

Pengaruh Media Spinning Wheel Game Terhadap Kemampuan Mengingat Huruf Hijaiyah Anak Usia 4-5 Tahun di TK Anak Saleh

Oleh:

Aulia Imroatus Sakdiyah,

Dosen Pembimbing : : Luluk Iffatur Rochmah

Progam Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Din

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Januari, 2025

Pendahuluan

Individu yang berbeda, unik, serta mempunyai karakteristik tersendiri sesuai pada tahapan usianya ialah anak usia dini, pada kisaran usia 0-6 tahun di sebut Masa keemasan untuk anak usia dini, di masa ini secara keseluruhan aspek perkembangan berperan penting guna perkembangan berikutnya. Oleh karenanya, pendidikan yang diberikan pada anak usia dini mampu mencakup aspek pertumbuhan dan perkembangan anak dalam kondisi yang menggembirakan dan memunculkan minat anak serta mampu meningkatkan daya ingat jangka panjang anak. tersebut bisa mempertahankan serta menarik pengalaman yang berasal dari masa lalu yang dipergunakan saat ini. Kata lain dari ingatan yakni memori yang berasal dari bahasa inggris “memory”, kemampuan mencamkan, menyimpan, dan mereproduksi kembali hal-hal yang pernah diketahui disebut memori atau ingatan. Dilengkapi dengan pernyataan Winkle berpendapat bahwa suatu aktivitas kognitif yang dapat disadari manusia bahwa pengetahuan berasal dari masa lampau ialah ingatan. Memori manusia bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya faktor internal yakni berupa minat dan motivasi. Cara mengukur atau menguji daya ingat pada anak dapat dilakukan dengan Tes rentang digit dapat digunakan untuk memeriksa daya ingat anak terhadap huruf atau angka. Dalam sebuah jurnal terdapat sebuah pendapat Walgito, yakni memberi suatu penjelasan bahwasannya dalam mengingat membutuhkan 3 tahap, yaitu mulai dari memasukkan data, menyimpan, dan menimbulkan kembali. Berikut ini membuatnya lebih jelas lagi diantaranya a. Memasukkan dan menggabungkan memory. Proses memperoleh ingatan terbagi beberapa, yaitu secara sengaja, secara tidak disengaja, lalu menimbulkan kembali memory yang sudah disimpan dapat ditempuh melalui mengingat kembali (recall) dan mengenal kembali (recognize). Ada dua cara untuk mengukur pemanggilan kembali informasi yang terkait pada suatu peristiwa atau objek. Kemampuan untuk mengingat kembali dan menghasilkan informasi yang telah dimiliki sebelumnya adalah metode pertama, lalu metode kedua adalah pengenalan. Berdasarkan teori Muhibbin Syah indikator ingatan yang baik dan dapat dimiliki ada dua yaitu dapat menyebutkan dan dapat menunjukkan kembali huruf secara acak ataupun runtut. Kemampuan mengingat anak usia 4-5 tahun berdasarkan lingkup perkembangan kognitif pada STTPA permendikbud 137 yakni berfikir logis dan simbolik yakni anak mampu membilang dan menyebutkan huruf, anak mampu mengenal lambang huruf, anak mampu mengklasifikasikan berdasarkan bentuk atau warna. Pada anak usia dini kemampuan mengingat itu perlu juga untuk di stimulasi, salah satunya pada kemampuan mengingat huruf hijaiyah yakni dengan bermain sambil belajar dan pengalaman yang diperoleh. Berdasarkan teori yang sudah diperjelas di atas, maka secara sederhana indikator kemampuan mengingat huruf hijaiyah pada penelitian ini adalah, 1) Kemampuan anak dalam menyebutkan huruf hijaiyah. (2) Kemampuan anak dalam menunjukkan huruf hijiyah. Oleh sebab itu sejak dini hendaknya anak sudah mulai diberikan pembelajaran tentang huruf hijaiyah agar dimasa depan anak sudah mampu membaca al-qur'an dengan baik. Seperti halnya pendapat Muharom Albantani, 2018 terkait pentingnya belajar huruf hijaiyah adalah “kemampuan membaca Al-Qur'an dan berbahasa arab ditentukan oleh pemahaman huruf hijiyah” Maka dari itu yang menjadi dasar dari pembentukan kata dan kalimat dalam bahasa Arab ialah huruf hijaiyah

