

## MEDIA SERBANEKA (KARTU KAGANGA DAN PAPAN MAGNETIK): SOLUSI MEMPERTAHANKAN AKSARA TRADISIONAL LAMPUNG

Diterima: 12 April 2024

Direview: 10 Juli 2024

Disetujui: 31 Agustus 2024

\*Sri Retnaning Rahayu<sup>1</sup>, Diana Puspita<sup>2</sup>, Siti Septiani<sup>3</sup>, Naufal Arisca<sup>4</sup>, Dinda Jelita<sup>5</sup>, Duta  
Lintang Prayoga<sup>6</sup>, Elmira Febri Darmayanti<sup>7</sup>

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Metro, Jl. KH Dewantara No.116

Iringmulyo, Metro Timur, Kota Metro<sup>1234567</sup>

E-mail: [retnaning27@gmail.com](mailto:retnaning27@gmail.com)

### ABSTRAK

PKM-PM masyarakat ini menitikberatkan kepada murid Sekolah Dasar, terkait dengan pembelajaran Aksara Lampung. SD Negeri 1 Metro Pusat yang berada di Provinsi Lampung sebagai mitra PKM-PM masyarakat mengalami kendala dalam pembelajaran Aksara Lampung terutama pada siswa kelas 1,2 dan 3. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran kurang menarik sehingga mereka kurang antusias dalam belajar Aksara Lampung. Pembelajaran Aksara Lampung sebaiknya harus dapat dipahami dan dimengerti dari murid kelas dasar untuk menjadi bekal di tingkat selanjutnya dan untuk melestarikan Aksara Lampung sebagai aksara tradisional. Oleh karena itu, kegiatan ini difokuskan pada bagaimana cara menguatkan respon, menghafal dan memahami pada anak, supaya apa yang sudah disampaikan mudah diterapkan serta menjadi penguat pondasi dasar Aksara Lampung. Dalam pelaksanaan PKM-PM ini solusi yang ditawarkan adalah membuat *game* berupa Kartu Acak yang akan dinamakan *game* KaGaNGa dan penerapan media pembelajaran dengan Papan Magnetik. Metode penelitian ini menggunakan metode pendekatan masyarakat serta dengan menerapkan pola pendekatan komunikasi melalui sosialisasi, pelatihan dan pendampingan, kemudian penerapan metode observasi dan dokumentasi yang terimplementasikan pada kegiatan *treatment game* kartu KaGaNGa dan media papan magnetik.

**Kata kunci :** Media, Aksara Lampung, Game, Kartu KaGaNGa

### ABSTRACT

*This community service focuses on elementary school students, related to learning Lampung Script. SD Negeri 1 Metro Pusat located in Lampung Province as a community service partner this time experienced obstacles in learning Lampung Script, especially for students in grades 1, 2 and 3. This is because the learning media is less interesting so they are less enthusiastic in learning Lampung Script. Learning Lampung Script should be understood and comprehended from elementary grade students to become provisions at the next level and to preserve Lampung Script as a traditional script. Therefore, this activity focused on how to strengthen the response, memorization and understanding in children, so that what has been conveyed is easily applied and becomes a reinforcement of the basic foundation of Lampung Script. In the implementation of this PKM-PM-PM, the solution offered is to make a game in the form of random cards which will be called the KaGaNGa game and the application of learning media with magnetic boards. This research method uses a community approach method and by applying a communication approach pattern through socialization, training and mentoring, then applying observation and documentation methods that are implemented in the KaGaNGa card game treatment activities and magnetic board media.*

