

**PENGEMBANGAN FLASH CARD “KACA MATA” SEBAGAI MEDIA
UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN MEMBACA PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI TK LABORATORIUM SCHOOL UN PGRI KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PG-PAUD



OLEH:

NATASHA RATNA WIJAYA
NPM: 18.1.01.11.0007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2022**

Skripsi oleh:

NATASHA RATNA WIJAYA
NPM: 18.1.01.11.0007

Judul:

**PENGEMBANGAN FLASH CARD “KACA MATA” SEBAGAI MEDIA
UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN MEMBACA PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI TK LABORATORIUM SCHOOL UN PGRI KEDIRI**

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PG-PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

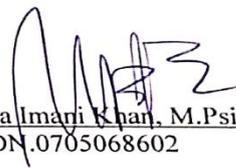
Tanggal: 17 Januari 2022

Pembimbing I



Dr. Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi.
NIDN.0720058503

Pembimbing II



Rosa Imani Khan, M.Psi
NIDN.0705068602

Skripsi oleh:

NATASHA RATNA WIJAYA
NPM: 18.1.01.11.0007

Judul:

**PENGEMBANGAN FLASH CARD “KACA MATA” SEBAGAI MEDIA
UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN MEMBACA PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI TK LABORATORIUM SCHOOL UN PGRI KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 17 Januari 2022

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : (Dr. Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi.)
2. Penguji I : (Rosa Imani Khan, M.Psi.)
3. Penguji II : (Veny Iswantiningtyas, M.Psi.)



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. MUMUN NURMILAWATI, M.Pd.
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Natasha Ratna Wijaya
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Tulungagung/ 30 November 1999
NPM : 18.1.01.11.0007
Fak/ Jur./ Prodi : FKIP / S1 PG - PAUD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dapat tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 17 Januari 2022

Yang Menyatakan



NATASHA RATNA WIJAYA

NPM : 18.1.01.11.0007

Abstrak

Natasha Ratna Wijaya Pengembangan Flash Card “Kaca Mata” sebagai Media untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Laboratorium School UN PGRI Kediri, Skripsi, PGPAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022

Kata kunci: Bahasa, APE, anak usia dini, *flash card*

Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain, dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau symbol untuk mengungkapkan pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimik muka. Untuk mengembangkan membaca pada anak usia 4-5 tahun, maka seorang pendidik perlu menggunakan media yang kreatif, inovatif guna menunjang pembelajaran agar anak dapat lebih tertarik, mudah menyerap, memahami serta menumbuhkan daya pikir dan kreativitas dalam aspek keaksaraan awal dengan lebih optimal. Salah satu model pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak, yaitu melalui bermain Flash Card (kartu kata). Permainan kartu kata merupakan satu jenis permainan dimana kartu tersebut berulang kali ditunjukkan pada anak disertai bunyi bacaannya. Bila anak sudah dapat membaca satu set kartu kata, maka dilanjutkan dengan satu set yang lain dengan ukuran agak lebih kecil, demikian seterusnya hingga anak dapat membaca huruf normal. Flash Card “KACA MATA” yaitu suatu kartu membaca yang dikembangkan menjadi lebih menarik yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *research and development (R&D)*.

Penelitian ini menggunakan 6 langkah dari model penelitian pengembangan dari borg & gall yaitu R&D menghasilkan produk media Flash Card “KACA MATA”. Melalui uji validasi ahli materi dan media media Flash Card “KACA MATA” dinyatakan “Layak” untuk digunakan anak kelompok A TK Laboratorium School UN PGRI Kediri sebagai media pengenalan kata dan membaca awal kata serta pengembangan dalam aspek Bahasa pada anak, hal ini dapat dilakukan oleh ahli materi dan ahli media pada bab IV mendapatkan nilai yang valid atau baik dan tidak perlu melakukan revisi, sehingga media Flash Card “KACA MATA” dapat langsung diujicobakan kepada pengguna.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami Panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan Skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PG – PAUD.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus – tulusnya kepada :

1. Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dekan FKIP yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
3. Kaprodi PG – PAUD yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
4. Dosen Pembimbing I saya Bapak Dr. Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi. yang selalu membimbing dan membantu saya dalam penulisan skripsi ini.
5. Dosen pembimbing II saya Ibu Rosa Imani Khan, M.Psi. yang membantu dan mendampingi saya dalam mengerjakan skripsi ini.
6. Segenap Bapak – Ibu Dosen PG- PAUD UN PGRI Kediri.
7. Kedua Orang tua saya yang selalu mendoakan, membantu dan memberikan dukungan agar tidak patah semangat dalam mengerjakan skripsi.
8. Kepada Ibu Kepala sekolah TK Laboratorium School UN PGRI Kediri
9. Guru-guru TK Laboratorium School UN PGRI Kediri.
10. Rekan – rekan PG – PAUD 2018 dan Rekan – rekan saya yang membantu saya dalam proses pengerjaan skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu – persatu.

11. Terima kasih untuk diri sendiri yang sudah berusaha sebaik mungkin.
12. Terima kasih untuk sahabat dan juga teman teman saya yang senantiasa membantu dan memberikan dukungan.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran – saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 10 Januari 2022

Penulis

Natasha Ratna Wijaya

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	Error! Bookmark not defined. 1
B. Identifikasi Masalah	Error! Bookmark not defined. 7
C. Batasan Masalah	20
D. Rumusan Masalah	20
E. Tujuan Penelitian	20
F. Manfaat Penelitian	21
BAB II KAJIAN PUSTAKA	24
A. Kajian Teori.....	24
1. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	20
2. Kemampuan Bahasa	27
3. Alat Permainan Edukatif	33
4. Media Flash Card “KACA MATA”.....	41
BAB III METODE PENGEMBANGAN	49
A. Jenis Penelitian	49
B. Desain Pengembangan Produk	50

C. Uji Coba Produk	52
D. Desain Uji Coba.....	52
E. Subjek Uji Coba.....	54
F. Instrumen Pengumpulan	54
G. Teknik Analisis Data	
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	67
A. Hasil Penelitian.....	67
B. Pembahasan	77
BAB V PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan	85
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	90

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan periode pada masa emas (*golden age*) yang merupakan periode sensitif yang tepat untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada diri anak meliputi aspek kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional dan nilai agama serta moral. Pengembangan aspek-aspek tersebut dapat ditanamkan oleh pendidik dan orangtua di sekolah ataupun di rumah. Proses pengembangan pada anak dapat dilakukan melalui bermain. Menurut Masitoh dkk (2005: 4), kegiatan bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya. Penggunaan permainan akan memudahkan anak belajar sesuatu yang baru sehingga dapat menambah pengalaman anak. Pengalaman dan pengetahuan baru memudahkan anak mengenal hal yang ada di sekitarnya. Pembelajaran pada anak usia dini dilakukan sesuai perkembangan anak agar sehingga anak mudah memahami penjelasan guru. Pembelajaran yang relevan dengan perkembangan akan menjadikan anak bertahan dalam kegiatan. Menumbuhkan motivasi anak dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar anak dapat menangkap informasi yang diterima. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh seorang individu untuk berkomunikasi dengan orang di sekitarnya (Nasution et al., 2016) Penanaman aspek bahasa dapat dilakukan oleh siapapun, baik itu orangtua

anak di rumah, guru di sekolah, dan orang-orang yang berada di sekitar anak (Wasik, 2005). Kemampuan membaca tulis hitung (calistung) perlu ditanamkan pada anak sejak dini. Kemampuan ini sangat diperlukan agar anak dapat mengetahui segala sesuatu, termasuk kemampuan baca tulis hitung permulaan. Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa, termasuk kemampuan membaca permulaan. Setiap permainan bahasa yang dilaksanakan harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Aktivitas permainan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Sugiarsih (2018), interaksi antara permainan dan pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak. Dalam Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 dalam aspek perkembangan bahasa aspek keaksaraan bahwa anak usia 5-6 tahun diuraikan bahwa anak mampu mengenal simbol-simbol huruf untuk persiapan membaca, mampu menghubungkan gambar atau benda dengan kata, dan mampu menyebutkan nama-nama benda yang suara huruf awalnya sama.

Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain, dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau symbol untuk mengungkapkan pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimik muka (Burns & Kerr, 2012). Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia pada umumnya dan

dalam kegiatan berkomunikasi pada khususnya. Demikian pula peran bahasa bagi anak. Membaca memberi sumbangan yang besar dalam perkembangan anak menjadi dewasa. Perkembangan TK/RA masih jauh dari sempurna. Namun demikian, potensinya bisa dirangsang melalui membaca yang aktif dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Kemampuan bahasa anak dapat ditumbuhkan dengan berbagai cara seperti: bermain tebak-tebak kata, bercerita, mendongeng dengan alat peraga, atau membuat pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh anak. Keterampilan membaca dan bercerita harus dikembangkan sejak dini. Dapat diketahui bahwa bahasa memiliki peranan penting bagi anak usia dini sehingga mereka mampu berkomunikasi dengan baik dan benar sesuai dengan tahap perkembangannya. Hal ini senada dengan apa yang ditulis oleh Waluyo (2020) bahwa usia tiga sampai enam tahun anak sedang dalam masa peralihan dari masa egosentris menuju ke masa sosial. Pada usia ini anak mulai berkembang rasa sosialnya. Anak mulai banyak berhubungan dengan lingkungannya, terutama lingkungan sosialnya. Anak mulai bertanya segala macam yang dihayatinya. Disamping itu juga anak mulai banyak mengeluarkan pendapat dan menanggapi hal-hal yang dapat diamati atau didengarnya.

Fungsi dari bahasa menurut Santi & Kulup (2020) adalah sebagai sarana komunikasi. Untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain, semua individu harus menguasai dua fungsi yang berbeda yaitu: kemampuan menangkap maksud yang ingin dikomunikasikan orang lain dan

kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain sedemikian rupa sehingga dapat dimengerti oleh orang lain. Bahasa sebagai alat komunikasi yang penting didalam kehidupan sehari-hari, baik bahasa tulisan maupun lisan. Namun, bahasa lisan merupakan bahasa yang paling efektif dan efisien Karena kemungkinan terjadinya salah paham sangat kecil. Tanpa bahasa setiap individu tidak mungkin dapat mengungkapkan perasaan sendiri kepada orang lain sehingga mungkin tidak akan dapat dimengerti oleh orang lain.

Pada kenyataannya, terdapat 12 murid di TK Laboratorium School UN PGRI Kediri salah satunya ada murid TK A yang bernama Rafa yang masih sulit di aspek perkembangan Bahasa terlebih dalam membaca. Penyebab rendahnya kemampuan membaca pada Rafa ini adalah selama musim pandemi Covid-19 ini Ananda Rafa mengikuti kegiatan pembelajaran dari rumah sehingga Ananda Rafa mengalami hambatan dalam membaca kata. Yang dimaksud memiliki hambatan dalam membaca adalah, saat pembelajaran daring disekolah berlangsung, Rafa seringkali merasa kesulitan untuk membaca kata sederhana dari guru, terlebih saat mengeja katanya. Permasalahan tersebut disebabkan oleh berapa faktor diantaranya penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi dan kurangnya fasilitas media pembelajaran atau permainan untuk meningkatkan keterampilan menulis anak, serta ketika anak berada di rumah hal ini dikarenakan anak sering bermain HP, menonton TV dan asyik dengan dunianya sendiri, padahal pemberian stimulasi di rumah dapat

dilakukan kegiatan bermain sembari belajar. Hal ini dapat dilakukan setiap harinya dengan bermain pasir interaktif atau dengan permainan lainnya yang mendukung anak mendapatkan stimulasi baik di sekolah maupun di rumah dengan bermain dan belajar dalam meningkatkan keterampilan menulis anak.

