

MEDIA DADU KATA BERGAMBAR *QUICK RESPONSE CODE* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA DINI

Hanadiah¹, Rohmalina²

¹ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

² Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

¹hanadiah464@gmail.com, ²rohmalina@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRAK

Kemampuan membaca permulaan pada pendidikan anak usia dini Merupakan suatu tuntutan pada masa ini, dimana banyak orang tua yang mengawatirkan anaknya ketika belum dapat membaca terutama anak usia 5-6 tahun yang akan memasuki jenjang pendidikan formal, disamping itu dalam mengajarkan membaca permulaan juga diperlukan upaya guru dalam menyajikan pembelajaran membaca yang menarik sehingga anak tidak merasa terbebani maka diperlukan media yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B yaitu anak yang berusia 5-6 tahun melalui penggunaan media dadu kata bergambar berbasis *Quick Response Code (QR Code)*. Metode penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan analisis data deskriptif. Subjek penelitian ini adalah lima orang anak kelompok B di TK Kartika X-14 dan teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B dengan menggunakan media dadu kata bergambar berbasis *Quick Response Code (QR Code)*. Diperoleh hasil akhir penelitian terhadap lima orang subjek penelitian dua orang anak kemampuan membaca permulaannya mulai berkembang dan tiga orang anak kemampuan membaca permulaannya sudah berkembang sesuai harapan.

Kata Kunci: Kemampuan Membaca Permulaan; Dadu Kata Bergambar; *Quick Response Code (QR Code)*

ABSTRACT

The ability to read early in early childhood education is a demand at this time, when many parents are worried about their children when they cannot read, especially children aged 5-6 years who will enter formal education, in Teaching early reading, teachers efforts are also needed. In presenting interesting reading learning so that children do not feel burdened, interesting and fun media is needed for children. Therefore, this study aims to improve early reading skills in group B children, namely children aged 5-6 years through the use of Quick Response Code (QR Code) based on illustrated word dice media. This research method uses descriptive qualitative research with descriptive data analysis. The subjects of this study were five children's in group B in TK Kartika X-14 and the data-collection technique was through observation and documentation. Based on the results of this study, showed an increase in initial reading ability in group B children by using the Quick Response Code (QR Code)based picture word dice media. The final results of the study were five research subjects, two children's initial reading ability began to develop and three children's initial reading ability had developed as expected.

Keywords: Beginning Reading Ability; Picture Word Dice; Quick Response Code (QR Code)

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk memberikan stimulasi pada anak dimana pada masa ini perkembangan anak sedang berada pada masa potensial, setiap stimulasi yang diberikan akan berdampak pada aspek perkembangannya. Bahasa merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini, diarahkan agar anak mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata-kata yang tepat. Dengan menggunakan bahasa anak dapat berkomunikasi, mengungkapkan ide, pikiran serta rasakannya kepada orang lain. Kemampuan bahasa yang dimiliki anak sangat mempengaruhi aspek perkembangan yang lain seperti kognitif, sosial emosional, spiritual dan aspek lainnya, hal ini dikarenakan bahasa merupakan kemampuan dasar seorang anak.

Dalam perkembangan bahasa anak usia dini secara keseluruhan mencakup berbagai aspek diantaranya yaitu kemampuan mendengar, berbicara, menulis dan membaca. Membaca merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa, hal ini dikarenakan kemampuan membaca menjadi dasar untuk mengembangkan kemampuan yang lain. Dengan memiliki kemampuan membaca yang baik tentunya anak akan dapat mengetahui berbagai informasi dan pengetahuan dari apa yang ia baca. Menurut Shobaha (2020) pada tingkat Taman Kanak-Kanak kemampuan membaca dikenal dengan kemampuan membaca permulaan, hal ini dikarenakan kegiatan membaca yang dilakukan anak pada tingkat Taman Kanak-Kanak adalah membaca dasar. Sejalan dengan pendapat Carol & Barbara (dalam Pertiwi, 2016) menyatakan bahwa membaca merupakan kemampuan mendasar yang harus dimiliki anak untuk memasuki sekolah dasar. Sehingga pembelajaran membaca di TK diarahkan agar anak memiliki ketrampilan berbahasa sebagai persiapan untuk belajar membaca ditingkat selanjutnya. Menurut Akhadiyah dkk (dalam Senadianto 2022) mengungkapkan bahwa pengajaran membaca permulaan lebih ditekankan pada pengembangan kemampuan dasar membaca yaitu kemampuan menyebutkan huruf, suku kata, kata dan kalimat dalam bentuk tulisan ke dalam bentuk lisan. Jadi anak mulai menggabungkan bunyi huruf menjadi suku kata dan kata yang akan memunculkan makna dari kata yang dibaca.