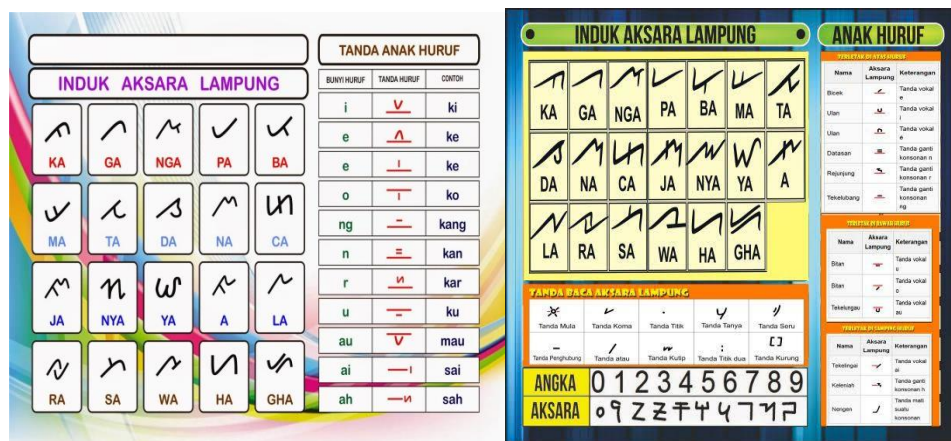
**Keywords:** Media, Lampung Script, Game, KaGaNGa Card

### PENDAHULUAN

Nusantara memiliki keanekaragaman salah satunya bahasa. Tercatat dari 718 bahasa daerah hanya 17 aksara yang menyertai keberadaan bahasa daerah, diantaranya Aksara Lampung yang merupakan aksara tradisional daerah Provinsi Lampung. Budaya Lampung

termasuk yang dicatat dalam sejarah, eksis, dalam ranah budaya bangsa Indonesia. Bahasa Lampung sudah dipelajari sejak tahun 1994. Artinya hampir 27 tahun pelaksanaan pembelajaran tersebut diberikan mulai jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. (Unila, 2021)

Lampung juga memiliki gaya visual aksara sendiri. Aksara Had Lampung atau Surat Lampung, ada juga yang menyebut dengan KaGaNGa, karena tiga huruf awal aksara berbunyi demikian (Ka-Ga-Nga) (Budiman et al., 2019). Aksara Lampung ditulis dan dibaca dari kiri ke kanan dengan Huruf Induk berjumlah 20 huruf yang merupakan sistem ortografi hasil masyarakat daerah yang meliputi aksara dan sistem pengaksaraan untuk melambangkan bahasa.



Gambar 1. Aksara KaGaNGa Lampung

Sumber: LAMPUNG COMMUNICATIONS & Kompasiana.com

Pemerintah Provinsi Lampung mewajibkan seluruh Sekolah Dasar dan Menengah untuk memberikan mata pelajaran muatan lokal Bahasa Lampung kepada siswanya termasuk pengenalan Aksara Lampung. Pengenalan Aksara Lampung di Sekolah Dasar merupakan sarana pelestarian dari budaya Lampung, guna menguatkan keberadaan, dan fungsi Aksara Lampung, selain itu guna melindungi, mengembangkan, memberdayakan dan memanfaatkan Aksara Lampung sebagai unsur utama kebudayaan daerah, serta meningkatkan mutu penggunaan potensi Aksara Lampung melalui pembelajaran pada jenjang satuan pendidikan dasar dan menengah (Peraturan Gubernur Lampung Nomor 39 Tahun 2014 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Dan Aksara Lampung Sebagai Muatan Lokal Wajib Pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah, 2014). Tetapi, pembelajaran Aksara Lampung di Sekolah Dasar era modern ini, minat siswa tergolong rendah terhadap pelajaran Bahasa Lampung terutama pada aksaranya (Mulyanto & Prasetyawan, 2018).

Sesuai dengan penelitian (Habibi et al., 2017) menyatakan bahwa banyak siswa yang enggan untuk mempelajari Aksara Lampung dengan alasan banyak hal, salah satunya anggapan susah mempelajari Aksara Lampung merupakan alasan yang paling menonjol dalam benak dan pikiran siswa.