Berdasarkan hasil pengamatan awal saat kegiatan *home visit* dan pembelajaran daring ada murid TK A usia 4-5 tahun di TK Laboratorium School UN PGRI Kediri yang masih mengalami kesusahan membaca dimana pada saat masa pandemi Covid-19 anak-anak kurang adanya semangat belajar dan tentunya media pembelajarannya pun tidak menarik semangat belajar anak. Saat daring ataupun *home visit* kadang anak merasa bosan ataupun suka bermain sendiri. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang dipakai guru kurang menarik. Saat anak diminta untuk membaca kata anak tidak tertarik. Terlebih media yang dipakai hanya huruf yang diprint di kertas biasa, sehingga anak merasa bosan dan tidak mau memperhatikan guru saat belajar.

Pengembangan membaca pada anak usia 4-5 tahun, maka seorang pendidik perlu menggunakan media yang kreatif, inovatif guna menunjang pembelajaran agar anak dapat lebih tertarik, mudah menyerap, memahami serta menumbuhkan daya pikir dan kreativitas dalam aspek keaksaraan awal dengan lebih optimal. Media dalam proses belajar-mengajar dapat meningkatkan hasil belajar anak sehingga dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak. Jika dikaitkan dengan pendidikan

anak usia dini, media merupakan suatu alat dan bahan yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan menentukan sikap. Media yang biasa digunakan di PAUD adalah Alat Peraga Edukatif (APE).

Pembelajaran yang hanya menekankan anak pada kemampuan membaca tanpa ada unsur bermain di dalamnya akan dapat menyebabkan anak menjadi jenuh serta kegiatan anak hanya sekedar melaksanakan perintah dari guru berupa tugas-tugas yang harus dilakukan oleh anak. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih monoton dan kurangnya media yang digunakan, sehingga pembelajaran menjadi tidak menarik dan membosankan. Salah satu pengembangan kemampuan bahasa pada anak usia dini adalah membaca permulaan. Membaca permulaan merupakan membaca tahap awal yang diberikan kepada anak sebagai dasar untuk pembelajaran berikutnya. Membaca permulaan diberikan kepada anak agar dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana.

Salah satu model pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak, yaitu melalui bermain *flash card* (kartu kata). Permainan kartu kata merupakan satu jenis permainan dimana kartu tersebut berulang kali ditunjukkan pada anak disertai bunyi bacaannya. Bila anak sudah dapat membaca satu set kartu kata, maka dilanjutkan dengan satu set yang lain dengan ukuran agak lebih kecil, demikian seterusnya hingga anak dapat membaca huruf normal. Rusydi (2020) mengungkapkan bahwa kartu huruf

adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Metode pembelajaran menggunakan media *flash card* berupa kartu huruf yang terdapat simbol huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambarnya, dengan tujuan meningkatkan kemampuan mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad. Model permainan dengan kartu kata bergambar lebih berpengaruh terhadap kemampuan membaca awal (Handayani & Muhammadi, 2020)

Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang bernama Kaca Mata (Kartu Membaca Macam Kata) dirancang untuk mengembangkan kemampuan keaksaraan awal pada anak sehingga mampu mengenal simbol-simbol huruf, dapat mengenal kata dasar untuk anak usia 4-5 tahun atau TK A. Dimana anak-anak dapat membaca dan mengenal kata serta membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah. Melalui *flash card* Kaca Mata (Kartu Membaca Macam Kata)

