

Pengembangan Media *Creativity Box* Berbasis Tema Anggota Tubuh Untuk Menstimulasi Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun

Asma Aulia Sakina

Universitas Mataram, auliasakinaasma@gmail.com

Ika Rachmayani

Universitas Mataram, ikarachmayani.fkip@unram.ac.id

Baiq Nada Buahana

Universitas Mataram, baiqnada.buahana@unram.ac.id

Abstract: This study aims to develop theme-based *Creativity Box* media that is feasible, practical, and effective in stimulating early writing skills among children aged 4–5 years at TK Mawar Rindang Tetebatu Selatan. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects were 12 children from Group A. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation. The instruments included an early writing skills observation sheet, subject matter expert validation sheet, media expert validation sheet, and teacher response questionnaire. Data were analyzed using descriptive quantitative methods, while effectiveness was tested using the Wilcoxon Signed-Rank Test. The results showed that the media achieved a subject matter expert validation score of 93.18%, categorized as highly feasible, a media expert validation score of 85.71%, categorized as highly feasible, and a teacher response score of 96.15%, categorized as highly practical. The average early writing skills score increased from 43.57 in the pretest to 81.11 in the posttest. The Wilcoxon test produced a Z-value of -3.176 and an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.001, which was below 0.05. Therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted. In conclusion, the theme-based *Creativity Box* media is feasible, practical, and effective.

Keywords: ADDIE, early childhood, early writing, theme-based creativity box.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Creativity Box* berbasis tema yang layak, praktis, dan efektif untuk menstimulasi kemampuan menulis permulaan anak usia 4–5 tahun di TK Mawar Rindang Tetebatu Selatan. Indikator yang digunakan meliputi: 1) Membuat coretan bermakna, 2) Mengungkapkan ide, 3) Memegang alat tulis dengan benar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yaitu tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah 12 anak kelompok A. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi kemampuan menulis permulaan, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respons guru. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan uji efektivitas menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini memperoleh hasil validasi ahli materi sebesar 93,18% dengan kategori sangat layak, validasi ahli media sebesar 85,71% dengan kategori sangat layak, dan respons guru sebesar 96,15% dengan kategori sangat praktis. Hasil analisis kemampuan menulis permulaan menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 43,57 pada pretest menjadi 81,11 pada posttest. Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test memperoleh nilai Z sebesar -3,176 dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis permulaan anak sebelum dan sesudah menggunakan media. Berdasarkan hasil tersebut, media ini dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan.

Kata kunci: ADDIE, *Creativity Box* berbasis tema, menulis permulaan, anak usia dini.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0–6 tahun yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan secara pesat sehingga memerlukan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangannya (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2022). Seluruh aspek perkembangan anak, meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni, perlu distimulasi secara seimbang agar dapat berkembang secara optimal (Amperawati et al., 2022). Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan anak usia dini perlu memberikan layanan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan tahap perkembangan anak agar seluruh potensi yang dimiliki dapat berkembang secara optimal (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2022).

Kemampuan menulis permulaan merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini yang menjadi dasar bagi kemampuan literasi pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pada anak usia 4–5 tahun, kemampuan ini masih berada pada tahap awal perkembangan, seperti mengenal simbol, meniru bentuk huruf, serta melatih motorik halus melalui kegiatan menulis sederhana. Namun demikian, dalam praktik pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini, proses pembelajaran masih sering bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif serta menarik bagi anak. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat dan antusiasme anak dalam kegiatan menulis, sehingga perkembangan kemampuan menulis permulaan belum optimal (Elan, Gandana, & Patimah, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal pada bulan Desember tahun 2025 di TK Mawar Rindang Tetebatu Selatan, di mana kemampuan menulis permulaan anak usia 4–5 tahun masih perlu ditingkatkan. Sebagian anak belum mampu menirukan bentuk huruf dengan benar, masih kesulitan dalam memegang pensil secara tepat, serta belum mampu menghubungkan simbol huruf dengan objek secara sederhana. Kondisi ini dipengaruhi oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru, pembelajaran yang masih berpusat pada guru, serta minimnya kegiatan yang berbasis permainan edukatif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa rendahnya stimulasi motorik halus dan kurangnya media pembelajaran yang tepat dapat memengaruhi kemampuan menulis permulaan anak usia dini (Widyastuti & Wardhani, 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia 4–5 tahun untuk menstimulasi kemampuan menulis permulaan. Salah satu media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Creativity Box berbasis tema, yang memadukan kegiatan mengenal gambar, mengenal huruf, menyusun huruf dan kata, mengikuti pola grafomotorik, serta melakukan kegiatan menulis permulaan, yang berbentuk kotak penyimpanan dengan dominasi warna merah muda (pink) dan dihiasi ornamen berbentuk kupu-kupu dengan berbagai warna sehingga tampak menarik bagi anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah: (1) untuk mendeskripsikan proses pengembangan media Creativity Box berbasis tema untuk menstimulasi kemampuan menulis permulaan anak usia 4–5 tahun di TK Mawar Rindang Tetebatu Selatan melalui model pengembangan ADDIE. (2) untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media Creativity Box berbasis tema berdasarkan hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, dan respons guru. (3) untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Creativity Box berbasis tema dalam menstimulasi kemampuan menulis permulaan anak usia 4–5 tahun berdasarkan perbandingan hasil pretest dan posttest serta hasil uji Wilcoxon.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Penelitian ini dilaksanakan di TK Mawar Rindang Tetebatu Selatan. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan Desember 2025. Subjek penelitian adalah anak kelompok A di TK Mawar Rindang Tetebatu Selatan, dengan jumlah sebanyak 12 anak.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respons guru. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

