

DAFAR PUSTAKA

- Adwiya, R., & Rahmah, N. (2023). TRANSFORMASI PEMBELAJARAN BAHASA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN PANCING HURUF. *TUNAS CENDEKIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 27-35.
- 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).
- Aini, D. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Domino Sejarah Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Proses Masuk Dan Perkembangan Penjajahan Bangsa Eropa Di Kelas Xi Ips 2 Sma Negeri 2 Tasikmalaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023 (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Ainin, M. (2020). Penelitian pengembangan dalam pembelajaran bahasa Arabi. *OKARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 7(2).
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science Integration*, 2(2), 191-202.
- Amelia, A., & Sumarni, S. (2022). Peran orang tua dalam mengoptimalkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 171-180.
- Anggraini, N. (2021). Peranan orang tua dalam perkembangan bahasa anak usia dini. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 7(1), 43-54.
- Ardana, A. G. T. A. (2024). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Materi Berhitung Anak Usia Dini Di TK Negeri Pembina Metro Timur (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Ariyanti, T. (2020). Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak the importance of childhood education for child development. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- 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. "Pengembangan Media Pembelajaran Dkh (Domino Kartu Huruf) Untuk Stimulasi Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia TK A." *Pendidikan Guru PAUD S-1* 7.3 (2018): 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.
- Basori, B. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini dengan Menggunakan Media Kotak Pintar di TK Mujahadah. *Al-Abyadh*, 3(2), 52-58.
- 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).
- Erianto, E., Hadikrisanto, W., & Suherman, S. (2022). Game Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Intech: Information Technology Journal of UMUS*, 4(02), 200-206.
- Fadlillah, M. (2016). Komparasi Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Dengan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 Dalam Pembelajaran PAUD. *Jurnal Indria (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 1(1), 42-53.
- Fatimah, A. N., & Subandji, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B Di Tk Azzulga Darussalam Jati Jaten Karanganyar Tahun Pelajaran (Doctoral dissertation, UIN Surakarta).
- Fazriah, Siti Nurul, Astuti Darmiyanti, and Nancy Riana. "Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media permainan kotak huruf usia 4-5 tahun paud tsamrotul hasanah karawang." *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5.01 (2021).
- Firdaus, M. K., & Handayani, D. A. P. (2021). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini melalui media busy book 3D. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 53-62
- Gunanto, S. G. (2016). Penciptaan Permainan Digital Edukatif Berbasis Wawasan Budaya Dan Pendidikan Karakter. *Journal of Animation and Games Studies*, 2(2), 207-228.
- Hamzah, N. (2020). *Pengembangan sosial anak usia dini*. IAIN Pontianak Press.
- Handayani, S. D. (2020). Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Di Kelompok B Tk Aba Kalibulus Bimomartani Kecamatan Ngemplak. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 9(2), 93-102.

- Herliani, E., & Heryati, E. (2017). Pembelajaran 7. Pengembangan Potensi Peserta Didik. Pengembangan Potensi Peserta Didik, 147-167
- Hutasoit, P. O., Nababan, B. D., Sagala, M., Silitonga, M., Sihombing, P. L., & Widiastuti, M. (2023). Pemanfaatan Media Poster Abjad Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Pengenalan Huruf Siswa Penyandang Tuna Grahita di SLB Negeri Siborong-borong. *ALKHIDMAH: Jurnal Pengabdian dan Kemitraan Masyarakat*, 1(1), 1-16
- Irawati, S. (2019). Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia Di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Ismail, M. A. (2023). *Kualitas Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Memberikan Pengasuhan Penggunaan Tiktok Kepada Anak Usia Dini Di Kota Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia)
- Istyasiwi, Maria Erica, Y. Aulianty, dan DA Sholeh. "Pengembangan Media Digital Kartu Domino Rantai Makanan (Dorama) pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Prima Magistra: *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 2 No. 2." (2021).
- Khairani, H. D. (2018). Hubungan Antara Self Esteem Dengan Kekerasan Dalam Pacaran Pada Remaja SMA Satria Dharma Perbaungan.
- Kuncoro, W. S. (2021). *Peran Tokoh Agama Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Petani Padi di Desa Sumber Bahagia Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Kurniawan, K. (2019). Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Media Flash Card, Di Tk Harapan Muda Rajabasa Jaya (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)
- Lintang, F. (2021). Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Literasi Pada Anak Usia Dini Di TK IT Mekarsari Natar (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Murwani, W. D. (2018). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Memancing Pada Anak Kelompok A TK Permata Pelangi Kecamatan Pesantren Kota Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018. *Artikel Skripsi Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Nurhamidin, F., & SUPRIJONO, A. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(4).

