

**Stimulasi Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini
Dengan Menggunakan *Flash Card* Digital**

Rahmah Novianti¹

rahmahnovianti@unj.ac.id

Niken Pratiwi²

nikenpratiwi@unj.ac.id

^{1,2} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Jakarta

Received: October, 24th 2023 Accepted: January, 29th 2024 Published: January, 30th 2024

Abstrak: Language development is very important for early childhood because through language children can communicate and interact with others. One of the abilities of language development is early reading skills. This research aims to develop media for beginning reading activities using digital media in the form of *flash cards* as a media of stimulation for early childhood in early reading skills. This type of research is development research using ADDIE model. The method used for data collection are observation and instruments. This research data was analyzed descriptively quantitatively. The research results showed that the value obtained from material experts was 84% and 86% from media experts. Based on this, digital media in the form of word cards is suitable for testing in early childhood learning activities. The implications of this research are that digital flash cards can be used by teachers in the learning process.

Keyword: *digital flash cards, stimulation, early reading skills, early childhood*

How to cite this article:

Novianti, R., & Pratiwi, N. (2024). Stimulasi Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan *Flash Card* Digital. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 9(1), 60-67. doi: <https://doi.org/10.33369/jip.9.1.60-67>

PENDAHULUAN

Media merupakan alat bantu yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Untuk dapat menstimulasi kemampuan membaca permulaan pada anak dibutuhkan media yang dapat menarik perhatian anak, sehingga kegiatan membaca melalui bermain bisa terlaksana dengan baik. Di sekolah anak dapat di kenalkan dengan berbagai kegiatan bermain, salah satunya adalah permainan flash card. Pada dasarnya hal utama dalam permainan flash card adalah untuk mengenalkan anak pada simbol tertentu beserta huruf atau tulisan yang terdapat dalam suatu gambar tersebut.

Dalam permainan *flash card* guru dan anak sama-sama terlibat dalam kegiatan tersebut, anak saling menebak simbol yang terdapat pada kartu dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal simbol gambar, huruf dan kata. Metode permainan *flash card* memupuk adanya pemahaman bahwa setiap simbol memiliki sebutan atau nama, selain itu kegiatan ini melibatkan interaksi verbal paling tidak dengan satu atau dua orang lainnya. Astuti, dkk (2021) melakukan penelitian mengenai hubungan penggunaan media kartu huruf dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 tahun, hasil dari penelitian tersebut

yaitu adanya hubungan positif antara penggunaan media kartu huruf dengan kemampuan membaca permulaan pada anak.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Sari, dkk (2018) mengenai Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Bermain *Flash Card* Subaca, hasilnya yaitu adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak setelah menggunakan *flash card* Subaca. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dan Wardhani (2023) mengenai peningkatan kemampuan membaca permulaan anak dengan menggunakan media kartu suku kata bergambar, hasilnya yaitu terdapat peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak setelah penggunaan kartu suku kata bergambar.

Penelitian yang dilakukan oleh Azizah, dkk (2023) tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di KB Gembira Ria Bonto-Bonto, hasilnya yaitu kemampuan membaca permulaan pada kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol, ini membuktikan pembelajaran media kartu kata bergambar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

Sofiana, dkk (2022) melakukan penelitian mengenai Pengaruh Game Edukatif Mengenal Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun, hasilnya bahwa terdapat pengaruh kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun setelah dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan game edukatif dalam mengenal huruf. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan game edukatif mengenal huruf, kemampuan membaca anak meningkat berdasarkan hasil *pre test* dan juga *post test*.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan Asmonah (2019) mengenai meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model *direct instruction* berbantuan media kartu kata bergambar, hasilnya yaitu adanya peningkatan kemampuan membaca anak di TK Aisyiyah Pembina Banguntapan pada setiap siklusnya saat pembelajaran menggunakan bantuan media kartu kata bergambar.

Penelitian yang dilakukan oleh Yunaili dan Riyanto (2021) mengenai Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dan Daya Ingat Anak, hasilnya yaitu bahwa penerapan media kartu kata bergambar dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak dengan persentase ketercapaian secara keseluruhan pada Siklus I sebesar 70,5% dengan kategori berkembang sesuai harapan, Siklus II 83,6% dengan kategori berkembang sangat baik, dan pada Siklus III sebesar 92,6% dengan kategori berkembang sesuai harapan.