Teknik Analisis Data

Analisis kelayakan media dilakukan berdasarkan hasil penilaian validator ahli materi dan ahli media. Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = (\sum x / \sum xi) \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase kelayakan

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = jumlah skor maksimal

Tabel 1. Kategori Hasil Validitas Ahli

No.	Persentase Validitas	Kategori
1	0%–20%	Tidak Layak
2	21%–40%	Kurang Layak
3	41%–60%	Cukup Layak
4	61%–80%	Layak
5	81%–100%	Sangat Layak

Analisis kepraktisan media dilakukan berdasarkan respons guru. Persentase kepraktisan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$NP = (R / SM) \times 100\%$$

Keterangan:

NP = nilai persentase kepraktisan

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimal

Tabel 2. Kategori Kepraktisan

No.	Persentase Kepraktisan	Kategori
1	0%–20%	Tidak Praktis
2	21%–40%	Kurang Praktis
3	41%–60%	Cukup Praktis
4	61%–80%	Praktis
5	81%–100%	Sangat Praktis

Analisis efektivitas media diperoleh dari hasil observasi kemampuan menulis permulaan anak sebelum penggunaan media (pretest) dan sesudah penggunaan media (posttest). Pengujian efektivitas dilakukan menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test karena data pretest dan posttest berasal dari subjek yang sama. Statistik uji Z dihitung berdasarkan rumus berikut:

$$Z = (T - \mu T) / \sigma T$$

Hipotesis statistik dalam pengujian efektivitas menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test dirumuskan sebagai berikut:

$H_0: \eta_{\text{pretest}} = \eta_{\text{posttest}}$

$H_a: \eta_{\text{pretest}} \neq \eta_{\text{posttest}}$

Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai Asymp. Sig. (2-tailed) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $\geq 0,05$, maka H_0 tidak ditolak. Dengan demikian, perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya perubahan kemampuan menulis permulaan anak setelah penggunaan media.

PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Creativity Box berbasis tema. Media tersebut dirancang sebagai media pembelajaran konkret yang dapat digunakan anak melalui berbagai aktivitas bermain dan belajar. Komponen media yang dikembangkan meliputi kartu gambar, kartu huruf, kartu kata, papan grafomotorik, dan lembar aktivitas menulis anak. Komponen tersebut dirancang untuk memberikan stimulasi kemampuan menulis permulaan secara bertahap sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 4–5 tahun. Uji kelayakan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi pada Tabel 3 dan 4.

Table 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Kesesuaian Materi	8	8	100%	Sangat Layak
2	Kesesuaian dengan Karakteristik Anak	6	8	75%	Layak
3	Penyajian Materi	7	8	87,5%	Sangat Layak
4	Bahasa	8	8	100%	Sangat Layak
5	Menulis Permulaan	12	12	100%	Sangat Layak
	Jumlah	41	44	93,18%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media Creativity Box memperoleh persentase sebesar 93,18% dengan kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media telah sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kemampuan menulis permulaan anak usia 4–5 tahun.