PKM-PM masyarakat ini menitikberatkan kepada murid Sekolah Dasar, terkait dengan pembelajaran Aksara Lampung. SD Negeri 1 Metro Pusat yang berada di Provinsi Lampung sebagai mitra PKM-PM masyarakat mengalami kendala dalam pembelajaran Aksara Lampung terutama pada siswa kelas 1,2 dan 3. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran kurang menarik sehingga mereka kurang antusias dalam belajar Aksara Lampung. Pembelajaran Aksara Lampung sebaiknya harus dapat dipahami dan dimengerti dari murid kelas dasar untuk menjadi bekal di tingkat selanjutnya dan untuk melestarikan Aksara Lampung sebagai aksara tradisional.

Adapun hasil dari wawancara dengan ibu Mega selaku guru Bahasa Lampung kelas 1,2 dan 3, terdapat kendala dalam metode pembelajaran yang diterapkan diantaranya:

- Terkadang anak masih kesulitan dalam memahami materi khususnya pada mata pelajaran Bahasa Lampung. Sehingga butuh adanya pengenalan media yang variatif dari media sebelumnya yang membuat anak lebih tertarik dan bersemangat dalam kegiatan belajar di sekolah.
- Kendala yang dihadapi guru saat mengajar khususnya dalam pelajaran Bahasa Lampung tidak hanya dari faktor media pembelajaran saja yang kurang menarik dalam memfokuskan keinginan belajar, tetapi bisa saja pengaruh kurangnya pembinaan dari keluarga dalam memperhatikan pendidikan anak tersebut.



Gambar 2. Pelaksanaan survei di SD Negeri 1 Metro Pusat

Berdasarkan permasalahan di atas, maka yang akan dibahas dalam program ini adalah bagaimana cara menguatkan respon, menghafal dan memahami pada anak, supaya apa yang sudah disampaikan mudah diterapkan serta menjadi penguat pondasi dasar Aksara

Lampung.

Sejauh ini antusias dan keaktifan murid dalam belajar Aksara Lampung dapat dikatakan masih relatif rendah, hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang dilakukan masih bersifat monoton dan membosankan sehingga murid kurang aktif dalam pembelajaran Bahasa Lampung. Hal ini penting dilakukan karena generasi selanjutnya menjadi generasi yang harus memperkuat nilai-nilai budaya sejak Sekolah Dasar.

Pembelajaran akan lebih menarik jika ada variasi media pembelajaran yang berbeda. Oleh karena itu, pengabdian mengemukakan ide yaitu suatu media edukasi berupa Media Serbaneka. Media pembelajaran jenis serbaneka adalah jenis bahan ajar yang pembuatannya disesuaikan dengan tempat atau kemungkinannya. Dilihat dari segi lingkungan pembuatan, dan sumber daya yang dapat dimanfaatkan. Jenis-jenis media pembelajaran serbaneka antara lain adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar lainnya pada lingkungan masyarakat (Astuti, 2019) tujuannya untuk:

1. Meningkatkan pengetahuan tentang Aksara Lampung;
2. Mengajak mereka untuk menguatkan nilai-nilai budaya lokal khususnya budaya Lampung di dalam kelas sejak Sekolah Dasar pada kelas 1,2 dan 3 serta;
3. Dengan adanya permainan akan menambah minat anak belajar sehingga dapat mengatasi kegiatan pembelajaran yang monoton (Wulandari et al., 2022).

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan PKM-PM masyarakat ini menggunakan metode pendekatan masyarakat dilanjutkan dengan analisa masalah serta potensi solusi yang dibutuhkan melalui proses survey kondisi eksisting mitra SD Negeri 1 Metro Pusat. Serta dengan menerapkan pola pendekatan komunikasi melalui sosialisasi, pelatihan dan pendampingan. Pada sosialisasi ini dilakukan pembahasan dan penyampaian mengenai metode pelaksanaan dan *schedule* kegiatan Media Serbaneka. Selanjutnya pada pelatihan dan pendampingan dilakukannya *treatment* serta pendampingan secara langsung kepada para guru dan murid kelas 1, 2, dan 3. Kemudian dilakukan penerapan metode observasi dan dokumentasi yang terimplementasikan pada kegiatan *treatment game* kartu KaGaNGa dan media papan magnetic.

## Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan Kegiatan PKM-PM yang diusulkan memiliki tiga tahapan yaitu : Tahap Pra Pelaksanaan, Tahap Pelaksanaan Kegiatan dan Tahapan Pasca Pelaksanaan.

### 1. Tahap Pra Pelaksanaan

Tahapan ini meliputi koordinasi kerja antara tim pelaksana dan dosen pendamping, agar semua tim memahami dan mampu menjalankan peran dalam pelaksanaan dengan sebaik-baiknya. Selanjutnya dilakukan sosialisasi kegiatan kepada mitra.

### 2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan ini meliputi pembuatan media serbaneka berupa media visual yaitu kartu acak KaGaNGa dan penyediaan papan magnetik. Setelah media telah selesai dibuat maka akan dilakukan penggunaan media tersebut. Selanjutnya, tim pelaksana membuat modul penggunaan Media Serbaneka (Luaran Wajib). Tahapan ini juga tim pelaksana akan membuat soal pre test dan soal lisan/post test, yang bermanfaat untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kegiatan PKM-PM yang diberikan kepada mitra khususnya murid SD kelas 1 dan 2. Soal pre test diberikan kepada mitra sebelum pelaksanaan kegiatan. Sedangkan soal lisan diberikan setelah pelaksanaan pelatihan. Pada tahapan ini dilaksanakan pelatihan penggunaan Kartu Acak KaGaNGa. Pedoman penggunaan yang sudah dibuat, dibagikan kepada guru Bahasa Lampung dengan maksud agar dapat digunakan dan dipelajari mandiri.

### 3. Tahapan Pasca Pelaksanaan

Kegiatan yang sudah dilaksanakan selanjutnya dijadikan sebagai sumber data dan informasi dalam pembuatan laporan kemajuan (luaran wajib). Tim juga mempersiapkan keperluan yang akan digunakan untuk pelaksanaan kegiatan PKP2P.

Tahapan dan Frekuensi kegiatan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Tahapan dan Frekuensi Kegiatan

No	Tahapan	Jenis Kegiatan	Frekuensi	Target Capaian
1.	Persiapan	Diskusi awal bersama DPL setelah pengumuman lolos PKM-PM 2023: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membahas</li> </ul>	1 kali	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain dan pencetakan kartu KaGaNGa</li> <li>• Perancangan dan pencetakan desain banner kegiatan</li> </ul>

		desain kartu KaGaNGa secara keseluruhan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membahas dan merancang Buku Panduan mitra</li> <li>• Pembuatan Logo Media Serbaneka</li> <li>• Pembuatan akun media sosial</li> <li>• Merancang desain banner kegiatan, dan</li> <li>• Membahas schedule kegiatan</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain dan rancangan keseluruhan isi buku pedoman mitra</li> <li>• Desain dan pembuatan ID Card</li> <li>• Pembuatan logo dan akun media sosial Media Serbaneka</li> <li>• Membahas schedule kegiatan, dan</li> <li>• Pengadaan media pembelajaran Media Serbaneka</li> </ul>
2.	Sosialisasi	Sosialisasi awal pasca pengumuman dengan mitra SD Negeri 1 Metro Pusat didampingi DPL	2 kali	Metode pelaksanaan dan <i>schedule</i> kegiatan Media Serbaneka
3.	Pelaksanaan <i>Treatment</i>	Pelaksanaan <i>treatment</i> dengan guru SD Negeri 1 Metro Pusat mengenai Media Serbaneka, yang di lakukan pada bulan Juli	2 kali	Guru dapat memahami metode pembelajaran Media Serbaneka agar dapat terus diterapkan kepada murid di SD Negeri 1 Metro Pusat