Hardianti, dkk (2022) melakukan penelitian mengenai Analisis Pemanfaatan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tk Kelompok B, hasilnya yaitu bahwa penggunaan kartu kata bergambar dapat meningkatkan antusias anak dalam membaca sehingga berdampak pada kemampuan membaca permulaan pada anak.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Sari dan Widayarsi (2022) mengenai Metode Glenn Doman untuk Menumbuhkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini, hasilnya yaitu metode Glenn Doman bisa dipergunakan untuk mengembangkan peningkatan kemampuan membaca anak usia dini, yakni anak dapat menghubungkan gambar dengan kartu kata, melafalkan kata secara jelas, serta dapat mengucapkan bunyi huruf secara benar. Sehingga, adanya pengaruh cukup signifikan dari metode glenn doman terhadap peningkatan kemampuan membaca pada anak usia dini.

Penelitian yang dilakukan oleh Ramadanti dan Arifin (2021) mengenai Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Kartu Bergambar bagi Anak Usia Dini dalam Bingkai Islam dan Perspektif Pakar Pendidikan, mendapatkan hasil bahwa adanya

peningkatan kemampuan membaca anak setelah penggunaan media kartu bergambar. Membaca permulaan pada anak usia dini melibatkan proses mendengar dan mengamati, yang terintegrasi dalam kegiatan eksplorasi. Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Indonesia menetapkan standar-standar tertentu yang harus dipenuhi dalam pendidikan anak usia dini. Aspek keaksaraan merupakan salah satu bagian penting dalam pendidikan di tingkat ini. Berdasarkan poin-poin yang Anda sebutkan, mari kita bahas masing-masing:

- (1) Mengenal simbol-simbol: Pada tahap ini, anak-anak diajak untuk mengenali berbagai simbol, khususnya huruf-huruf alfabet. Kegiatan ini bisa meliputi mengidentifikasi huruf dalam buku, pada benda sehari-hari, atau melalui permainan edukatif.
- (2) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal: Setelah mengenal huruf, anak-anak mulai diajarkan untuk menyebutkannya. Ini termasuk mengucapkan nama huruf serta mengenali suaranya. Ini adalah langkah penting dalam mengembangkan keterampilan membaca.
- (3) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama: Tahap ini berkaitan dengan kesadaran fonemik, yaitu kemampuan untuk mengidentifikasi dan memanipulasi unit suara (fonem) dalam bahasa lisan. Anak-anak belajar menghubungkan suara awal suatu kata dengan huruf yang mewakilinya.
- (4) Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf: Ini merupakan pengembangan lebih lanjut dari kesadaran fonemik dan alfabetisasi. Anak-anak belajar bahwa huruf-huruf tertentu menghasilkan suara tertentu, yang merupakan dasar dari membaca.
- (5) Membaca nama sendiri: Ini sering kali menjadi salah satu tujuan awal dalam pembelajaran membaca. Membaca nama sendiri tidak hanya memperkuat keterampilan alfabetisasi tetapi juga membantu dalam mengembangkan rasa identitas dan kebanggaan diri.

Penggunaan metode permainan *flash card* dapat membantu anak untuk mengenal lebih dalam mengenai simbol-simbol yang berada di lingkungan sekitarnya serta mengetahui huruf/tulisan yang terdapat di dalam *flash card* tersebut. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Fitri dan Syafiqoh (2020) mengenai kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok A dengan menggunakan media buku digital *flipbook* yang hasilnya bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak yang menggunakan media tersebut.

Penelitian serupa dilakukan oleh Antariani, dkk (2021) mengenai *big book* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini, hasilnya yaitu bahwa pengembangan media *big book* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini mendapatkan hasil validitas sangat tinggi sehingga media *big book* layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Penelitian lainnya terkait dengan media dilakukan yang dilakukan Fauziah dkk (2021) mengenai Efektifitas Pengajaran Daring Menggunakan Media Digital Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar hasilnya yaitu bahwa penggunaan media digital sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 sekolah dasar.