Pendahuluan

Didukung dengan adanya media pembelajaran huruf hijaiyah yang merupakan media berbasis visual memegang peranan penting dalam proses belajar dan dapat memuluskan pemahaman serta menguatkan memory. Media Visual berarti media yang terlihat sehingga dapat juga menumbuhkan minat anak. Oleh karena itu, salah satu media visual atau media yang dapat dilihat namun tidak bisa di dengar dalam pembelajaran huruf hijaiyah ini yang dapat digunakan yakni roda putar. peneliti membuat media pembelajaran huruf hijaiyah yakni media yang serupa dengan roda putar tentang huruf hijaiyah dan dipadukan atau dimodifikasi dengan permainan tebak kartu yang akan dimasukkan ke dalam kotak, sehingga lebih bervariasi dan berkesan dalam ingatan anak. Dalam penelitian ini media spinning wheel game ini serupa dengan roda putar ataupun roda pintar yakni cara mengoprasikannya ialah dengan memberikan dorongan pada roda sehingga berputar atau dengan menggerakkan jarum jam menuju huruf hijaiyah yang diinginkan sesuai kartu huruf yang dimiliki dan ditunjukkan peneliti pada anak. Kemudian anak diinstruksikan supaya menjawab serta memahami dan juga menyebutkan maksud daripada arah panah yang ditunjuk. Media spinning wheel game mempunyai manfaat untuk menguatkan dan memunculkan kembali ingatan anak terkait huruf hijaiyah. Peneliti menggunakan media tersebut dengan hasil modifikasi perpaduan dengan kartu huruf hijaiyah dalam penerapannya disebut media spinning wheel game yakni hasil dari modifikasi roda pintar dan roda putar dari penelitian terdahulu terkait media tersebut, dengan di dukung 5 penelitian yang sudah ada terkait penggunaan roda putar diantaranya penggunaan media ini pernah di terapkan yakni yang pertama oleh seseorang bernama Nita Pendidikan Guru PAUD, Universitas Negeri Yogyakarta dalam peningkatan kemampuan mengenal dan mengingat huruf hijaiyah melalui permainan roda pintar atau bisa disebut juga roda putar yang diperoleh di TK among putro pada tahun 2020. Pada penerapan peneliti terdahulu ini telah dikemukakan bahwa dapat diperoleh kesimpulan jika kemampuan mengenal dan mengingat pada kegiatan membaca huruf hijaiyah anak kelompok A1 di TK Among Putro bisa ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran roda pintar huruf hijaiyah tersebut. Dari pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti pada anak kelompok A di TK Anak Saleh Tropodo, Kota Sidoarjo yang memiliki 1 kelas dengan jumlah 12 anak, ustadzah di kelompok A tersebut dalam pembelajaran huruf hijaiyah sudah menerapkan metode lain yakni bernyayi serta media Baca buku Tilawati, akan tetapi anak terlihat belum begitu menyukai belajar jika hanya menggunakan media buku saja, sehingga berdampak pada kemampuan mengingat huruf hijaiyah yakni terdapat sebagian anak yang belum menguasainya. Hal tersebut terlihat pada saat dilakukan kegiatan membaca huruf hijaiyah yakni beberapa anak masih mengalami kesulitan untuk menyebutkan dan menunjukkan beberapa huruf hijaiyah. Oleh sebab itu, pentingnya peneliti melakukan penelitian ini agar bisa mengetahui apakah terdapat pengaruh pada kemampuan mengingat anak usia 4-5 tahun melalui penerapan media pembelajaran spinning wheel game.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Apakah terdapat pengaruh media *spinning wheel game* terhadap kemampuan mengingat tanda baca huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun di TK Anak Saleh Tropodo?