- Pangaribuan, Sonia, and Laurensia Masri Perangin-Angi. "Pengembangan Media Fun Thinkers Book Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V SDN 091453 Marihat Raja Kecamatan Dolok Panribuan TA 2022/2023." *Journal on Education* 6.1 (2023).
- Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). Pengenalan abjad pada anak usia dini melalui media kartu huruf. *Al Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51-66.
- Panggabean, Lina, Triono Eddy, and Alpi Sahari. "Perlindungan Hukum Terhadap Anak Sebagai Korban Kekerasan Seksual (Analisis Undang-Undang Perlindungan Saksi Dan Korban)." *Iuris Studia: Jurnal Kajian Hukum* 5.1 (2024): 20-28.
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1-10.
- Pinasthika, L. T., Wahjudi, D., & Darmawan, R. (2014). Permainan Jenga (Digital dan Analog) Pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Sosioteknologi*, 13(3), 202-208.
- Purnama, S. (2020). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 19-32.
- Rabbani, R. R., Ratnasih, T., & Nursihah, A. (2022). Upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui media kartu domino bergambar di kelompok b1 ra al-gozali kota bandung. *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 65-80.
- 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 (Penelitian dilakukan di RA Al-Hidayah Kp. Jeungjing RT 02 RW 02 Desa Pelitaasih Kecamatan Selaawi Garut). *AJIECE: Aljawami Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(1), 69-79
- Rendana, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Saputro, B. (2020). *Manajemen penelitian pengembangan (research & development) bagi penyusun tesis dan disertasi*. Aswaja Presindo.

- 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).
- Setiawan, H. H. (2018). Reintegrasi: Praktek Pekerjaan Sosial dengan Anak yang Berkonflik Dengan Hukum. Deepublish.
- Setiawati, F. A. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 49-61
- Setyowati, S. (2020). Pengembangan Alat Peraga Domino Mata Pelajaran Matematika Materi Konsep Pecahan di Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu)
- Siregar, R. A. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di Tk Negeri Pembina I Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Literasiologi*, 2(1), 16-16
- Sofyan, H. (2015). Perkembangan anak usia dini dan cara praktis peningkatannya
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sulistianingsih, Sulistianingsih. "Bimbingan Dan Konseling Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)." *Edunity Kajian Ilmu Sosial dan Pendidikan* 1.01 (2022).
- Tatminingsih, Sri, and Iin Cintasih. "Hakikat anak usia dini." *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini* 1 (2019).
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2020). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Teguh Martono, K. (2015). Pengembangan game dengan menggunakan game engine game maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 23-30.
- Wasis, Sri. "Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Paud)." *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 9.2 (2022): 36-41.
- 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), 60-69.
- Waskita, Deden Thosin, Yudi Widiana, and Nurmaidah Nurmaidah. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Anak Usia 4-5 Tahun Menggunakan Media

Permainan Domino Huruf Vokal." *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)* 1.1 (2023).

widiastuti, A. A. (2018). Meningkatkan kemampuan simbol huruf melalui permainan ular tangga pada anak usia 5-6 tahun di desa dukuh krajan rt 09 rw 01 kelurahan dukuh kecamatan sidomukti kota salatiga. *Satya Widya*, 34(2), 125-137.

Wijayanti, F. (2020). "Peran Orang Tua Dalam Pengembangan Budaya Literasi Pada Anak Usia Dini" (Studi di PAUD Amanah Padjadjaran Kota Tasikmalaya) (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).

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). Studi Literatur: Stimulasi kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan menguraikan kata di taman kanak-kanak Alwidjar Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 608-616.