Nshimbi, dkk (2020) melakukan penelitian mengenai penggunaan alat pembelajaran berbasis telepon sebagai sumber pengajaran untuk pembelajaran keaksaraan awal di keluarga pedesaan Afrika, hasilnya yaitu teknologi dapat meningkatkan kemampuan literasi baik pada anak-anak maupun orang dewasa di daerah pedesaan Zambia. Berdasarkan penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya yang dilakukan oleh Astuti, dkk; Sari, dkk; Rahayu dan

Wardhani; Asmonah terkait kemampuan membaca permulaan, media kartu huruf, *flash card*, kartu bergambar dapat dilihat bahwa belum ada *flash card* yang berisi suara.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti membuat *flash card* digital yang tidak hanya berisi gambar dan kata tetapi juga terdapat suara di dalamnya. Dengan adanya suara di dalam *flash card* digital tersebut diharapkan akan semakin menarik bagi anak dan memudahkan guru untuk menstimulasi kemampuan membaca anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, and evaluation*) (Dick, et.al, 2005). Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan di lapangan. Saat peneliti ke lapangan, peneliti menemukan bahwa masih banyak guru yang menggunakan papan dan spidol sebagai sarana dalam mengajarkan anak membaca permulaan. Selain itu, masih terdapat guru yang menggunakan buku untuk mengajarkan anak membaca permulaan, di dalam buku tersebut hanya berisi tulisan saja tanpa ada gambar. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, ditemukan bahwa penggunaan media dalam kegiatan membaca permulaan kurang tepat.

Selanjutnya peneliti, mulai mendesain perangkat yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu anak dalam membaca permulaan. Peneliti mulai merancang pembuatan *flash card* digital untuk membantu anak dalam kegiatan stimulasi membaca permulaan. Setelah membuat desain, peneliti mulai mengembangkan media *flash card* digital. Media tersebut dikembangkan dalam bentuk gambar, tulisan dan audio pada setiap halamannya. Setelah proses pengembangan selesai dilakukan, selanjutnya peneliti akan melakukan uji coba secara terbatas untuk penggunaan *flash card* digital ini. Dalam penelitian ini, *flash card* digital hanya sampai uji ahli media dan ahli materi saja. Evaluasi dari penggunaan *flash card* digital ini, yaitu guru mendampingi anak untuk menjawab beberapa pertanyaan yang terdapat di bagian akhir *flash card* digital.

Populasi yang akan diambil untuk penelitian adalah siswa Taman Kanak-kanak yang berusia 5-6 tahun yang bersekolah di daerah Jakarta Selatan. Sample dari penelitian yaitu siswa Taman Kanak-kanak yang berada di wilayah Kecamatan Pancoran. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi dan wawancara. Peneliti melakukan observasi di beberapa sekolah untuk mengetahui kegiatan belajar mengajar yang dilakukan siswa dan guru di kelas. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas terkait media-media yang digunakan guru dalam menstimulasi anak membaca permulaan.

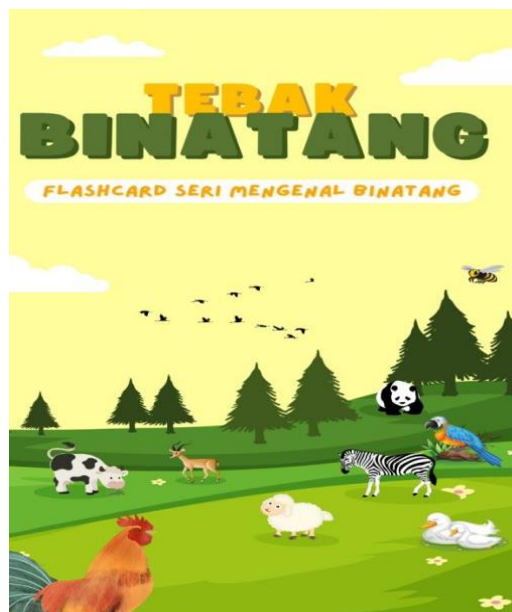
Teknik analisis data yaitu dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang menggambarkan penilaian untuk media *flash card*. Analisis data dilakukan setelah diperoleh data dari semua subjek penelitian meliputi ahli materi dan ahli media. Analisis data dilakukan dengan mengkonversi skor yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan model pengembangan ADDIE yaitu membuat *flash card* digital. Cara membuat *flash card* digital dengan menggunakan bantuan aplikasi power point dan canva, di mana di dalam *flash card* digital tersebut berisi gambar, tulisan serta audio. Audio ini berisi pengucapan tiap huruf serta pengucapan kata tersebut dengan benar, sehingga anak tidak hanya mengetahui bentuk huruf serta kata yang tertera di dalam *flash card* tetapi anak juga tahu bagaimana pengucapan atau pelafalannya dengan tepat. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan beberapa tahap. Pada tahap ini, penelitian hanya sampai pada tahap uji validasi ahli