Table 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Desain Media	6	8	75%	Layak
2	Warna dan Gambar	13	16	81,25%	Sangat Layak
3	Keterbacaan	7	8	87.50%	Sangat Layak
4	Keamanan Media	7	8	87.50%	Sangat Layak
5	Kemudahan Penggunaan	8	8	100%	Sangat Layak
6	Karakteristik AUD	7	8	87.50%	Sangat Layak
	Jumlah	48	56	85,71%	Sangat Layak

Kepraktisan media terlihat dari kemudahan guru dalam menyiapkan dan menggunakan Creativity Box dalam kegiatan pembelajaran. Kepraktisan media diperoleh melalui angket respons guru pada tabel 5.

Table 5. Hasil Angket Respons Guru

No	Aspek	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Kemudahan penggunaan	8	8	100%	Sangat Praktis
2	Petunjuk Penggunaan	8	8	100%	Sangat Praktis
3	Keterlaksanaan pembelajaran	7	8	87,5%	Sangat Praktis
4	Kemenarikan media	8	8	100%	Sangat Praktis
5	Manfaat Media	19	20	95%	Sangat Praktis
	Jumlah	50	52	96,15%	Sangat Praktis

Efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan menulis permulaan anak setelah menggunakan Creativity Box yang dianalisis menggunakan Deskriptif Pretest dan Posttest dengan berdasarkan Uji Wilcoxon Signed-Rank Test pada table 6 dan 7.

Table 6. Hasil Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah anak (N)	12	12
Nilai Minimum	33,33	72,22
Nilai Maksimum	58,33	94,44
Mean	43,57	81,11
Persentase	43,57%	81,11%

Table 7. Hasil Uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*

Test Statistik	Nilai
Z	-3,176
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	0,001

Pengembangan media Creativity Box berbasis tema dalam penelitian ini dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini digunakan untuk menyusun proses pengembangan secara sistematis, mulai dari identifikasi kebutuhan pembelajaran hingga evaluasi produk yang telah diimplementasikan. Proses pengembangan yang sistematis ini sejalan dengan penelitian Agustina, Suarta, dan Sriwarthini (2023) yang mengembangkan media Creativity Box untuk mendukung literasi awal anak usia dini. Selain itu, Irsyana (2025) juga mengembangkan media Creativity Box untuk pembelajaran membaca dan menulis permulaan. Penelitian ini memiliki fokus khusus pada stimulasi menulis permulaan anak usia 4–5 tahun melalui media berbasis tema.

Pada tahap Analysis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, yang berkaitan dengan kemampuan menulis permulaan. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menentukan bentuk media dan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak. Pada tahap Design, peneliti merancang komponen media, aktivitas pembelajaran berbasis tema, serta instrumen yang digunakan dalam penelitian. Rancangan media disusun agar anak memperoleh pengalaman belajar melalui kegiatan yang konkret dan bertahap.

Selanjutnya, pada tahap Development, rancangan tersebut diwujudkan menjadi produk media Creativity Box berbasis tema yang terdiri atas kartu gambar, kartu huruf, kartu kata, papan grafomotorik, dan lembar aktivitas menulis. Penggunaan komponen yang menggabungkan gambar, huruf, dan aktivitas bermain memiliki kesesuaian dengan penelitian Agustina et al. (2023), yang mengembangkan Creativity Box dengan komponen visual dan aktivitas edukatif untuk mendukung kemampuan literasi awal anak. Produk yang telah dikembangkan kemudian dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian tersebut menjadi dasar untuk mengetahui kelayakan produk dan menentukan

bagian yang perlu diperbaiki. Revisi dilakukan dengan mempertimbangkan masukan yang diperoleh selama proses pengembangan.

Pada tahap Implementation, media digunakan dalam pembelajaran pada 12 anak kelompok A usia 4–5 tahun di TK Mawar Rindang Tetebatu Selatan. Implementasi ini disertai pengumpulan data kemampuan menulis permulaan melalui pretest dan posttest serta pengumpulan respons guru terhadap penggunaan media. Tahap Evaluation dilakukan dengan menelaah hasil validasi, masukan guru, dan hasil implementasi sebagai bahan penilaian terhadap produk akhir.