Membaca merupakan kemampuan yang membutuhkan perhatian khusus untuk dikembangkan pada pendidikan anak usia dini sebab dalam pembelajarannya guru memerlukan upaya untuk menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam mengajarkan membaca pada anak agar anak tidak merasa terpaksa dan terbebani dengan kegiatan membaca. Namun banyak diantara orang tua yang merasa khawatir dengan anaknya terutama anak yang berusia 5-6 tahun yang berada di kelompok B dan akan melanjutkan kejenjang pendidikan sekolah dasar jika belum bisa membaca. Sehingga tidak sedikit orang tua yang memaksa anaknya untuk belajar khususnya membaca.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di TK Kartika X-14 pada anak Kelompok B yaitu anak usia 5-6 tahun menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan pada anak masih rendah dimana terdapat beberapa anak yang masih belum dapat menyebutkan huruf dengan tepat, anak sering kali tertukar dalam menyebutkan huruf, anak belum dapat membaca suku kata dan kata sederhana, minat anak dalam kegiatan membacapun juga sangat rendah. Adapun salah satu faktor penyebabnya belum adanya media pembelajaran membaca permulaan yang menarik serta dapat meningkatkan minat anak dalam kegiatan membaca permulaan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak yaitu dengan melakukan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak yakni belajar sambil bermain, sehingga dapat meningkatkan minat anak dalam belajar membaca. Sejalan dengan pendapat Virgianti & Rohmalina, (2020) bahwa pembelajaran pada aspek bahasa untuk anak usia dini harus sesuai dengan prinsip belajar anak yaitu bermain dengan belajar dan belajar dengan bermain, menyenangkan serta menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak agar kemampuan membaca pada anak dapat meningkat.

Adapun salah satu media yang dapat mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini adalah media dadu kata bergambar. Dadu kata bergambar merupakan suatu media pembelajaran yang berbentuk kubus dengan ukuran sedang atau kecil, memiliki enam sisi permukaan, biasanya terbuat dari kayu ataupun kertas, pada setiap sisinya terdapat gambar yang diatur sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran (Sofiani, 2012). Gambar dan kata pada setiap sisi permukaan dadu biasanya diambil dari gambar dan kata yang dengan dengan anak seperti nama berbagai hewan, buah-buahan, warna, maupun kegiatan sehari-hari dan yang lainnya. Tujuannya agar meningkatkan kemampuan otak kanan dan daya ingat anak terhadap kata dan gambar, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak dapat dilatih dan ditingkatkan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media dadu kata bergambar yang sudah dikembangkan menjadi media dadu kata bergambar berbasis *Quick Response Code (QR Code)* yaitu media dadu berbentuk persegi dengan enam sisi dimana di setiap sisinya terdapat kata di lengkapi gambar *Quick Response Code (QR Code)* berisi *URL* gambar yang sesuai dengan kata yang terdapat pada setiap sisi dadu. Menurut Axelino & Ahmad (2021) *Quick Response Code (QR Code)* merupakan bentuk lain dari *barcode* dua dimensi yang dapat menyimpan data seperti alamat website, nomor kontak, alamat email, nomor telepon, teks maupun gambar. Pada media dadu kata bergambar *Quick Response Code (QR Code)* berfungsi menyimpan *URL* yang berisi gambar sesuai dengan kata yang terdapat pada dadu.

Dalam penggunaan media dadu kata bergambar berbasis *Quick Response Code (QR Code)* ini anak akan belajar membaca kata pada dadu tanpa terpaku pada gambar karena gambar disimpan pada *Quick Response Code (QR Code)* hal ini akan menguatkan ingatan anak pada huruf-huruf yang menyusun kata, adapun gambar akan ditampilkan melalui hasil *scan* menggunakan *google lens* pada *smartphone*. Selain itu dalam penggunaannya media dadu kata bergambar berbasis *Quick Response Code (QR Code)* juga dimainkan dengan metode bermain lempar dadu sehingga anak-anak sangat senang ketika belajar membaca permulaan melalui permainan lempar dadu. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B melalui penggunaan media dadu kata bergambar berbasis *Quick Response Code (QR Code)*.