Metode

Pada penelitian ini dilakukan menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan Pre-Experimental designs, jenis One-group Pre-test-Post-test designs. Pre-Experimental designs ialah rancangan peneliti meliputi satu kelompok atau satu kelas yang diberikan sebelum dan sesudah pelakuan, lalu pada jenis One-group Pre-test-Post-test designs ini dilakukan terhadap satu kelas tanpa ada kelas kontrol atau kelas pembanding. Metode pengumpulan data yang digunakan ialah metode observasi dengan instrumen tes formatif berdasarkan lembar observasi guru yang berisi 15 butir pertanyaan pre-test dan post-test. sebelum itu pre-test dan post-test dengan 15 butir pertanyaan tersebut instrumennya akan dilakukan uji validitas terlebih dahulu kepada ahli. Untuk bisa menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka instrumen tersebut memiliki skala. Rating scale dipergunakan dalam pengukuran penelitian ini. Penelitian ini dilakukan dengan satu sampel yakni satu kelas A1 berjumlah 12 orang. Pada kelas tersebut dilakukan pre-test terlebih dahulu sebelum kegiatan. Setelah dilakukannya pre-test, kelas tersebut diberikan kegiatan pembelajaran menggunakan media spinning wheel game, kemudian dilakukannya post-test setelah pembelajaran untuk mengetahui apakah media pembelajaran spinning wheel game yang diberikan pada kelas tersebut memberikan perbedaan nilai yang signifikan pada sebelum dan sesudah media tersebut di terapkan. Langkah-Langkah Treatment Spinning Wheel Game yaitu mempersiapkan peraga media spinning wheel game, memberi contoh bagaimana cara penggunaan media media spinning wheel game, masing-masing anak mempraktikkan bermain dengan media spinning wheel game, meminta anak yang melafalkan huruf hijaiyah dengan keras sesuai yang ditunjuk oleh guru dengan menggunakan media spinning wheel game dan kartu, selama Kurang lebih 30 menit 10× Pertemuan dalam Kegiatan belajar huruf hijaiyah. Dalam analisis data terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yaitu berupa uji normalitas dan uji homogenitas data sebelum melakukan pengujian hipotesis 2 rata-rata dependen (berpasangan)-uji t-paired, guna mengetahui grafik nilai rata-rata hasil dari pembelajaran media spinning wheel game terhadap kemampuan mengingat anak. Data yang diperoleh merupakan data evaluasi obeservasi dengan menggunakan alat instrumen yang telah dibuat sebelumnya. Data diperoleh dari hasil pre-test dan post-test yang telah dilakukan. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran spinning wheel game yang diterapkan di kelas TK-A tersebut menunjukkan adanya pengaruh serta perbedaan nilai yang signifikan pada sebelum dan sesudah media tersebut di terapkan maka dilakukan pengujian hipotesis dua rata-rata dependen (berpasangan) dengan $\alpha=0.05$ (5%) -uji t-Paired Samples Test spss 26 .

Hasil

Tabel 2. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Unstandardized Residual	,159	11	,200*	,935	11	,467

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pengujian dari hasil *Test of Normality* didapatkan nilai signifikansi menggunakan uji *Shapiro Wilk* adalah $(0,467) > \alpha$ $(0,05)$. Sehingga dapat dikatakan bahwa residual data berdistribusi normal dan asumsi normalitas pada regresi telah terpenuhi.

b. Hasil pengujian Homogenitas menggunakan uji *Levene Stastic* adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Test of Homogeneity of Variances

		Levene				
		Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil belajar huruf Hijaiyah	Based on Mean	2,673	1	20	,118	
	Based on Median	1,564	1	20	,226	
	Based on Median and with adjusted df	1,564	1	16,795	,228	
	Based on trimmed mean	2,525	1	20	,128	

Berdasarkan pengujian hasil dari *Test Homogeneity of variances* didapatkan nilai Signifikansi menggunakan *Levene statistic* yakni $(0,118) > \alpha$ $(0,05)$ maka data tersebut dapat dikatakan telah homogen atau sama.

Berdasarkan hasil uji prasyarat normalitas dan homogenitas yang sudah terpenuhi berikut adalah tabel nilai rata-rata pretest dan nilai rata-rata post test, serta tabel grafik nilai rata-rata hasil dari pembelajaran media spinning wheel game terhadap kemampuan mengingat anak usi 4-5 tahun yang diperoleh menggunakan Excel.