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang di atas dan kenyataan yang terjadi di TK Labschool UN PGRI Kediri terutama kemampuan membaca pada murid TK A, diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi dan kurangnya fasilitas media pembelajaran atau permainan untuk meningkatkan keterampilan menulis anak
2. Peserta didik masih mengalami kesusahan membaca dimana pada saat masa pandemi Covid-19
3. Untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak, perlu menggunakan media yang menarik yaitu melalui bermain *flash card* (kartu kata)

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan *flash card* “*kaca mata*” sebagai media untuk menstimulasi kemampuan membaca pada anak usia 4-5 tahun di TK Laboratorium School UN PGRI Kediri.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah, bagaimana menghasilkan media *flash card* yang layak dapat mengembangkan aspek bahasa khususnya kemampuan membaca awal kata di TK Labschool UN PGRI Kediri.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media *flash card* yang layak digunakan untuk mengembangkan aspek bahasa khususnya kemampuan membaca awal kata di TK Labschool UN PGRI Kediri.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Praktis

a. Bagi peserta didik

Bermain *flash card* “KACA MATA” memudahkan dalam kegiatan pembelajaran membaca. Sehingga anak lebih dapat menghafal kata sederhana.

b. Bagi guru

Guru jadi lebih mudah untuk mengajarkan berbagai kata sederhana kepada murid-muridnya

c. Bagi sekolah

Perkembangan belajar mengajar yang maksimal serta mendapat respon yang baik dari wali murid, dikarekan guru PAUD Labschool Universitas Nusantara PGRI Kota Kediri mampu memberikan kemampuan sesuai dengan tahapan anak. Serta membawa nama baik sekolah menjadi lebih baik lagi.

2. Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian dapat digunakan untuk memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zaki, Diyan Yusri. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.V7i2.618>
- Ardian, W. C. (2017). Aiken Dalam Jurnalnya Berjudul Three Coefficients For Analyzing The Reliability And Validity Of Ratings Tahun 1985, Menjelaskan Formula Untuk Menghitung Koefisien Validitas Aiken's V Adalah Sebagai Berikut. *Jurnal Farmasi, Lmx*.
- Ariyati, T. (2014). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*.
- Aulia Setyaningsih. (2020). Peningkatan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Boake, C. (2002). From The Binet-Simon To The Wechsler-Bellevue: Tracing The History Of Intelligence Testing. In *Journal Of Clinical And Experimental Neuropsychology*. <https://doi.org/10.1076/jcen.24.3.383.981>
- Burns, M. S., & Kerr, B. (2012). Neuroplasticity Mechanisms: How Therapy Changes The Brain After Injury Part 2 MSHA. *Am Psychol*.
- Carindri, F., & Untara. (2019). The Effect Of Risk, Profitability, And Liquidity On Capital Adequacy. *Journal Of Business Economics*. <https://doi.org/10.35760/Eb.2019.V24i1.1854>
- Dahniarti, C., Siti, M., & Fajar, A. (2019). Flashcard For Enriching And Developing

The Child Vocabulary With Speech Delay To Improve Lingual Skill.

Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. <https://doi.org/10.30595/Dinamika.V11i2.5042>

Eka, E. P., Dhieni, N., & Supena, A. (2020). Early Discipline Behavior: Read Aloud Story With Big Book Media. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*. <https://doi.org/10.21009/Jpud.142.10>

Fauzi, C., & Basikin. (2020). The Impact Of The Whole Language Approach Towards Children Early Reading And Writing In English. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*. <https://doi.org/10.21009/Jpud.141.07>

Fauzi, F. (2018). Karakteristik Kesulitan Belajar Membaca Pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.21009/Pip.322.2>

Febiola, S. (2020). Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.