METODOLOGI

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Denzin & Lincoln (dalam Fadli, 2021) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian dengan latar alamiah tujuannya untuk menggambarkan suatu kejadian yang diteliti dan dalam prosenya menggunakan berbagai metode yang ada. Dalam penelitian kualitatif peneliti berusaha untuk mendapatkan data dan mendeskripsikan kegiatan yang dilakukan dan dampak dari

tindakan yang dilakukan dalam bentuk narasi. Oleh sebab itu dengan menggunakan penelitian deskriptif kualitatif peneliti hendak menggambarkan proses dan hasil peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B di TK Kartika X-14 dengan menggunakan media dadu kata bergambar berbasis *Quick Response Code (QR Code)*.

Penelitian ini dilakukan di TK Kartika X-14 dengan subjek penelitian anak kelompok B yaitu anak-anak yang berusia 5-6 tahun, terdiri dari 5 orang anak, diantaranya 2 anak perempuan dan 3 anak laki-laki. Adapun dalam kegiatan mengumpulkan data peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi. Kegiatan observasi dilakukan dengan melihat dan mengamati serta mencatat kejadian yang dilakukan objek penelitian yang dalam hal ini adalah anak-anak kelompok B di TK Kartika X-14. Sedangkan pengumpulan data melalui dokumentasi yaitu berbentuk foto, gambar atau tulisan yang diambil pada saat kegiatan observasi.

Dalam melakukan penelitian peneliti menyusun kisi-kisi instrumen untuk kegiatan observasi sebagai alat pengumpulan data. Kisi-kisi instrumen observasi dalam penelitian ini berisi indikator kemampuan membaca permulaan pada anak dan perkembangannya. Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni analisis data kualitatif yaitu menganalisis data yang sudah terkumpul dari hasil observasi dan dokumentasi kemudian menyajikannya dalam bentuk deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kartika X-14 dengan subjek penelitian anak kelompok B yaitu anak usia 5-6 tahun berjumlah 5 orang anak diantaranya 2 anak perempuan dan 3 anak laki-laki. Observasi dilakukan sebanyak 5 kali. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan yaitu pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media dadu kata bergambar berbasis *Quick Response Code (QR Code)*. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan media dadu kata bergambar berbasis *Quick Response Code (QR Code)* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini kelompok B di TK Kartika X-14.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada kelompok B di TK Kartika X-14 melalui penerapan pembelajaran menggunakan media dadu kata bergambar berbasis *Quick Response Code (QR Code)*. Berdasarkan kondisi awal kemampuan membaca permulaan pada kelompok B di TK Kartika X-14 sebelum dilakukannya observasi dan penerapan media dadu kata kata bergambar berbasis *Quick Response Code (QR Code)* terhadap 5 orang anak diperoleh hasil kemampuan membaca permulaan anak kelompok B diantaranya sebanyak 1 anak masuk pada kriteria kemampuannya belum berkembang (BB), dan sebanyak 4 anak masuk pada kriteria kemampuannya mulai berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) belum ada.

Pada pelaksanaan observasi pertama yang dilakukan oleh peneliti terhadap 5 orang anak kelompok B di TK Kartika X-14, disini peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran membaca permulaan menggunakan media dadu kata bergambar berbasis *Quick Response Code (QR Code)* diawali dengan memberikan dadu pada setiap anak dengan huruf yang berbeda kemudian secara bergiliran peneliti mendampingi anak membaca kata pada setiap sisi dadu, peneliti meminta anak untuk menyebutkan huruf-hurufnya, dan merangsang anak untuk dapat membaca kata tersebut selanjutnya

peneliti akan menscan gambar *Quick Response Code (QR Code)* yang terdapat pada sisi dadu menggunakan bantuan *google lens* pada *smartphone* sehingga memunculkan gambar yang sesuai dengan kata yang terdapat pada setiap sisi dadu.

Dari hasil kegiatan observasi pertama diperoleh data bahwa masih terdapat anak yang belum berkembang yaitu anak bernama Kh yang belum dapat menyebutkan simbol huruf dengan benar, sering tertukar dalam menyebutkan dan menunjukkan simbol huruf dan belum memahami antara bentuk dan bunyi huruf, serta belum dapat membaca kata sederhana. Sedangkan 4 orang anak lainnya yang bernama Aw, Ra, Fb, dan Ad sudah mulai berkembang dimana mereka sudah dapat menyebutkan simbol-simbol huruf namun belum dapat membaca suku kata maupun kata.