Hasil

Hasil Data *Pre-test* Kemampuan Mengingat Huruf Hijaiyah Anak Usia 4-5 Tahun di TK Anak Saleh

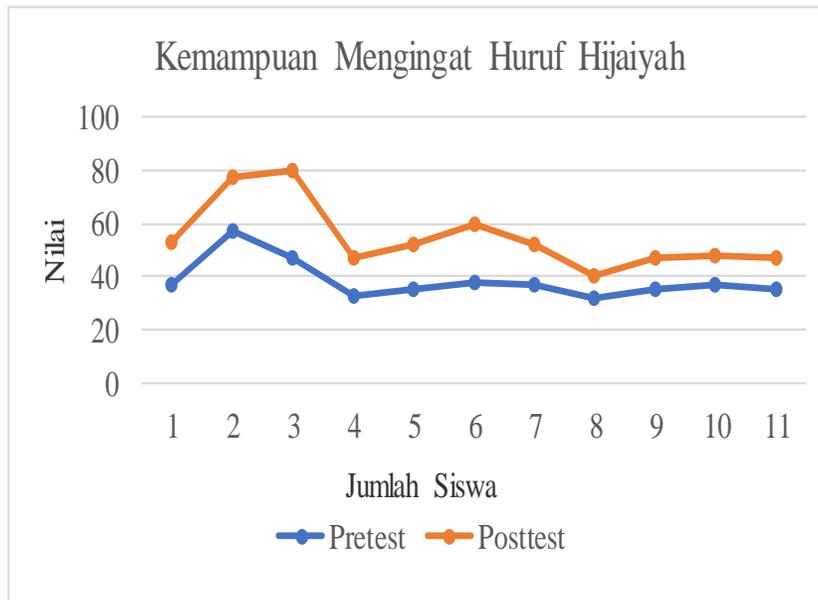
No	Nama siswa	Score Total	Nilai <i>Pre-test</i>
1.	HNH	22	37
2.	ASL	34	57
3.	TRA	28	47
4.	AZN	20	33
5.	YSF	21	35
6.	INR	23	38
7.	DVN	22	37
8.	MKL	19	32
9..	RFF	21	35
10.	ZUL	22	37
11.	BNR	21	35
Jumlah		253	433
Rata-rata		23	39,36

Hasil Data *Post-test* Kemampuan Mengingat Huruf Hijaiyah Anak Usia 4-5 Tahun di TK Anak Saleh

No	Nama Siswa	Score Total	Nilai <i>Post-test</i>
1.	HNH	32	53
2.	ASL	46	77
3.	TRA	48	80
4.	AZN	28	47
5.	YSF	31	52
6.	INR	36	60
7.	DVN	31	52
8.	MKL	24	40
9..	RFF	28	47
10.	ZUL	29	48
11.	BNR	28	47
Jumlah		361	603
Rata-rata		32,82	54,82

Hasil

Gambar grafik kemampuan mengingat huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun



Hasil pengujian hipotesis 2 rata-rata (berpasangan)

Paired Samples Test

Pair 1	Pretest Kemampuan Mengingat Hijaiyah – Posttest Kemampuan Mengingat Hijaiyah	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
		-16,364	6,830	2,059	-20,952	-11,775	-7,946	10	,000

