimaan media sebelum benar-benar diterapkan secara luas.

Implementasi dalam penelitian ini, menggunakan beberapa jenis instrumen untuk mengumpulkan data, yaitu, lembar validasi ahli materi, yang digunakan untuk menilai isi dan konten pembelajaran media, termasuk kesesuaian dengan tujuan pembelajaran PAUD dan penggunaan bahasa yang tepat. Kedua lembar validasi ahli media, berisi indikator yang menilai aspek desain visual, ukuran, warna, keterbacaan, serta daya tarik bagi anak. Ke tiga angket kepraktisan guru, digunakan untuk mengetahui sejauh mana media domino card mudah digunakan dalam pembelajaran, efektif dalam menyampaikan materi, dan mampu melibatkan anak secara aktif, dan terakhir panduan wawancara guru, digunakan untuk menggali informasi tambahan terkait pengalaman guru dalam menggunakan media pembelajaran huruf, termasuk hambatan dan saran pengembangan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu, data kualitatif diperoleh dari komentar, saran, dan tanggapan yang diberikan oleh ahli dan guru setelah menggunakan atau menilai media domino card. Data ini dikumpulkan melalui wawancara terbuka dan kolom isian dalam lembar validasi dan angket dan data kuantitatif berupa angka/skor yang diperoleh dari lembar penilaian ahli dan guru, kemudian dihitung untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media berdasarkan persentase.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif, sesuai dengan jenis data yang diperoleh. Untuk data kualitatif, analisis dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, yaitu menyaring informasi penting dari wawancara dan komentar, Penyajian data, yaitu menyusun temuan ke dalam narasi deskriptif dan Penarikan kesimpulan, yaitu merumuskan hasil akhir dan perbaikan media berdasarkan saran dari ahli dan guru. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus persentase sebagaimana dikemukakan oleh Arikunto (dalam Azahrah dkk., 2021), yaitu:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dengan keterangan: P adalah persentase hasil penilaian, F adalah jumlah skor yang diperoleh dari penilaian, N adalah skor maksimal dari seluruh butir penilaian.

Hasil perhitungan persentase tersebut kemudian dikategorikan ke dalam lima tingkat kualitas untuk memudahkan interpretasi, yaitu:

0–19,99% = Sangat tidak setuju / sangat buruk

20–39,99% = Tidak setuju / kurang baik

40–59,99% = Cukup / netral

60–79,99% = Setuju / baik

80–100% = Sangat setuju / sangat baik

Interpretasi ini digunakan untuk menentukan apakah media domino card termasuk dalam kategori layak, perlu revisi, atau tidak layak digunakan, baik dari sisi isi maupun tampilannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa permainan domino card edukatif untuk mengenalkan huruf kepada anak usia 5–6 tahun. Produk dikembangkan dengan mengacu pada hasil analisis kebutuhan di dua lembaga TK di Kecamatan Jambi Luar Kota, yaitu TK Labora Islam Mulia dan TK Negeri 15 Mendalo Darat. Permainan dirancang sebagai media konvensional berbasis komponen pembentuk permainan edukatif yang mencakup: tujuan, alat permainan, aturan main, tema, serta langkah-langkah kegiatan.

Hasil validasi materi dilakukan dalam dua tahap, menggunakan skala 1–5. Hasilnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Penilaian Ahli Materi

Tahap Validasi	Skor	Skor Maksimal	Peresentase (%)	Kategori
Validasi I (Jumat, 18 Oktober 2024)	49	50	98%	Sangat baik
Validasi II (Senin, 11 November 2024)	49	50	98%	Sangat baik

Pada tahap pertama, revisi dilakukan dengan mengganti bahasa pada kartu "Start" dan "Finish" menjadi "Mulai" dan "Selesai". Validasi kedua menunjukkan bahwa produk sudah sesuai dan layak uji coba tanpa revisi. Hasil validasi ahli media, untuk menilai kelayakan permainan domino card berdasarkan beberapa aspek penilaian yang tercantum dalam angket. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Penilaian Ahli Media

Tahap Validasi	Skor	Skor Maksimal	Peresentase (%)	Kategori
Validasi I (Rabu, 6 November 2024)	72	75	96%	Sangat baik

Aspek yang dinilai meliputi: tampilan visual, warna, keterbacaan, dan daya tarik. Validator menyatakan media layak tanpa revisi. Hal ini menunjukkan bahwa produk memenuhi

prinsip desain pembelajaran anak usia dini (Gunanto, 2016). Evaluasi pada tahap ini, produk yang telah direvisi dan divalidasi oleh validator, kemudian akan di uji cobakan. Pada penelitian pengembangan ini terbatas hanya pada uji coba kepraktisan oleh responden guru.

Tabel 3 Hasil Penilaian Uji Coba Kepraktisan Oleh Guru

Uji coba dilakukan kepada enam guru dari dua TK. Hasil pengisian angket kepraktisan disajikan dalam tabel:

Hasil Uji Coba	Jumlah Skor	Rata-rata	Persentase
	239	4,34	87,2%

Kategori ini termasuk “Sangat Praktis”. Guru menyatakan media permainan mudah digunakan, dapat melibatkan anak secara aktif, dan tidak memerlukan persiapan kompleks.