Berdasarkan rangkaian tersebut, pengembangan media Creativity Box berbasis tema telah dilaksanakan melalui tahapan ADDIE. Setiap tahap berperan dalam mengarahkan pengembangan produk agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan tujuan penelitian, yaitu menstimulasi kemampuan menulis permulaan anak usia 4–5 tahun. Hal ini memperluas temuan penelitian terdahulu tentang Creativity Box dengan menekankan tema yang saling berkaitan dan sasaran kemampuan menulis permulaan pada anak usia 4–5 tahun.

Kelayakan media terlihat dari kesesuaian materi dengan kemampuan dan karakteristik anak usia dini, tampilan media yang menarik, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, serta keamanan dan kemudahan penggunaan media. Media juga disusun secara bertahap melalui kegiatan mengenal gambar, huruf, menyusun huruf, latihan grafomotorik, dan menulis sehingga sesuai dengan kebutuhan stimulasi kemampuan menulis permulaan anak. Hasil ini sejalan dengan Agustina et al. (2023), yang menyatakan bahwa media Creativity Box yang dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran literasi awal anak. Penelitian Irsyana (2025) juga menunjukkan bahwa Creativity Box berpotensi digunakan dalam kegiatan membaca dan menulis permulaan. Dengan demikian, hasil validasi dalam penelitian ini mendukung relevansi penggunaan Creativity Box, dengan penyesuaian khusus pada tema dan kelompok usia sasaran.

Kepraktisan media terlihat dari kemudahan guru dalam menyiapkan dan menggunakan Creativity Box dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa aktivitas yang terdapat dalam media dapat digunakan dalam satu rangkaian pembelajaran dengan tema yang sama dan saling berkaitan. Masukan guru pada tahap implementasi kemudian digunakan untuk memperbaiki keterkaitan kegiatan agar anak lebih mudah memahami alur pembelajaran. Dengan demikian, media dapat membantu guru melaksanakan kegiatan secara lebih terarah sekaligus memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui aktivitas bermain. Temuan ini sejalan dengan Widyastuti dan Wardhani (2023), yang menjelaskan bahwa permainan kotak kartu kata memberi pengalaman belajar konkret dan interaktif serta mendukung keterampilan menulis permulaan. Perbedaannya, Creativity Box dalam penelitian ini menggabungkan beberapa aktivitas dalam satu media berbasis tema, sehingga penggunaannya tidak terbatas pada kartu kata saja.

Efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan menulis permulaan anak setelah menggunakan Creativity Box. Rangkaian kegiatan yang dilakukan secara bertahap memberikan stimulasi terhadap koordinasi mata dan tangan, kemampuan mengikuti pola, mengenal dan membentuk huruf, serta menulis kata sederhana. Penggunaan gambar, kartu huruf, papan grafomotorik, dan aktivitas menulis juga memberikan pengalaman belajar yang konkret,

menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya perbedaan kemampuan menulis permulaan anak sebelum dan sesudah penggunaan media, sehingga Creativity Box efektif digunakan sebagai media stimulasi kemampuan menulis permulaan. Hasil ini sejalan dengan Elan, Gandana, dan Patimah (2023), yang membahas peran media manipulatif dalam meningkatkan keterampilan pra-menulis, terutama koordinasi motorik halus dan kemampuan meniru bentuk. Widyastuti dan Wardhani (2023) juga menemukan bahwa permainan kotak kartu kata mendukung pengenalan huruf, peniruan bentuk tulisan, dan koordinasi motorik halus. Penelitian ini memperkuat temuan tersebut melalui penggunaan media yang mengintegrasikan latihan grafomotorik, kartu gambar, kartu huruf, dan aktivitas menulis dalam satu rangkaian berbasis tema.

KESIMPULAN

Pengembangan dilakukan secara sistematis dengan memperhatikan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik anak. Kegiatan dalam media disusun saling berkaitan dalam satu tema, sehingga anak memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas konkret dan bermain yang mendukung latihan pramenulis, pengenalan huruf, serta menulis permulaan. Media dikembangkan dengan model ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, dan Evaluation. Kelayakan Media Creativity Box berbasis tema dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan media didukung oleh kesesuaian materi dan desain dengan karakteristik anak usia dini serta hasil penilaian ahli materi sebesar 93,18% dan ahli media sebesar 85,71%, yang keduanya termasuk kategori sangat layak. Kepraktisan media dilihat dari sisi penggunaan, respons guru sebesar 96,15% menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat praktis. Media ini efektif untuk menstimulasi kemampuan menulis permulaan anak. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test, nilai Z sebesar -3,176 dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Karena nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