Pembahasan

Pada pengujian hipotesis dua rata-rata dependen (berpasangan) –uji t-paired peneliti memberikan Hipotesis $H_0 : \mu = C$ Vs $H_1 : \mu \neq C$ dengan statistik uji yang digunakan adalah statistic uji t (dependen atau berpasangan) pada tingkat kesalahan atau signifikansi $\alpha : 0,05$ (5%). Sehingga menghasilkan hipotesis alternatif \gg two sided, $T(0,025;10) = 2,228$ dengan titik kritis uji t diperoleh dengan melihat pada table t adalah 2,228. Pada nilai statistik uji t berdasarkan output pengujian hipotesis pada SPSS adalah $|-7,946| = 7,946 > 2,228$. Sesuai hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai statistic uji t ($7,946 > 2,228$) dan nilai Signifikan atau p-value ($0,000 < \alpha/2$ ($0,025$)) maka keputusan yang diambil adalah terima H_0 yang berarti adanya pengaruh media spinning wheel game terhadap kemampuan mengingat huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun di TK Anak Saleh sehingga dengan tingkat kepercayaan sebesar 95% sudah cukup bukti untuk menyatakan bahwa adanya pengaruh signifikan media spinning wheel game terhadap kemampuan mengingat huruf hijaiyah anak dengan terlihat dari hasil keseluruhan data bahwa rata-rata nilai pretest dan posttest memberikan pengaruh signifikan secara statistik. Perbandingan yang dapat dilihat dan dibuktikan dalam perolehan data pretest rata-rata 39,36 sebab kemampuan mengingat huruf hijaiyah anak belum tuntas, kemudian nilai rata-rata post test 54,82 hal ini menunjukkan bahwa setelah penerapan media spinning wheel game kemampuan anak menjadi lebih baik, tuntas serta maksimal. Selanjutnya dibuktikan dengan hasil hipotesis menggunakan uji t paired samples yakni merupakan pengujian perbedaan rata-rata data hasil pretest dan post test. Dasar pengambilan keputusan pada uji t paired samples atau dependen yaitu apabila nilai sig.(2-tailed) atau p-value $< 0,05$ maka H_0 diterima, jika nilai sig.(2-tailed) atau p-value $> 0,05$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan output uji paired diketahui nilai rata-rata perbedaan skor adalah 16,364 dengan standar error 2,059 dan nilai p-value ($0,000$). Sebab nilai $0,000 < 0,05$ maka hipotesis diterima sehingga dapat dinyatakan jika media spinning wheel game mampu memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengingat huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun di TK Anak Saleh tersebut.

Berdasarkan penjabaran diatas terkait hasil data yang diperoleh maka peneliti dapat memberikan penjelasan terkait dengan faktor serta keterlibatan apa saja yang terjadi di lapangan sesuai teori para ahli. Dalam proses mengingat anak memerlukan 3 tahapan, yaitu mulai dari memasukkan informasi, menyimpan, menimbulkan kembali. Lebih jelasnya lagi adalah sebagai berikut, memasukkan ingatan pada penerapan pembelajaran menggunakan media spinning wheel game ini dilakukan dengan metode bermain menggunakan media tersebut secara berulang kali yaitu 10 kali setiap penerapan dilakukan selama 30 menit untuk memasukkan ingatan tentang huruf hijaiyah yang berharakat. Untuk memperoleh kembali ingatan tersebut terdapat 2 cara yaitu secara sengaja dan tidak disengaja. Lalu menimbulkan kembali ingatan yang sudah disimpan dapat ditempuh dengan mengingat kembali dan mengenal kembali. Pada perolehan informasi kemampuan mengingat huruf hijaiyah anak usia 4-5 TK Anak Saleh, peneliti melakukan proses secara sengaja dengan menanamkan informasi terkait huruf hijaiyah dengan pengalaman yang berkesan serta menyenangkan bersama teman memainkan spinning wheel game. Kemudian menimbulkan kembali ingatan anak tentang huruf hijaiyah berharakat fathah dan kasroh serta recalling dalam rangka menimbulkan kembali ingatan anak saat mengenal huruf hijaiyah yang sudah tersimpan sebelumnya.

Temuan Penting Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan media pembelajaran spinning wheel game pada anak usia 4-5 Tahun di TK Anak Saleh menunjukkan bahwa media pembelajaran huruf hijaiyah tersebut terbukti memberikan pengaruh terhadap Kemampuan mengingat huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun. Anak mampu belajar dan bermain dengan bahagia seperti berkegiatan memutar spinning wheel game bersama teman sehingga otak merekam, menyimpan memory indah dan berkesan dengan ini Kemampuan mengingat anak menjadi jangka panjang yakni anak mampu menyebutkan dan menunjukkan kembali 26 huruf hijaiyah secara runtut dan acak, akan tetapi tetap ada faktor pendukung yaitu, pendekatan belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, kemampuan memproses ingatan pada anak di TK Anak Saleh sangat beragam, ketersediaan waktu untuk mengingat yakni sekitar 2 minggu dengan pembelajaran yang dilakukan intens secara berkala atau rutin, terakhir ada faktor kesehatan fisik dan emosional yang stabil selama proses pembelajaran sampai dengan selesai pembelajaran.