Pada observasi yang kedua peneliti melaksanakan kegiatan observasi dengan melakukan pembelajaran menggunakan media dadu kata bergambar berbasis *Quick Response Code (QR Code)* dengan memberikan dadu pada setiap anak kemudian mendampingi anak untuk belajar membaca kata pada setiap sisi dadu dan menscan gambar *Quick Response Code (QR Code)* untuk mengetahui gambar dari kata yang di baca anak sehingga anak dapat dengan sendirinya mengetahui kata apa yang mereka baca setelah menscan *Quick Response Code (QR Code)* dan mengetahui gambarnya.

Berdasarkan hasil observasi kedua diperoleh data dimana kemampuan membaca permulaan sudah mulai meningkat ditandai dengan Kh yang kemampuan membacanya sudah mulai berkembang berserta 3 orang anak lainnya yaitu Aw, Fb, dan Ad dan untuk Ra kemampuan membaca permulaannya sudah berkembang sesuai harapan ditandai dengan sudah dapat membaca kata sederhana yang terdapat pada dadu tanpa harus diperlihatkan gambar melalui *scan Quick Response Code (QR Code)*.

Kegiatan observasi dilanjutkan kembali oleh peneliti pada observasi ketiga dengan pengaplikasian pembelajaran menggunakan media dadu kata bergambar berbasis *Quick Response Code (QR Code)* dengan menerapkan metode bermain lempar dadu dimana melalui permainan ini anak-anak sangat antusias dan senang dalam belajar membaca permulaan. Metode bermain merupakan metode yang paling efektif dalam pembelajaran bagi anak sebagaimana pendapat (Andayani, 2021) bahwa bermain adalah aktivitas yang akan memberikan kesenangan, keriangian, atau kebahagiaan sehingga melalui permainan anak akan lebih bersemangat dalam melakukan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Sumiati dan Komala (2020) bentuk usaha dalam meningkatkan perkembangan kemampuan bahasa dan komunikasi pada anak memerlukan metode yang efektif dan tentunya menarik bagi anak, hal ini diperlukan untuk menghindari kejenuhan serta menjaga kefokusian anak dalam mengikuti pembelajaran membaca permulaan. Berdasarkan hasil observasi yang ketiga diperoleh data peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B yaitu 3 orang anak diantaranya Kh, Ad dan Fb mereka sudah dapat menyebutkan huruf-huruf dengan tepat dan mulai dapat mengeja suku kata namun untuk mengetahui kata masih harus dibantu dengan ditampilkannya gambar melalui *scan Quick Response Code (QR Code)* pada dadu.

Berdasarkan data tersebut terlihat peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok namun belum mencapai target peneliti sehingga penelliti memutuskan untuk melakukan observasi yang kelima dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan pendekatan individu dan kelompok dimana peneliti melakukan kegiatan membaca permulaan dengan satu persatu anak kemudian mengetes anak dengan memperlihatkan gambar yang sesuai dengan kata lalu meminta anak untuk mencari kata tersebut pada dadu jika anak berhasil menunjukan maka anak sudah

mampu membaca kata tersebut. Hal ini dilakukan kepada setiap anak sehingga anak dapat menguasai kata-kata pada dadu tanpa harus dibantu dengan gambar yang di *scan* melalui *smartphone*. Berdasarkan observasi yang kelima diperoleh data 2 orang anak yaitu Kh dan Ad mulai berkembang dengan peningkatan kemampuan mampu menyebutkan huruf vokal dan konsonan dengan tepat namun belum dapat membaca kata sederhana sedangkan 3 anak lainnya yaitu Aw, Ra, dan Fb sudah mampu membaca kata sederhana dan mampu membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama serta mampu menunjukan kata sesuai dengan gambarnya.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan menerapkan pembelajaran membaca permulaan menggunakan media dadu kata bergambar berbasis *Quick Response Code (QR Code)* yang dilakukan secara berulang-ulang menunjukkan hasil adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B di TK Kartika X-14. Hal ini menunjukkan bahwa peran media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan anak usia sangat penting. Sejalan dengan pendapat Nurrahman (2019) bahwa penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran memberikan pengaruh yang besar pada perkembangan anak, hal ini dikarenakan dengan adanya media pembelajaran dapat memaksimalkan fungsi alat indera anak yang menjadikan anak aktif dalam pembelajaran. Sehingga dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan membutuhkan adanya media untuk membantu mengoptimalkan proses pembelajaran.

