

## Literasi Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini

Riski Sulistiyarningsih<sup>1</sup>, Arum Ardianingsih<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Manajemen Informatika, STMIK Widya Pratama, Pekalongan, Jawa Tengah, Indonesia 51116

<sup>2</sup>Program Studi Akuntansi, Universitas Pekalongan, Jawa Tengah, Indonesia 51115.

Email: arumbundavina@gmail.com

### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel :

Diterima : 04 November 2023

Direvisi : 06 November 2023

Disetujui : 02 Desember 2023

#### Kata Kunci :

Media Pembelajaran; Ular  
Tangga; Anak Usia Dini.

### ABSTRAK

Tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) adalah memberikan tambahan pengetahuan mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk anak-anak selama proses pembelajaran di sekolah. Metode dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat adalah metode survey, observasi, dan game. Materi yang diberikan dalam kegiatan ini adalah mengenal angka dan huruf untuk anak usia dini. Adapun kegiatan game yang merupakan inti dari kegiatan PKM ini diikuti oleh para siswa TK B di TK Batik PPIP di Kota Pekalongan. Permainan (*game*) yang diterapkan dalam kegiatan proses belajar pada kegiatan pengabdian kepada Masyarakat adalah permainan ular tangga. Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa para siswa sangat antusias dalam mengikuti kegiatan belajar angka dan huruf melalui permainan (*game*) ular tangga, karena kegiatan ini melibatkan aktivitas fisik yang menyenangkan bagi siswa. Para siswa cenderung lebih mudah mengenal kosakata baru dengan cara bermain sambil belajar.

### ARTICLE INFO

#### Article History :

Received: 04 November 2023

Revised: 06 November 2023

Accepted: 02 December 2023

#### Keywords:

Learning media; Snakes and  
ladders; early childhood.

### ABSTRACT

*The aim of community service activity is to provide additional knowledge regarding learning media that can be used by children during the learning process at school. The methods used in Community Service activity (PKM) are survey, observation, and game methods. The material provided in this activity is recognizing numbers and letters for young children. The game activities, which are the core of Community Service activity (PKM), were participated in by Kindergarten B students at PPIP Batik Kindergarten in Pekalongan City. The game implemented in the learning process activities in community service activity is the snakes and ladders game. The results showed that the students were very enthusiastic in participating in the activity of learning numbers and letters through the snakes and ladders game, because this activity involved physical activity which was fun for the students. Students tend to learn new vocabulary more easily by playing while learning.*

## 1. Pendahuluan

Pengenalan literasi secara sederhana perlu diberikan sejak dini kepada anak-anak. Karena penggunaan angka dan huruf akan kita jumpai pada kegiatan sehari-hari. Pengenalan literasi ini dapat diberikan melalui proses pendidikan formal khususnya untuk anak usia dini. Pendidikan Anak Usia Dini dalam Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tentang pembinaan anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dilakukan melalui pemberian rangsangan. Pendidikan seharusnya membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar siap untuk memasuki pendidikan berikutnya (Masnival, 2013). Permendikbud No.146 tahun 2014 menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam belajar.

Permendikbud No. 137 dan 146 Tahun 2014 pada bagian standar Isi meliputi program pengembangan yang disajikan dalam bentuk tema dan sub tema terdiri dari 6 (enam) aspek perkembangan, yaitu agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.18 Tahun 2018 tentang jaminan anak usia dini mendapatkan akses terhadap layanan pendidikan anak usia dini yang berkualitas. Anak usia 0 – 6 tahun merupakan masa *golden age*. Anak usia 0-6 tahun akan memulai pendidikan formal yaitu sekolah Taman Kanak-Kanak. Pada masa inilah anak harus diberikan stimulasi secara baik sehingga kepribadian dan potensi dapat berkembang lebih optimal. Tujuan pemberian stimulasi adalah anak lebih siap menghadapi jenjang pendidikan lebih atas (Helmawati, 2015). Masa *golden age* merupakan periode emas dalam pembelajaran. Karena di masa ini, keempat bagian otak berkembang secara keseluruhan, yaitu belahan otak kanan dan belahan otak kiri (Rubaeni, Yeni Siti, dkk, 2021).