4.	Pelaksanaan dan Pendampingan	Pelaksanaan dan Pendampingan treatment kelas 1, 2, dan 3 yang di lakukan pada bulan Agustus s/d September 2023	4 kali	Dapat menguatkan respon, menghafal dan memahami pada anak, supaya apa yang sudah disampaikan mudah diterapkan serta menjadi penguat pondasi dasar Aksara Lampung.
5.	Pelaksanaan Evaluasi	Melaksanakan evaluasi awal/pre test yang di lakukan pada tanggal 31 Agustus 2023 dan evaluasi akhir/post test yang di lakukan pada tanggal 05 Oktober 2023 secara luring pada kelas 1, 2 dan 3	2 kali	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk mengetahui kemampuan murid kelas 1,2 dan 3 terkait pembelajaran Media Serbaneka</li> <li>• Meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik pada anak</li> </ul>
6.	Penyusunan Laporan Kemajuan dan Laporan Akhir	Penyusunan Laporan Kemajuan dan Laporan Akhir	7 kali	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terselenggaranya hasil dan dampak kegiatan oleh tim PKM-PM Media Serbaneka</li> <li>• Tersusunnya laporan Akhir</li> </ul>

### HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Berdasarkan permasalahan yang ditemui sesuai kondisi eksisting mitra SD Negeri 1 Metro Pusat, maka yang akan dibahas dalam program ini adalah bagaimana cara

menguatkan respon, menghafal dan memahami pada anak, supaya apa yang sudah disampaikan mudah diterapkan serta menjadi penguat pondasi dasar Aksara Lampung.

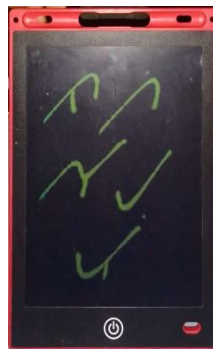
Oleh sebab itu dalam PKM-PM ini solusi yang ditawarkan adalah:

- Membuat *game* berupa kartu acak yang akan dinamakan *game* KaGaNGa yang sistem permainannya seperti kartu remi/domino dengan memuat gambar Aksara Lampung di dalam kartunya. Tujuannya untuk melatih konsentrasi dan berpikir strategis/kompetitif dalam bermain dan belajar (KumparanMOM, 2020).



Gambar 3. Media kartu KaGaNGa

- Media pembelajaran dengan papan magnetik. Tujuannya untuk meningkatkan kemampuan mengenai pengenalan huruf dan menulis Aksara Lampung serta melatih motorik pada anak. Selain itu gaya belajar anak dapat terpenuhi melalui papan magnet ini, anak dapat mendengar, melihat bahkan menyentuh benda konkret (Susilowati et al., 2019).



Gambar 4. Media papan magnetik

Dari solusi yang ditawarkan tersebut maka di dapatkan kegiatan dan hasil yang dicapai sejauh ini yaitu berupa:

- Anak-anak lebih antusias dalam belajar karena media pembelajarannya tidak monoton.

- Anak-anak mudah memahami Aksara Lampung melalui Media Serbaneka yang diterapkan.
- Anak-anak mengalami peningkatan kemampuan pemahaman Aksara Lampung.