media dan ahli materi. Berdasarkan instrumen yang diberikan kepada ahli media, yang berisi tentang kesesuaian media dengan usai anak, hasil konversi skor sebesar 86%, yang menyatakan bahwa media *flash card* digital layak untuk digunakan. *Feedback* yang diberikan oleh ahli media yaitu menambahkan audio di dalam *flash card* tersebut. Awal pembuatan media, *flash card* digital hanya berisi gambar 3D dan tulisan, lalu atas saran ahli media, peneliti menambahkan audio pada *flash card* tersebut.

Penilaian yang diberikan oleh ahli materi yaitu sebesar 84% dimana isi materi sudah sesuai dengan tema yang dipelajari oleh anak di sekolah. Ahli materi memberikan saran untuk pengembangan media *flash card digital* jangka panjang, dapat dibuat beberapa tema, sehingga *flash card* dapat digunakan pada tema-tema yang sesuai dengan tema pembelajaran saat itu. *Flash card* digital yang dibuat saat ini bertema hewan di mana di dalam satu *flash card* terdapat gambar, tulisan dan audio. Berikut ini, visualisasi *flash card* digital sebagai berikut:



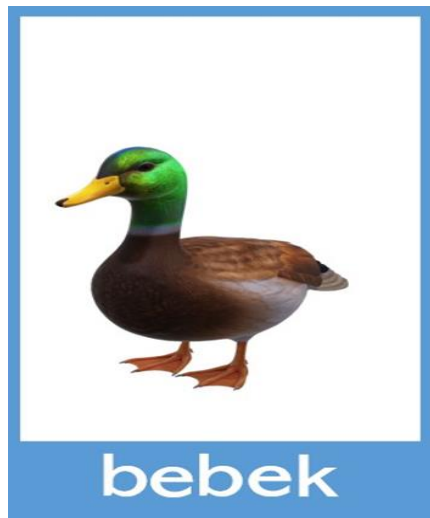
Gambar 1. Cover *Flash Card* Digital



Gambar 2. Deskripsi *Flash Card* Digital



Gambar 3. Instruksi Penggunaan/Bermain *Flash Card* Digital



Gambar 4. Contoh *Flash Card* Digital



Gambar 5. Instruksi bermain teka-teki

Pada gambar 1 berisi mengenai cover yang digunakan dalam *flash card* digital, dimana pada cover tersebut sudah mencerminkan tema dari *flash card*. Pada gambar 2, berisi deskripsi *flash card* digital, sedangkan pada gambar 3 berisi mengenai instruksi penggunaan atau cara bermain *flash card* digital. Gambar 4, merupakan salah satu isi dari *flash card* digital, gambar ke 5 merupakan instruksi pengerjaan lembar kerja yang terdapat pada bagian akhir *flash card* digital. Setelah menggunakan *flash card* beberapa kali, anak dapat diminta untuk mengerjakan lembar kerja dengan pendampingan guru, orangtua atau orang dewasa lainnya.

PENUTUP

Kesimpulan

Flash card digital dapat digunakan dalam menstimulasi kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun. Flash card digital ini cukup menarik karena selain terdapat gambar, terdapat pula tulisan di dalam *flash card* tersebut serta dilengkapi audio, sehingga memudahkan anak dalam kegiatan membaca permulaan. Dengan adanya *flash card* yang dilengkapi audio akan lebih mudah menarik perhatian anak, sehingga guru lebih mudah untuk mengajak anak pada kegiatan membaca permulaan.