Kualitas pendidikan anak usia dini dipengaruhi faktor ekonomi, keluarga, kesadaran masyarakat dan dukungan dari masyarakat. Literasi anak usia dini merupakan suatu usaha untuk pengenalan anak usia dini pada kegiatan pra membaca. Literasi anak usia dini bukanlah mengajarkan anak usia dini membaca, melainkan untuk memberikan fondasi kepada anak usia dini agar mereka lebih siap di kemudian hari ketika mereka belajar membaca yang sesungguhnya. Pengembangan literasi bahasa anak usia dini bertujuan membangun pondasi literasi awal pada anak, berfungsi sebagai dasar kemampuan membaca anak, kemampuan beradaptasi pada pembelajaran di sekolah formal dan mengembangkan kemampuan lainnya (Hapsari, 2017). Pendidikan anak usia dini pada umumnya diperkenalkan dengan huruf dan angka. Pembelajaran anak usia dini dikhususkan pada aspek pengenalan huruf, melatih motorik menulis dan menghitung (Calistung) yang dilakukan secara *drilling*. Kegiatan pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui latihan yang berulang-ulang, sama, dan terus menerus.

Surat edaran nomor 1839/C.C2/TU/2009 Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan prinsip Pendidikan taman kanak-kanak (TK) adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Pengenalan membaca, menulis dan berhitung (calistung) dilakukan melalui pendekatan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Konteks pembelajaran calistung di TK hendaknya dilakukan dalam kerangka pengembangan seluruh aspek tumbuh kembang anak. Permainan adalah hal penting dimasa kanak-kanak karena

mampu mengembangkan aspek nilai agama dan etika, aspek material, aspek kebahasaan, aspek sosio-emosional, aspek kognitif dan aspek seni (Farhurohman, 2017). Permainan membuat anak bersenang-senang sekaligus mempelajari hal-hal baru sehingga anak mampu mengembangkan aspek dalam dirinya secara baik. Jika bermain dilakukan secara rutin dan baik maka akan membawa kebaikan pada tumbuh kembang anak dan hubungan sosial dengan teman akan semakin erat, dan kedekatan tercipta melalui bermain bersama (Rahayu & Firmansyah, 2019).

Penelitian oleh (Yuliantina, 2023) menyimpulkan bahwa literasi bukan hanya kemampuan membaca, numerasi bukan hanya berhitung, tetapi keduanya mengembangkan juga kemampuan menalar. Aktifitas membaca dan berhitung adalah alat untuk memahami dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan. Anak usia dini dapat mulai diperkenalkan dengan konsep pengenalan angka dan huruf yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bermain. Literasi dan numerasi dapat optimal dengan dukungan lingkungan dari siswa. Dalam proses pembelajaran juga diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat guna mendukung proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Media dalam suatu kegiatan diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga mendorong tercapainya tujuan pembelajaran (Maghfiroh, 2021). Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dibutuhkan agar materi yang disampaikan bisa di serap dengan baik oleh anak (Sapriyah, 2019). Media pembelajaran dikatakan baik apabila memberi kesempatan bagi anak mendapatkan dan memperkaya pengetahuan secara langsung (Nurhafizah, 2011).

Penelitian (Nurhafizah, 2018) mengatakan bahwa media pembelajaran di Taman Kanak-kanak sebaiknya dikembangkan sendiri sesuai kondisi dari anak. Media pembelajaran harus memperhatikan keamanan, kebersihan, sesuai ukuran, bisa untuk bereksplorasi anak, eksperimen anak, mengembangkan imajinasi anak, memotivasi anak untuk kreatif, mengembangkan kemampuan sosial anak, sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan anak. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat berada di TK Batik PPIIP Kota Pekalongan terutama untuk anak TK B. Kegiatan ini bertujuan agar anak-anak lebih siap ketika memasuki dunia pendidikan di sekolah dasar. Media pembelajaran mengenai materi huruf dan angka seringkali menggunakan kartu bergambar (*flash card*), lagu anak-anak, ataupun tulisan huruf dan angka di papan tulis.