Media dadu kata bergambar berbasis *Quick Response Code (QR Code)* merupakan salah satu media visual, yang mana media visual dapat menumbuhkan minat anak dalam belajar serta dengan adanya media visual anak dapat memahami anatara materi pembelajaran dalam konteks dunia nyata (Arsyad dalam Depriyanti, 2019). Medi visual akan lebih efektif digunakan dalam pembelajaran jika ditempatkan pada konteks yang bermakna, yang memungkinkan anak berinteraksi dengan media visual sehingga dari proses tersebut anak dapat memperoleh informasi (Suryani, 2018). Sehingga melalui penggunaan media dadu kata bergambar berbasis *Quick Response Code (QR Code)* anak dapat menguatkan konsep pemahaman dalam kemampuan mengenali huruf, membaca kata, serta memahami kata sesuai dengan gambarnya.

Media dadu kata bergambar berbasis *Quick Response Code (QR Code)* merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini, media ini memiliki beberapa keunggulan diantaranya yaitu dadu berbentuk persegi dengan ukuran tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil sehingga mudah digunakan oleh anak, desain tampilan dadu menggunakan *Quick Response Code (QR Code)* dan berwarna-warni, tampilan *Quick Response Code (QR Code)* dapat di *scan* dan menampilkan gambar yang sudah didesain dengan aplikasi canva sehingga menarik bagi anak, dengan adanya *Quick Response Code (QR Code)* pada dadu dimaksudkan agar dapat meningkatkan daya ingat anak terhadap huruf dan kata sehingga dalam penggunaan media ini anak akan lebih mengingat huruf-huruf yang menyusun kata pada dadu tanpa terpaku pada gambar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan diatas maka diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B di TK Kartika X-14 mengalami peningkatan setelah dilakukannya kegiatan pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media dadu kata bergambar berbasis *Quick Response Code (QR Code)* serta dalam proses pembelajarannya anak senang tanpa

merasa terbebani dengan kegiatan membaca permulaan. Kondisi awal kemampuan membaca permulaan kelompok B di TK Kartika X-14 dengan subjek penelitian 5 orang anak diantaranya 3 anak laki-laki dan 2 orang anak perempuan, terdapat 1 orang anak yang belum berkembang (BB), dan sebanyak 4 anak masuk pada kategori mulai berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) belum ada. Setelah dilakukannya observasi sebanyak 5 kali maka diperoleh hasil akhir yaitu sebanyak 2 orang anak kemampuan membaca permulaannya mulai berkembang dimana anak sudah dapat menyebutkan simbol-simbol huruf namun belum dapat membaca suku kata maupun kata dan sebanyak 3 anak kemampuan membaca permulaannya sudah berkembang sesuai harapan dimana anak sudah dapat membaca suku kata menjadi kata. Hal ini menunjukkan bahwa dengan dilakukannya pembelajaran membaca permulaan menggunakan media dadu kata bergambar berbasis *Quick Response Code (QR Code)* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B di TK Kartika X-14. Peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran anak usia dini sangat penting oleh sebab itu dengan adanya media dadu kata bergambar berbasis *Quick Response Code (QR Code)* menjadi sebuah media yang dapat membantu guru dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, S. (2021). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(01), 230–238. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/article/view/87>
- Axelino, A., & Ahmad, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Quick Response Code (QR Code)* pada Materi Volume Bangun Ruang dan Perpangkatan Serta Penarikan Akar Pangkat Tiga terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1). 2584-2599. <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3816>
- Depriyanti, L. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Terhadap Hasil Belajar Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Ii Di Sdn 61 Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU). <http://repository.iainbengkulu.ac.id/3654/>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54. [10.21831/hum.v21i1.38075](https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075)
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurrahman, A. (2019). Peran Serta Media Pembelajaran Dalam Memfasilitasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 101–105. <https://doi.org/10.21831/jpa.v7i2.24453>
- Pertiwi, A. D. (2016). Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 759–764. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12372>
- Senadianto, S. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Media Kartu Huruf Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Muka Haji Kecamatan Gunung Bintang Awai Kabupaten Barito Selatan. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 6(2), 73-81. <https://doi.org/10.52160/e-jmp.v6i2.900>
- Shobaha, A. N. L. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Suku Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B di TK Sejahtera Desa Mertani Kecamatan Karanggeneng Kabupaten Lamongan. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 11(2). 93-103.

Sofiani, W. (2012). Peningkatan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Kata Bergambar Di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Naras Pariaman. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 1(4). 1-12. <https://doi.org/10.24036/1665>

Sumiati, A. Y., & Komala, K. (2020). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Permainan Kotak Huruf Pada Kelompok B. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(6), 591-601. <https://doi.org/10.22460/ceria.v3i6.p%25p>

Virgianti, F., & Rohmalina, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Audio-Visual Di Paud Melati 04 Padasuka. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(5), 496-501. <https://doi.org/10.22460/ceria.v3i5.p%25p>