Hasil Produk Akhir

Berikut ini tampilan visual hasil dari akhir pengembangan permainan domino card yang menggunakan model pengembangan ADDIE dalam upaya pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun yang telah dikembangkan.

Tabel 4 Hasil Pengembangan Storyboard Permainan Domino Card

Bagian	Visual sebelum revisi	Hasil Pengembangan
Petunjuk penggunaan permainan, yang terdiri dari, tujuan permainan, tema Pemain dan aturan permainan		
Alat Permainan: Kartu Pertama Alat Permainan: Kartu Akhir		
	Bertuliskan “Start” Bertuliskan “Finish”	Diubah menjadi “Mulai” Diubah menjadi “Selesai”
Alat permainan kartu pertama dan akhir		
Gambar keseluruhan hasil pengembangan		

Hasil validasi ahli dan uji kepraktisan menunjukkan bahwa media permainan domino card yang dikembangkan sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran pengenalan huruf untuk anak usia 5–6 tahun. Temuan ini mendukung pendapat Widyastuti (2018) dan Sumartini (dalam Widyastuti, 2018), bahwa pengenalan simbol huruf dan bunyinya merupakan bagian dari keaksaraan awal. Anak yang diberi stimulasi melalui media yang menyenangkan akan lebih mudah mengingat bentuk dan bunyi huruf. Strategi “belajar sambil bermain” yang diterapkan dalam permainan domino card selaras dengan pendekatan yang dianjurkan dalam Kurikulum PAUD (Permendikbud No. 137/2014), yang menekankan pentingnya lingkungan belajar yang bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan anak. Dapat dilihat bahwasanya perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang sudah dilakukan dimana temuan ini memperkuat hasil Wulandari dkk (2022) yang menunjukkan efektivitas media domino dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Namun, penelitian Wulandari lebih fokus pada aspek kognitif, bukan bahasa. Penelitian yang dilakukn Waskita dkk (2023) juga mengembangkan domino huruf vokal, tetapi belum mengintegrasikan tema pembelajaran PAUD secara menyeluruh seperti dalam penelitian ini.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki novelty pada aspek Pengembangan domino card berbasis tema PAUD, Fokus pada aspek bahasa dan keaksaraan, dan diuji kepraktisan langsung oleh guru di dua lembaga berbeda. Untuk implikasinya sendiri Secara praktis, media ini, dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran (*indoor* maupun *outdoor*), mendorong partisipasi aktif anak, dan mendukung guru dalam menghadirkan pembelajaran bahasa yang tidak monoton. Secara teoritis, hasil ini mendukung pendekatan konstruktivistik dan teori pembelajaran sosial Vygotsky, bahwa anak membangun pengetahuan melalui interaksi dan bermain sosial. Domino card memfasilitasi interaksi tersebut secara kolaboratif, sesuai dengan perkembangan kognitif dan sosial anak. Sesuai dengan prinsip desain permainan edukatif menurut Pinasthika (2014), permainan domino ini memiliki tiga elemen penting yang menjadi keunggulan dalam pengembangan permainnya yaitu, aturan sederhana, fleksibel, dan adaptif, umpan balik langsung (pencocokan kartu memberi kepuasan), dan tujuan jelas (mengenal huruf, bunyi, dan kata benda bergambar). Hal ini mendukung motivasi intrinsik anak untuk terus terlibat dalam proses bermain-belajar.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis materi dan strategi pembelajaran, ditemukan bahwa dalam praktiknya pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia 5–6 tahun di TK Labora Islam Mulia dan TK Negeri 15 Mendalo Darat masih belum optimal. Hal ini terlihat dari belum terpenuhinya indikator pengenalan huruf seperti kemampuan menyebutkan huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda, menunjukkan bentuk simbol huruf, dan mencocokkan huruf dengan gambar. Selain itu, strategi pembelajaran yang diterapkan belum melibatkan media yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik bermain anak.

Permainan domino card yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang untuk menjawab permasalahan tersebut dengan memperhatikan komponen permainan seperti langkah-langkah permainan, aturan permainan, dan tema yang sesuai dengan pembelajaran di PAUD. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa permainan ini memiliki tingkat kelayakan yang tinggi. Validasi oleh ahli materi dilakukan dua kali, dengan revisi

minor pada penggunaan bahasa pada kartu permainan, menghasilkan skor persentase sebesar 98% dengan kategori "Sangat Baik". Validasi oleh ahli media dilakukan satu kali dengan skor 96%, juga dalam kategori "Sangat Baik". Selanjutnya, uji kepraktisan oleh guru dari kedua TK yang menjadi lokasi penelitian menunjukkan bahwa media domino card ini dapat digunakan dengan praktis, dengan skor persentase sebesar 87%. Para guru menilai permainan ini mudah digunakan, melibatkan anak secara aktif, dan mendukung proses pengenalan huruf secara menyenangkan.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, uji coba hanya dilakukan pada aspek kepraktisan oleh guru, sehingga belum mencakup uji efektivitas terhadap perkembangan kemampuan anak secara langsung. Kedua, subjek uji coba terbatas pada dua TK di Kecamatan Jambi Luar Kota, sehingga generalisasi hasil masih bersifat terbatas. Selain itu, desain permainan masih dalam bentuk konvensional, belum dikembangkan dalam bentuk digital atau interaktif berbasis teknologi.