## 2. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dilakukan dengan survey pendahuluan, observasi, dan game. Observasi merupakan kegiatan yang melibatkan seluruh kekuatan indera seperti pendengaran, penglihatan, perasa, sentuhan, dan cita rasa berdasarkan pada fakta-fakta peristiwa empiris (Hasanah, 2016). Menurut (Khaatimah, Husnul dan Wibawa, Restu, 2017) observasi merupakan suatu pengamatan atau teknik yang dilakukan dengan mengadakan suatu pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Mendengarkan, mencium, mengecap, dan meraba termasuk bentuk observasi. Sumber lain mengatakan observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data melalui pengamatan pelaksanaan kegiatan

yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2013). Metode permainan (game) dipilih karena proses belajar pada anak usia dini adalah bermain sambil belajar.

Tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dimulai dengan survey di TK Batik PPIP Kota Pekalongan. Kemudian tim pengabdian kepada Masyarakat melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas TK B terkait jadwal pelaksanaan kegiatan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan memberikan pelatihan kepada guru dan orang tua murid tentang alternatif media pembelajaran seperti permainan ular tangga. Pelaksanaan dimulai dengan membahas materi tentang literasi media pembelajaran untuk anak usia dini dan kegiatan dilanjutkan dengan praktek belajar sambil bermain bersama anak-anak kelas TK B di halaman sekolah. Pada akhir kegiatan pengabdian kepada masyarakat, tim menyebarkan kuesioner kepada peserta untuk mengukur respon peserta dan efektifitas kegiatan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah tingkat Taman Kanak-Kanak atau sekolah untuk anak usia dini hendaknya menggunakan media yang menarik minat anak-anak untuk antusias mengikuti proses pembelajaran. Selama proses belajar mereka tidak sadar bahwa mereka sedang melakukan proses belajar, karena pengaplikasian media yang digunakan dilakukan dengan cara bermain. Karena bermain merupakan sarana belajar anak usia dini melakukan eksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda disekitarnya.

Pengenalan angka dan huruf pada anak usia dini penting karena akan memberikan kemudahan kepada anak-anak dalam mempelajari konsep dan keterampilan matematika (Sood, S., & Mackey, M., 2015). Konsep bilangan penting ditanamkan sejak dini untuk mencegah kegagalan matematika di masa depan. Penelitian (Nurmainis, 2012) menegaskan bahwa pembelajaran angka bersifat hierakis, dan bertahap. Manfaat konsep angka bagi anak adalah jika anak selalu bermain dengan konsep angka maka anak akan terbiasa hitung menghitung serta mengelompokkan benda dan membandingkan jumlah benda.

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada Masyarakat kali ini adalah menggunakan permainan ular tangga. Menurut (Royani, Ida dan Suryana, Dadan, 2023) permainan ular tangga adalah salah satu model media pembelajaran yang nyata dalam pemecahan operasi bilangan berupa penjumlahan dan pengurangan bilangan. Anak di dalam mempelajari materi akan lebih tertarik karena mereka dapat melakukan aktivitas matematika sambil bermain, dan anak akan aktif dalam aktivitas belajar. Permainan ular tangga juga dapat membangun dan mengembangkan karakter anak berupa nilai-nilai kejujuran, karena anak melakukan tindakan sportif tanpa memanipulasi dan menipu dalam bermain.

Permainan ular tangga juga dapat digunakan untuk memberikan materi huruf, kosakata, maupun kalimat dalam proses pembelajaran untuk siswa, dan mengembangkan kemampuan bahasa pada anak-anak (Asadi, et al, 2020). Bentuk permainan ular tangga yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini bukanlah dalam bentuk kertas kecil, melainkan dalam bentuk banner besar sehingga anak-anak bisa berdiri di atas gambar angka atau huruf. Media yang digunakan dalam permainan ular tangga modifikasi dengan pion, papan sirkuit, dan dadu. Penggunaan dadu berbentuk boneka berukuran sedang dimana semua sisinya terdapat gambar jumlah titik yang berbeda-beda. Pion yang digunakan untuk bermain adalah anak-anak itu sendiri.