REFERENSI

- Agustina, F. H., Suarta, I. N., Sriwarthini, N. L. P. N., & Astini, B. N. (2023). Pengembangan Media Creativity Box untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri 02 Aikmel. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2308-2317.
- Aisyah, S. (2021). Pengembangan Kemampuan Menulis Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 120–128.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2(1), 586-595.
- Branch, RM, & Varank, İ. (2009). Desain Instruksional: Pendekatan ADDIE.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model: Addie Model-Based Teaching Material Development. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research Design: Qualitative,*

- Quantitative, and Mixed Methods Approaches. Sage Publications.
- Elan, E., Gandana, G., & Patimah, E. (2023). Studi Literatur: Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Melalui Media Writing Skills Board Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 2481-2492.
- Fakhira, D., Fahrudin, F., Rachmayani, I., & Astini, B. N. (2021). Identifikasi Perkembangan Bahasa Keaksaraan Anak Kelompok A di TK Raudatush Shibyan Ampenan. *Journal of Classroom Action Research*, 3(2), 160-163.
- Fatimatuzza'rah, S., Habibi, MM, Astawa, IMS, & Rachmayani, I. (2022). Penggunaan Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenali Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Samara Lombok Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Mutiara Pendidikan* , 2 (1), 8-13.
- Gibbons, JD, & Chakraborty, S. (2025). Inferensi Statistik Nonparametrik. Dalam *Ensiklopedia Internasional Ilmu Statistik* (hlm. 1737-1740). Springer Berlin Heidelberg.
- Gregory, RJ (2004). Pengujian Psikologis: Sejarah, Prinsip, dan Aplikasi.
- Handayani, R. (2022). Pengaruh Motorik Halus Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 78–86.
- Harefa, I. J., Bawamenewi, A., & Zega, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 3537-3542.
- Hidayat, Y., & Nurlatifah, L. (2023). Analisis Komparasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) Berdasarkan Permendikbud no. 137 Tahun 2014 dengan Permendikbudristek no. 5 Tahun 2022. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 29-40.
- Irsyana, F., Suarta, I. N., & Habibi, M. M. (2025). Pengembangan Media Creativity Box untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5 Mataram. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 5(1), 391-397.
- Kaderavek, J. N., Cabell, S. Q., & Justice, L. M. (2009). Early Writing and Spelling Development. *Emergent Literacy and Language Development: Promoting Learning In Early Childhood*, 104-152.
- Mawaddah, M. (2024). Literasi Membaca dan Menulis serta Pembelajarannya pada Anak Usia Dini. *Damhil Education Journal*, 4(1), 15-21.
- Milala, HF, Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, AI (2022). Efektivitas dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* , 11 (02), 195-202.
- Mumpuni, A., & Afifah, N. (2022). Analisis Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan Siswa Sekolah Sasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 73-80.
- Nieveen, N. (1999). Pembuatan Prototipe untuk Mencapai Kualitas Produk.

- Dalam Pendekatan dan Alat desain dalam Pendidikan dan Pelatihan (hlm. 125-135). Springer Belanda.
- Norita, E., & Hadiyanto, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kognitif Berbasis Multimedia di TK Negeri Pembina Padang. *Jurnal Basicedu* , 5 (2), 561-570.
- Pagarra, H., Siregar, M., & Hasibuan, R. (2022). *Media pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Pratama, L. R., & Priyantoro, D. E. (2017). Mengembangkan Membaca dan Menulis Permulaan Anak Usia Dini. *Semnas Pembelajaran Baca Tulis Hitung Tingkat Permulaan Bagi AUD*, 61-73.
- Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2023). Validasi Ahli pada Pengembangan Media Puzzle Book untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 5286-5289.
- Putri, N. (2024). Peran Dokumentasi Visual dalam Mendukung Validitas Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 12(3), 120-130.
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459-470.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Riskayanti, S., & Suwardi, S. (2021). Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Finger Painting. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(1), 61-69.
- Sanjiwani, K. I., & Ambara, D. P. (2022). Studi Kasus Kesulitan Menulis Awal Pada Anak Kelompok B Di Tk Kencana Kumara Mas. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2), 190-196.
- Sugiharti, E. W. (2020). Pengembangan media Creativity Box dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 98–105.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.