Gading, I. K., Magta, M., & Pebrianti, F. (2019). Pengaruh Metode Suku Kata Dengan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Mimbar Ilmu*. <https://doi.org/10.23887/Mi.V24i3.21417>

Gatabi, M. H., Darzi, A. A., & Moudi, E. (2018). COmparison Of Outcomes Between The Lichtenstein And Bassini Methods In Inguinal Hernia- A Randomised Controlled Trial. *Journal Of Evolution Of Medical And Dental Sciences*. <https://doi.org/10.14260/Jemds/2018/1005>

Gusnetti, G. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Peningkatan Membaca Teliti Siswa Sd Kartika 1 –10 Padang. *Jurnal Cerdas Proklamator*. <https://doi.org/10.37301/Jcp.V6i1.13923>

Handayani, R. H., & Muhammadi, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V

- Hartawan, I. M. (2018). Pengaruh Media Flash Card Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B Di Tk Nurus Sa'adah 03 Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.24903/jw.v2i2.190>
- Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Wardah*.
- Junanto, T., & Afriani, R. (2016). Implementasi Digital-Age Literacy Dalam Pendidikan Abad 21 Di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains*.
- Martín Jorge, M. (2012). The Believeue Intelligence Tests (Wechsler, 1939): ¿Una Medida De La Inteligencia Como Capacidad De Adaptación? *Revista De Historia De La Psicología*.
- Maryanto, R. I. P., & Wulanata, I. A. (2018). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Abc Manado. *Pedagogia*. <https://doi.org/10.17509/Pdgia.V16i3.12073>
- Miles, K. P., & Ehri, L. C. (2017). Learning To Read Words On Flashcards: Effects Of Sentence Contexts And Word Class In Native And Nonnative English-Speaking Kindergartners. *Early Childhood Research Quarterly*. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2017.06.001>
- Muazzomi, N. (2017). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*.
- Nahdi, K., & Yunitasari, D. (2019). Literasi Berbahasa Indonesia Usia Prasekolah: Ancangan Metode Dia Tampan Dalam Membaca Permulaan. *Jurnal Obsesi :* <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.372>
- Nasution, D., Mardianto, Istianti, T., Farida, N., Hasanah, A., Jahja, Y., Nurani, Y., Nilawati, T., ع. ن. س. ع. ح. و. س. ع. ن. س. يارانى, Evi Puji Astuti, Data, P., Penelitian, T., Pembahasan, D. A. N., Tunas,

- T. K., Kramat, R., Pamekasan, T., Sunanto, M., Zada, K., El-Saha, M. I., ... Serdar, D. (2016). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Proyek. *Jurnal JPP PAUD Untirta*.
- Natari, R., & Suryana, D. (2021). Penerapan Permainan Edukatif Puzzle Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *4(2)*, 245–252.
- Pangesti, A. D. (2019). Research And Development: Penelitian Yang Produktif Dalam Dunia Pendidikan. *Researchgate*.
- Political Studies Books. (2000). *Political Studies*. <https://doi.org/10.1111/1467-9248.00255>
- Rahmaniah, R., Hudri, M., Irwandi, I., Bafadal, M. F., Nurmiwati, N., & Hidayati, H. (2020). Permainan Edukasi Psikososial Di Desa Aik Berik Kecamatan Batukliang Utara Kabupaten Lombok Tengah. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v3i2.2197>
- Riana Adi May Santi, & Luluk Isani Kulup. (2020). Pemerolehan Kalimat Anak Usia 4 Tahun Studi Kasus : Annisa Lailatul Rochmah. *Buana Bastra*. <https://doi.org/10.36456/bastra.vol7.no2.a3280>
- Rokhim, D. A., Widarti, H. R., & Fajaroh, F. (2020). Pengembangan Bahan Belajar Flipbook Pada Materi Redoks Dan Elektrokimia Berbasis Pendekatan Stem-Pjbl Berbatuan Video Pembelajaran. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p234--250>
- Rusniah, R. (2017). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Metode Bercerita Pada Kelompok A Di Tk Malahayati Neuhen Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*. <https://doi.org/10.22373/je.v3i1.1445>
- Rusydi, M. (2020). Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Integrasi Ilmu: Komparasi