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dimulai dengan memberikan pelatihan tentang literasi media pembelajaran bagi guru dan wali murid di TK Batik PPIP Kota Pekalongan. Kegiatan ini diikuti sekitar 20 wali murid dari kelas TK B dan beberapa orang guru kelas khususnya guru kelas TK B. Selama kegiatan pemaparan materi, para peserta juga mendapat kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti. Selama sesi tanya jawab, banyak orang tua murid yang merasa antusias untuk menanyakan media apa yang dapat digunakan agar anak-anak tertarik untuk belajar huruf dan angka. Adapun pengenalan literasi hanyalah berpusat pada pengenalan huruf dan kata sederhana saja, belum mengenal kalimat. Dan dalam pengenalan angka juga anak-anak hanya diperkenalkan angka 1 sampai dengan 20.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan belajar melalui bermain. Anak-anak kelas TK B berbaris di halaman depan sekolah yang kemudian kami sebagai pengisi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengarahkan anak-anak untuk dapat bermain bersama dan bergiliran. Tiap anak mendapat kesempatan untuk melempar dadu kemudian untuk berdiri di angka yang menunjukkan jumlah titik pada dadu. Permainan dilakukan secara berkelompok, karena permainan ular tangga ini harus bergiliran. Proses permainan yang dilakukan adalah setiap anak yang mendapat giliran untuk melemparkan dadu akan menghitung dan menyebutkan jumlah titik pada dadu, kemudian mereka akan berdiri pada kotak yang berisi nomor sesuai dengan jumlah titik pada dadu.

Ketika berdiri pada kotak yang berisi nomor dan huruf, mereka juga akan secara tidak langsung belajar mengenal bentuk huruf dan angka yang tertera pada gambar. Ketika anak yang sama mendapatkan giliran kembali untuk melemparkan dadu, maka dia akan menambahkan jumlah titik yang tertera di dadu dengan tempat kotak dia berdiri untuk melangkah ke kotak selanjutnya. Jika di kotak selanjutnya yang telah dia tambahkan dengan jumlah titik pada dadu terdapat gambar tangga, maka dia akan naik ke gambar kotak yang terdapat gambar ujung tangga, begitu pula jika jumlah titik pada dadu yang dia tambahkan dengan angka tempat dia berdiri dan melangkah selanjutnya terdapat gambar ekor ular, maka dia akan turun ke angka yang terdapat gambar kepala ular. Hal ini sama persis dengan permainan ular tangga yang biasanya dimainkan dengan dadu kecil dan pion plastik. Kegiatan bermain ular tangga untuk mengenal huruf dan angka ini dilakukan sampai dengan semua anak-anak mendapat giliran bermain sehingga anak-anak mengenal angka 1-20 dan huruf alfabet dasar. Selama kegiatan bermain dengan ular tangga ini anak-anak merasa senang dan tidak sabar untuk mendapat giliran bermain.



**Gambar 1.** Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Akhir sesi kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) adalah menyebarkan kuesioner kepada orang tua siswa dan guru kelas untuk mengetahui respon dan umpan balik kegiatan. Temuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini adalah hampir semua guru kelas TK B dan wali murid belum pernah menerapkan permainan ular tangga ini di dalam kelas ataupun di luar kelas dalam proses pembelajaran. Guru ataupun orang tua siswa biasanya menggunakan media tulis sederhana untuk mengenalkan huruf dan angka kepada anak-anak sehingga terkadang anak-anak merasa bosan selama proses belajar huruf dan angka.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Anak-anak perlu mendapatkan pengenalan angka dan huruf. Pengenalan literasi dan numerasi atau pengenalan huruf dan angka dapat mulai diberikan untuk anak usia dini. Media pembelajaran yang digunakan juga harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Literasi media pembelajaran untuk anak usia dini dapat diberikan dengan metode bermain sambil belajar. Hal ini dikarenakan karakteristik dari anak usia dini yang lebih menyukai aktifitas bermain.