Saran

Flash card digital yang saat ini dibuat baru bisa dioperasikan dengan menggunakan bantuan laptop atau komputer, diharapkan untuk penelitian selanjutnya *flash card* digital dapat diakses melalui telepon genggam, sehingga akan memudahkan guru maupun orangtua dalam menstimulasi membaca permulaan pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Antariani, dkk (2021). *Big book* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 467–475. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.40594>
- Astuti, dkk. (2021). Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4 (1), 73-81. DOI: <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i1.11958>

- Asmonah, S. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 29-37. DOI:<https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26682>
- Azizah, W., Bachtiar, M. Y., & Musi, M. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Kb Gembira Ria Bonto-Bonto. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (Jkip)*, 1(3), 142–150. <https://doi.org/10.61116/Jkip.V1i3.157>
- Dick, Walter et.al. 2005. *The Systematic Design of Instruction*. USA : Pearson.
- Fauziah, Muhardila; dkk. (2021). Efektifitas Pengajaran Daring Menggunakan Media Digital Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 5(2), 238-248. DOI : <http://dx.doi.org/10.32934/jmie.v5i2.340>
- Fitri, Norma Diana; Syafiqoh, Nur. 2020. Pengembangan Media Buku Digital Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A TK Al-Azhariyyah Sekargeneng Lamongan. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8 (2), 471 – 485. DOI : <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.850>
- Gading, I. K., Magta, M., & Pebrianti, F. (2019). Pengaruh Metode Suku Kata Dengan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Mimbar Ilmu*, 24(3), 270–276. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i3.21417>.
- Hajar, S. (2019). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada TK PGRI Jatisela. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 2(2), 91-97. <http://dx.doi.org/10.36312/e-saintika.v2i2.74>
- Hardianti, F., Rachman, S. A., & Muzdalifah, F. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tk Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 3(1), 93–96. <https://doi.org/10.55681/jige.v3i1.177>
- Kurniasih, Eem. (2019). Media Digital Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif* 9(2), 87- 91. <https://doi.org/10.15294/kreatif.v9i2.25401>
- Nsimbi, dkk (2020) Using a phone-based learning tool as an instructional resource for initial literacy learning in rural African families. *South African Journal of Childhood Education*, 10(1), 1–9. <https://doi.org/10.4102/sajce.v10i1.620>.
- Putra, I. N. A., Jampel, I. N., & Sudhata, I. G. W. (2018). Pengembangan Multimedia Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak di Tk Negeri Pembina Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6 (1), 30–39. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20260>
- Rahayu, Fitriyana Rika Widhi., & Wardhani, Junita Dwi. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak dengan Menggunakan Media Kartu Suku Kata Bergambar. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 688-698. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.375>
- Ramadhanti, Erfiani & Arifin, Zuhairansyah. (2021). Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Kartu Bergambar bagi Anak Usia Dini dalam Bingkai Islam dan Perspektif Pakar Pendidikan. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2). 173-187. DOI: <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.12245>
- Resnick, Lauren B dan Phyllis A. Weaver. *Theory and Practice of Early Reading. Volume 3*. British: Routledge, 1979.4(2), 151-160. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.4.2.151-160>.

- Salawati, J. B., & Suoth, L. (2020). Pengaruh Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *International Journal of Elementary Education*, 4(1), 100–106. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i1.24383>
- Sari, dkk (2018). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Bermain Flash Card Subaca. *Jurnal : Al-athfaal : Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 1-19. DOI: <http://dx.doi.org/10.24042/ajipaud.v1i2.3741>
- Sari, Nofita Retno dan Widyasari, Choiriyah. (2022). Metode Glenn Doman untuk Menumbuhkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 6(6), 6045-6056. DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3352
- Sartika, Eka. (2021). Pemanfaatan Media Digital Pada Pembelajaran Di Masa Pandemi. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Seni* 11(2), 173-182. <https://doi.org/10.37905/jbsb.v11i2.14038>
- Sofiana, Lia; dkk. (2022). Pengaruh Game Edukatif Mengenal Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 112-127. DOI : [//doi.org/10.29408/goldenage.v6i01.4353](https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i01.4353).
- Yasir, Choiruddin., Rasmani, Upik Elok Endang., & Dewi, Nurul Kusuma. (2021). Profil Perkembangan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Gugus Melati Jateng. *Jurnal Kumara Cendekia* 9(2), 124-131. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i2.49294>
- Yunaili, H., & Riyanto, R. (2021). Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dan Daya Ingat Anak. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(2), 221–233. <https://doi.org/10.33369/diadik.v10i2.18282>
- Yunita, Nurmi., Kurnia, Rita., & Chairilisyah, Daviq (2020). *Pengaruh Media Typewriter Alphabet Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini*, 3(1), 45-52. DOI:[10.31004/aulad.v3i1.51](https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.51)
- Tessmer, Martin. 1993. *Planning and Conducting Formative Evaluations*. London: Routledge. Permendikbud No 137 Tahun 2014