Pemikiran Imam Suprayogo Dan Azhar Arsyad.
Lughawiyah: <https://doi.org/10.31958/Lughawiyah.V2i2.2258>

Sadid, A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Melalui Media Kliping Koran Untuk Siswa Paket C Setara Sma. *Jiv-Jurnal Ilmiah Visi*.
<https://doi.org/10.21009/Jiv.1302.7>

Sibagariang, P. P., & S. Pandia, W. S. (2021). Teaching Approach And Teacher Self-Efficacy During Early Childhood Distance Learning. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*.
<https://doi.org/10.21009/Jpud.151.03>

Siti Rofi'ah, Anisa Setyowati, R. I. I. (2018). Media Gambar Flashcard Dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Jendela Inovasi Daerah*.

Sobur, A. (2007). Karya Seni Sebagai Media. *Mediator: Jurnal Komunikasi*.
<https://doi.org/10.29313/Mediator.V8i2.1245>

Solfiah, Y. S., Risma, D., Hukmi, & Kurnia, R. (2020). Early Childhood Disaster Management Media Through Picture Story Books. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*.
<https://doi.org/10.21009/141.10>

Srimulyanti. (2016). *Pengembangan Puzzle Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A Di Tk Purbonegaran, Gondokusuman, Yogyakarta*. May, 31–48.

Subandiyah, H. (2017). Pembelajaran Literasi Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Paramasastra*. <https://doi.org/10.26740/Parama.V2i1.1502>

Sudarmika, K. B., Parmiti, D. P., & ... (2018). Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech ...*

Sugiarsih, S. (2018). Peningkatan Keterampilan Membaca Melalui Drop Everything And Read

(Dear) Pada Siswa Sekolah Dasar (Mi). *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*.
<https://doi.org/10.14421/jpdi.2017.0902-05>

Sumaryanti, L. (2017). Peran Lingkungan Terhadap Perkembangan Anak. *Muaddib*.

Susanti, R., Vefisia, V., & Khayati, Y. N. (2018). Pengaruh Penerapan Stimulasi Perkembangan Balita Pada Ibu Rumah Tangga Di Kelurahan Candirejo Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang. *Indonesian Journal Of Midwifery (Ijm)*.
<https://doi.org/10.35473/ijm.V1i2.98>

Syaiputra Wahyuda Meisa Diningrat, Janah, L., & Mardiyah, S. (2019). Modified Bottle Cap For Improving Children's Arithmetic Ability. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*.
<https://doi.org/10.21009/jpud.132.04>

Syamsuardi. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan*.

Trimantara, H., & Mulya, N. (2019). Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah* <https://doi.org/10.24042/ajipaud.V2i1.4553>

Waluyo, H. B. (2020). Penggunaan Alat Peraga : Keberhasilan Belajar Anak Usia 3 – 6 Tahun ? *Jurnal Excelsior Pendidikan*.

Wasik, B. A. (2005). In Memory Of Carol Seefeldt, Ph.D. (1935–2005). *Early* <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2005.04.001>

Widiyastuti, N., Slameto, S., & Radia, E. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi. <https://doi.org/10.21009/pip.321.9>

Widiyastuti, A. (2018). Analisis Tahapan Perkembangan Membaca Dan Stimulasi Untuk

Meningkatkan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Paedagogia*.
<https://doi.org/10.20961/paedagogia.v21i1.15540>

Widyastuti, E., Sahlan, S., & Dinar, S. S. (2020). Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Konawe Selatan Kendari. *Jurnal Bastra (Bahasa Dan Sastra)*.
<https://doi.org/10.36709/jb.v5i2.13982>

Yasbiati, Y., Pranata, O. H., & Fauziyah, F. (2017). Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di TK PGRI Cibeureum. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*.
<https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7155>