Pengenalan bentuk angka dan huruf dapat mulai diberikan untuk anak usia dini yang bersekolah di Taman Kanak-Kanak. Tujuan pengenalan angka dan huruf adalah anak-anak merasa lebih siap untuk melanjutkan pendidikan di sekolah dasar. Pengenalan angka dan huruf dapat dilakukan melalui aktifitas belajar di ruang kelas ataupun belajar di luar kelas. Pengenalan angka dan huruf dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga, yaitu mengajak anak usia dini belajar sambil bermain. Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini perlu dilanjutkan dengan pendampingan menyusun media pembelajaran yang inovatif bagi anak-anak usia dini.

#### 5. Daftar Pustaka

Asadi, Haura dan Suryana, Dadan. (2020). Studi Deskriptif Pengaruh Permainan Snakes and Ladders Terhadap Perkenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2993-3006. <http://repository.unp.ac.id/id/eprint/36841>

- Farhurohman, O. (2017). Hakekat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Uinbanten*, 2(1), pp.27-36.
- Hapsari, W. R. (2017). Peningkatan Kemampuan Literasi Awal Anak Prasekolah Melalui Program Stimulasi. *Jurnal Psikologi*, 177.
- Hasanah, H. (2016). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *Jurnal at-Taqaddum*, pp.21-46.
- Helmawati. (2015). Mengenal dan Memahami PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Khaatimah, Husnul dan Wibawa, Restu. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, pp.76-87. <https://media.neliti.com/media/publications/274210-efektivitas-model-pembelajaran-cooperati-c33542b3.pdf>
- Maghfiroh, S. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1560-1566.
- Masnipal. (2013). Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Nurhafizah. (2011). Kemampuan Berkomunikasi Sebagai Pilar Profesionalisme Guru dalam Membimbing Anak Usia Dini. Bandung : FIP UPI.
- Nurhafizah. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa. *Jurnal Pendidikan : Early Childhood*. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.288>
- Nurmainis. (2012). Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Kalender Di Taman Kanak-Kanak Islam Silaturahmi Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Pesona Paud*, pp.1-13.
- Oktariyanti, Dwi. (2022). Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Bilangan 1-10 Dengan Kartu Angka Melalui Metode Demonstrasi Pada Anak Didik Kelompok B TK Bakti Mulia Tlepokkulon. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, pp. 95-104.
- Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.18 Tahun 2018 tentang Penyediaan Layanan Pendidikan Anak Usia Dini
- Rahayu, E. D., & Firmansyah, G. (2019). Pengembangan Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kinestetik Intelegency Pada Anak Usia 11-12 Tahun. *Jendela Olahraga*, 4(2), 8. <https://doi.org/10.26877/jo.v4i2.3611>
- Rahayu, Setya Putri dan Kristiana, Dita . (2020). lbM 'Fruit Tree' sebagai Media Pengenalan Angka dalam Bahasa Inggris untuk TK Aba Tlogoadi I. *URECOL*, 214-217.
- Royani, Ida dan Suryana, Dadan. (2023). Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan melalui Bermain Ular Tangga pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 17-26. <https://obsesi.or.id › article › download › pdf>
- Rubaeni, Yeni Siti, dkk. (2021). The Miracle of Golden Age (Keajaiban Masa Emas). Depok: Yayasan Nurani Hati Institute. [https://www.academia.edu/62734796/The\\_Miracle\\_of\\_Golden\\_Age\\_Keajaiban\\_Masa\\_Emas](https://www.academia.edu/62734796/The_Miracle_of_Golden_Age_Keajaiban_Masa_Emas) <https://doi.org/102021>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. 2(1),pp. 470-477.

Sood, S., & Mackey, M. (2015). Examining the Effects of Number Sense Instruction on Mathematics Competence of Kindergarten Students. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE)*, 2(2), 14–31.

Sukmadinata, N. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Surat edaran nomor 1839/C.C2/TU/2009 Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan prinsip Pendidikan taman kanak-kanak (TK)

Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Ulya, Nadiya dan Hasanah, Norlzzatil. (2020). Strategi Pengenalan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Tk Santa Maria Banjarmasin. *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia dini*, pp.57-68. <https://doi.org/10.24903/jw.v5i2.525>

Yuliantina, I. (2023). Mengembangkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Sejak Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), pp. 537. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.12840>.