Saran

Berdasarkan keterbatasan yang telah diidentifikasi, berikut saran untuk penelitian selanjutnya: 1) Melakukan uji efektivitas media terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf secara kuantitatif, seperti peningkatan skor prates dan pascates, 2) Mengembangkan media domino card dalam versi digital atau berbasis aplikasi interaktif, agar lebih menarik dan relevan dengan era digital anak-anak masa kini, 3) Meningkatkan cakupan uji coba pada lebih banyak lembaga PAUD dengan berbagai karakteristik geografis dan sosial untuk memperkuat validitas eksternal dari produk yang dikembangkan, 4) Melakukan kolaborasi dengan guru dan orang tua dalam pengembangan dan penerapan permainan agar pemanfaatan media dapat lebih maksimal di lingkungan sekolah maupun rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiana, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berupa Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Ekskresi Manusia (Studi Eksperimen Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Manonjaya Tahun Ajaran 2022/2023) (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Agustiana, M. (2023). Pengaruh media pembelajaran berupa kartu domino terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekskresi manusia (Studi eksperimen kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Manonjaya tahun ajaran 2022/2023) (Skripsi, Universitas Siliwangi).
- Anggraini, N. (2021). Peranan orang tua dalam perkembangan bahasa anak usia dini. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 7(1), 43–54.
- Arpa, D., & Maghfiroh, M. (2021). Pengaruh metode tanya jawab terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B di RA Ibnu Khaldun Pedekik Bengkalis. *Kaisa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 38–46.
- Astuti, Y. (2018). Pengembangan media pembelajaran DKH (Domino Kartu Huruf) untuk stimulasi kemampuan mengenal huruf pada anak usia TK A. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 7(3), 221–227.
- Azahrah, F. R., Afrinaldi, R., & Fahrudin, F. (2021). Keterlaksanaan pembelajaran bola voli secara daring pada SMA kelas X se-Kecamatan Majalaya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 531–538.

- Drupadi, R. D., & Syafrudin, U. (2020). Kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5–6 tahun di Perumahan Guru Kecamatan Kotabumi Selatan Kabupaten Lampung Utara. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2).
- Fatimah, A. N., & Subandji, S. (2022). Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan ular tangga pada kelompok B di TK Azzulga Darussalam Jati Jaten Karanganyar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).
- Gunanto, S. G. (2016). Penciptaan permainan digital edukatif berbasis wawasan budaya dan pendidikan karakter. *Journal of Animation and Games Studies*, 2(2), 207–228.
- Ismail, M. A. (2023). Kualitas komunikasi interpersonal orang tua dalam memberikan pengasuhan penggunaan TikTok kepada anak usia dini di Kota Bandung (Skripsi, Universitas Komputer Indonesia).
- Istyasiwi, M. E., Aulianty, Y., & Sholeh, D. A. (2021). Pengembangan media digital kartu domino rantai makanan (DORAMA) pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2).
- Kurniawan, K. (2019). Mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5–6 tahun dengan media flash card di TK Harapan Muda Rajabasa Jaya (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung).
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*.
- Pinasthika, L. T., Wahjudi, D., & Darmawan, R. (2014). Permainan Jenga (digital dan analog) pada anak usia prasekolah. *Jurnal Sositologi*, 13(3), 202–208.
- Rahayuningsih, S. H., Firdiawan, Y., Zulfiati, H. M., Hasanah, D., & Susanto, M. R. (2025). Pengembangan media Monopoli Cerdas (MONCER) bertema budaya untuk meningkatkan hasil belajar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 443–450.
- Ramadhan, F. H., & Hayatunnufus, I. O. (2024). Implementasi metode bercerita untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini melalui media film kartun. *AJIECE: Aljawami Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(1), 69–79.
- Sari, N. R., Hayati, F., & Harfiandi, H. (2021). Analisis kemampuan mengenal huruf abjad pada anak kelompok A di TK Bungong Seleupok Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).
- Sugiyono. (2021). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.
- Waskita, D. T., Widiana, Y., & Nurmaidah, N. (2023). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal anak usia 4–5 tahun menggunakan media permainan domino huruf vokal. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1).
- Widyastuti, A. A. (2018). Meningkatkan kemampuan simbol huruf melalui permainan ular tangga pada anak usia 5–6 tahun. *Satya Widya*, 34(2), 125–137.
- Wulandari, H., Komariah, K., & Nabilla, W. (2022). Pengembangan media kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 78–89.
- Yeni, A., & Hartati, S. (2020). Stimulasi kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan menguraikan kata di taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 608–616.
- Rizky, R., & Wardiah, D. (2020). Penggunaan media kartu domino untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini. *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 102–112. <https://doi.org/10.24042/potensia.v5i2.67>