Anak senang, semangat dan lebih tertarik untuk kembali belajar bersama.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat bagi Peneliti dan Guru di Lembaga yang diobservasi. Dengan adanya kegiatan pembelajaran huruf hijaiyah dengan bermain menggunakan media pembelajaran spinning wheel game ini, siswa mampu memberikan pengalaman belajar yang berkesan sehingga memberikan pengaruh dan meningkatkan kemampuan mengingat huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun berdasarkan indikator yang telah di tetapkan.

Referensi

- [1] S. Lakoro, P. P. Ardini, and S. Utoyo, “Pengaruh Gadget Terhadap Daya Ingat Anak Kelompok B TK Negeri Pembina”.
- [2] N. Purwasi and M. S. Yuliariatningsih, “Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Gambar Seri,” *Cakrawala Dini J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, Mar. 2018, doi: 10.17509/cd.v7i2.10531.
- [3] H. Yunaili and R. Riyanto, “Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dan Daya Ingat Anak,” *Diadik J. Ilm. Teknol. Pendidik.*, vol. 10, no. 2, pp. 221–233, Oct. 2021, doi: 10.33369/diadik.v10i2.18282.
- [4] Ade Fuji Pratiwi. Univ. Negeri Jambi “Peningkatan Daya Ingat Anak Usia Dini Melalui Media Mind Mapping Pada Kelompok-B di TK Islam Al-Muttaqim Kota Jambi” .pdf.
- [5] Ayu Hamdana Oktaviana. UIN Walisongo. " Analisis Daya Ingat Siswa Pada Pembelajaran Fikih Kelas IV MI An Nashriyah Lasem Rembang". 1803096088 _ Full.pdf.
- [6] Drugs.com, "working memory in children". pdf.oktober 2024.
- [7] F. Arianti, “Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Prodi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar”.
- [8] Fenty Zahara Nasution and Nadia Syafira, “Gambaran Tingkat Daya Ingat Berdasarkan Tes IST pada Mahasiswa Psikologi Universitas Potensi Utama Medan,” *J. Ris. Rumpun Ilmu Kesehat.*, vol. 1, no. 1, pp. 229–244, Apr. 2022, doi: 10.55606/jurrikes.v1i1.2189.
- [9] A. D. Ingat, “BAB II Tinjauan Pustaka Daya Ingat”pdf. journal article,univ.Uin suska Riau
- [10] M. Syah, *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- [11] "Permen 137 Tahun 2014 Standar Nasional PAUD". PAUD Jawa Tengah. Indonesia: STTPA. No 137, 2015. 14.

Referensi

- [12] N. L. Utami, “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Roda Pintar di TK Among Putro Berbah”.
- [13] Jesica Zulianda, dkk. "Teacher Performance of The Public Junior High School in North Padang Subdistrict".118906-72759-1-PB.pdf.
- [14] Zuha Prisma, U. Chasanah, and Z. Mukaffa, “The Use of Spinning-Wheel Media to Improve The Students’ Tajwid Comprehension,” *Auladuna J. Pendidik. Dasar Islam*, vol. 10, no. 1, pp. 45–55, Jun. 2023, doi: 10.24252/auladuna.v10i1a4.2023.
- [15] N. N. A. Pratiwi, “Pengaruh Media Pembelajaran Roda Berputar Terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Sisiwa Kelas X SMAN 2 Trenggalek”.
- [16] M. Solichah, S. Hartatik, and S. Ghufron, “Pemanfaatan Media Roda Putar Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar”.
- [17] Nita Laksmi Utami. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Roda Pintar di TK Among Putro Berbah".pdf.
- [18] Anditya Zahrani. "Eksperimentasi Media Pembelajaran Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Teks Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN Kota Tegal".15420008.pdf.”
- [19] A. Magfira, “Implementasi Media Pembelajaran Roda Berputar Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas IV SDN 50 Kota Bengkulu,” vol. 1, 2022.
- [20] R. Simbolon, “Penggunaan Roda Pintar Untuk Kemampuan Membaca Anak,” vol. 02, 2019.
- [21] Hesti melina, dkk. 2023."Pengembangan Media Roda Pintar Untuk Mengembangkan Kosa Kata Bahasa Arab pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida 4 Jakabaring". 5658-5668.pdf