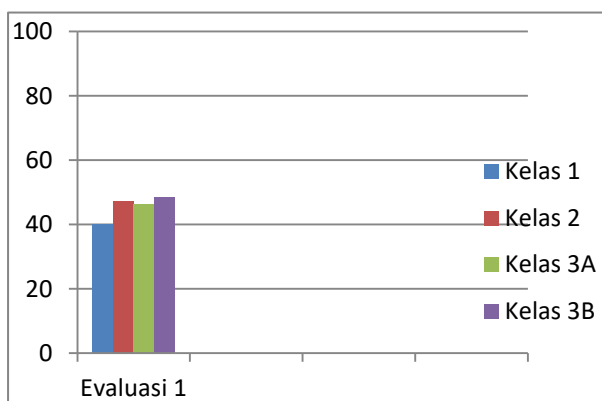
Gambar 5. *Treatment* media serbaneka menggunakan papan magnetik



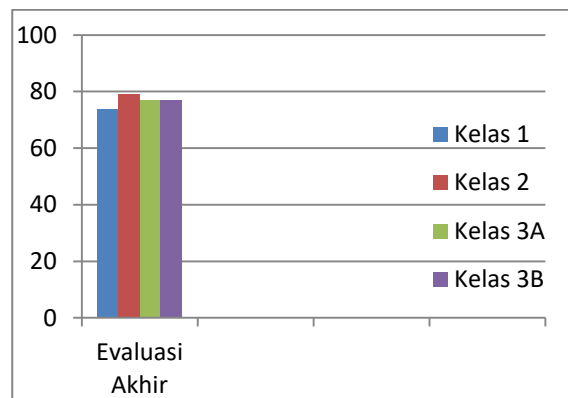
Gambar 6. *Treatment* media serbaneka menggunakan kartu KaGaNG

Berdasarkan kegiatan *treatment* yang telah dilakukan didapatkan hasil sebagai berikut:

Evaluasi awal :



Gambar 7. Grafik nilai sebelum



Gambar 8. Grafik nilai sesudah

Pada Gambar 7. grafik nilai pada evaluasi awal/pre test menunjukkan hasil evaluasi awal siswa kelas 1, 2 dan 3 rata rata masih di bawah 50 hal ini bisa dikatakan rendah dikarenakan

media pembelajaran kurang menarik, sehingga mereka kurang antusias dalam belajar Aksara Lampung, selain itu belum dilaksanakannya *treatment* Media Serbaneka.

Sedangkan Gambar 8. grafik nilai pada evaluasi akhir/post test menunjukkan hasil evaluasi akhir menunjukkan adanya peningkatan terhadap rata-rata nilai siswa kelas 1, 2 dan 3 menjadi di atas 70. Hal ini dikarenakan sudah diterapkannya Media Serbaneka yang dapat dipahami dan dimengerti sehingga anak-anak jadi lebih tertarik, antusias serta lebih mudah dalam menguasai Aksara Lampung.

Dari *treatment* media serbaneka yang sudah dilakukan didapatkan potensi hasil sebagai berikut :

1. Media Serbaneka diterapkan oleh para guru sebagai media pembelajaran pendukung yang variatif di luar buku pelajaran khususnya dalam mempelajari Aksara Tradisional Lampung. Tidak hanya pada sekolah Mitra tetapi harapannya juga bisa diterapkan pada sekolah-sekolah yang ada di Provinsi Lampung.
2. Dengan diterapkannya Media Serbaneka sebagai media pembelajaran pendukung yang menarik, maka dapat meningkatkan semangat belajar para siswa dalam mempelajari Aksara Tradisional Lampung. Oleh sebab itu, Media pembelajaran yang menarik dapat berpengaruh terhadap perkembangan siswa dalam mengingat dan juga menghafal.
3. Penerapan Media kartu KaGaNGa juga dapat menjadi sarana pendukung pelestarian budaya daerah Lampung.
4. Terciptanya HKI berupa alat peraga Media Serbaneka kartu KaGaNGa.
5. Terdaftarkannya Jurnal yang akan dipublikasikan di awal tahun.
6. Tercapainya koordinasi dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan terkait Media Serbaneka.
7. Tercapainya kerja sama antara mitra SD Negeri 1 Metro Pusat dengan pihak Universitas Muhammadiyah Metro (MOU) secara berkelanjutan.

## SIMPULAN

Adanya Media Serbaneka berupa game kartu KaGaNGa dan media Papan Magnetik ini mampu meningkatkan antusias anak dalam belajar, menguatkan respon, menghafal dan memahami pada anak. Hal ini terbukti dari sikap antusias anak-anak SD ketika dilakukannya *treatment* Media Serbaneka dalam pembelajaran Aksara Lampung di kelas dan juga

ditunjukkan dengan peningkatan nilai Aksara Lampung pada anak di lihat dari pre test serta post test yang mereka kerjakan.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Ibu Sri Gunani Partiwu selaku Direktur Pembelajaran dan Kemahasiswaan. Tidak lupa kami ucapkan terima kasih kepada Rektor. Civitas Akademika Universitas Muhammadiyah Metro, serta Dinas Pendidikan, Kebudayaan, Riset & Teknologi Kota Metro yang telah memberikan semangat dan motivasi sehingga kegiatan ini terlaksana dengan baik. Ucapan terimakasih terkhusus kepada Ibu Dra. Sumarni, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Metro Pusat, dan para guru SD Negeri 1 Metro Pusat beserta jajarannya yang telah memberikan semangat, masukan, dan bimbingannya dalam pelaksanaan PKM-PM selama ini. Selain itu ucapan terimakasih penulis ucapkan kepada seluruh Tim PKM-PM Media Serbaneka yang senantiasa memberi dukungan dan motivasi dalam melaksanakan kegiatan PKM ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, I. P. (2019). Peningkatan Kompetensi Luas Permukaan Bangun Ruang Sisi Lengkung Dengan Model Discovery Learning Terbimbing Berbantuan Media Serbaneka. *Janacitta*, 2(2), 19–24. <https://doi.org/10.35473/jnctt.v2i2.292>
- Budiman, A., Wijaya, P. W., Nur, M. H. A., Halawa, M. V., & Susyanti, S. (2019). Revisualisasi Aksara Kaganga Sebagai Identitas Lampung. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 118–125. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.344>
- Peraturan Gubernur Lampung Nomor 39 Tahun 2014 tentang Mata Pelajaran Bahasa dan Aksara Lampung sebagai Muatan Lokal Wajib pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, 3 (2014). <https://jdih.lampungprov.go.id/product-hukum/provinsi/4277/mata-pelajaran-bahasa-dan-aksara--sebagai-muatan-lokal-wajib-pada-jenjang-satuan-pendidikan-dasar-dan-menengah>
- Habibi, A., Hilal, I., & Widodo, M. (2017). PENINGKATAN MEMBACA PEMAHAMAN TEKS BERAKSARA LAMPUNG TIPE TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION (TAI) SISWA MAN 1 WAYKANAN. *Journal FKIP UNILA*. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JTL/article/download/14063/10168>
- KumpanMOM. (2020). *Kartu Remi Nusantara, Kartu Permainan untuk Ajak Anak Mengenal Indonesia*. kumpanMOM. <https://m.kumpan.com/amp/kumpanmom/kartu-remi-nusantara-kartu-permainan-untuk-ajak-anak-mengenal-indonesia-1u1CeKIHYkt>
- Mulyanto, A., & Prasetyawan, P. (2018). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI “ MATCHING AKSARA LAMPUNG ” BERBASIS SMARTPHONE ANDROID. *Journal of Computer Engineering System and Science*, 3(1), 36–44.
- Susilowati, R., Malik, H. A., & Kusuma, A. P. (2019). Pengaruh Permainan Papan Magnet terhadap Kemampuan Berhitung Awal Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–

6. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2019/article/view/238>  
Unila, R. (2021). *Rencana Pendidikan Bahasa dan Budaya Lampung*. Universitas Lampung.  
<https://www.unila.ac.id/rencaka-pendidikan-bahasa-dan-budaya-lampung/>  
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. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.91>