

PERMAINAN KARTU HURUF TERHADAP PERMULAAN MEMBACA AWAL ANAK USIA DINI

LETTER CARD GAME AGAINST EARLY CHILDHOOD READING INITIATION

^{1*}Andi Evagustia, ²Herlina, ³Azizah, ⁴Wahira

¹²³⁴ Pendidikan Anak Usia Dini, Pascasarjana Universitas Negeri Makassar, Indonesia

E-mail: ¹evagustiaandi@gmail.com, ²herlina@unm.ac.id, ³azizah.amal@unm.ac.id,

⁴wahira@unm.ac.id

ABSTRACT

Letter card games help children learn in a fun way. Children not only sit and listen, but also actively hold cards, match pictures and letters, and pronounce the sounds of familiar letters. This study aims to uncover the picture of reading ability and language, and to examine the influence of letter card games on early reading ability in children. This study uses a quasi-experimental quantitative approach. The research design used is a Nonequi, a game-based medium, and a Valent Control Group Design, which involves two groups: an experimental group that receives treatment using a letter card game and a control group that follows learning using conventional methods. that early childhood reading ability in both groups was initially low–moderate and relatively comparable (experiment 1.47 vs. control 1.52). After the intervention, the experimental group that used the letter card game experienced a drastic increase to 3.05 (good–very good category), much higher than the control group (1.95, still moderate). The most notable improvement was in letter–picture and initial word matching (+1.7 points), supported by significant statistical tests. These findings confirm the effectiveness of letter card games as a multisensory game-based medium that is in line with Vygotsky's ZPD theory and the principles of learning to play in early childhood education.

Keywords: *Games, Letter Cards, Early Reading, Early Childhood*

ABSTRAK

Permainan kartu huruf membantu anak belajar dengan cara yang menyenangkan. Anak tidak hanya duduk mendengarkan, tetapi aktif memegang kartu, mencocokkan gambar dan huruf, serta mengucapkan bunyi huruf yang dikenalnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap gambaran kemampuan membaca, bahasa, dan pengaruh penerapan permainan kartu huruf terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen semu (quasi experiment). Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yaitu melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan permainan kartu huruf, dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. bahwa kemampuan membaca permulaan anak usia dini pada kedua kelompok awalnya rendah–sedang dan relatif sebanding (eksperimen 1.47 vs. kontrol 1.52). Setelah intervensi, kelompok eksperimen yang menggunakan permainan kartu huruf mengalami peningkatan drastis menjadi 3.05 (kategori baik–sangat baik), jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (1.95, masih sedang). Peningkatan paling menonjol pada pencocokan huruf–gambar dan kata awal (+1.7 poin), didukung uji statistik yang signifikan. Temuan ini menegaskan efektivitas permainan kartu huruf sebagai media berbasis permainan multisensori yang selaras dengan teori ZPD Vygotsky dan prinsip belajar bermain di PAUD.

Kata Kunci: *Permainan, Kartu Huruf, Membaca Awal, Anak Usia Dini*

Article History:

Submitted	Accepted	Published
December 15 th 2025	March 10 th 2026	March 15 th 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peran penting dalam membentuk dasar perkembangan anak. Hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 28 ayat (1), yang menyebutkan bahwa PAUD diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Selain itu, Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD menegaskan bahwa salah satu kompetensi yang harus dikembangkan adalah aspek bahasa, termasuk keterampilan membaca permulaan sebagai bekal menuju pendidikan dasar. Dengan demikian, secara yuridis jelas bahwa kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini merupakan salah satu fokus pengembangan yang wajib difasilitasi oleh lembaga PAUD.

Selain itu, Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD dan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD juga menegaskan bahwa pengembangan kemampuan bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan yang wajib distimulasi melalui kegiatan yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Dalam kurikulum tersebut disebutkan bahwa tujuan pengembangan bahasa pada anak usia dini adalah agar anak mampu memahami bahasa lisan, mengekspresikan pikiran, serta memiliki kesiapan untuk belajar membaca dan menulis. Artinya, kemampuan membaca permulaan merupakan bagian penting dari upaya mempersiapkan anak menghadapi pendidikan dasar.

Lebih lanjut, Permendikbudristek Nomor 45 Tahun 2023 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah juga memperkuat arah pembelajaran PAUD yang berpusat pada anak dan menekankan pentingnya pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, serta berbasis bermain. Dengan demikian, pembelajaran membaca permulaan di TK harus dilakukan melalui metode yang menyenangkan, kreatif, dan interaktif, bukan melalui pendekatan akademik yang bersifat menekan anak.

Kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini merupakan tahap awal dari perkembangan literasi dasar. Menurut **Clay (1991)**, membaca permulaan adalah proses pengenalan simbol-simbol tertulis, pengucapan fonetik, serta pemahaman terhadap makna kata yang disajikan dalam bentuk tulisan. Pada tahap ini, anak belajar mengenal huruf, menghubungkan huruf dengan bunyi, dan memahami makna kata sederhana yang sering kali didukung oleh gambar. Aktivitas membaca permulaan di usia dini tidak bertujuan membuat anak mampu membaca seperti di sekolah dasar, melainkan memberikan pengalaman awal yang positif terhadap aktivitas literasi.

Menurut Piaget (1964), anak usia 2–7 tahun berada pada tahap *praoperasional*, di mana cara berpikir anak masih konkret dan belum mampu memahami konsep abstrak. Oleh karena itu, pembelajaran pada tahap ini perlu menggunakan media yang bersifat nyata, menarik, dan kontekstual. Permainan kartu huruf merupakan salah satu media yang memenuhi kebutuhan tersebut karena menggabungkan simbol huruf dengan visualisasi gambar yang dikenal anak. Misalnya, kartu bergambar “apel” dengan huruf “A” membantu anak memahami hubungan antara bentuk huruf, bunyi, dan makna.

Selain itu, teori Vygotsky (1978) tentang *sociocultural learning* menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika anak berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Melalui kegiatan bermain bersama menggunakan kartu huruf, anak dapat belajar dari guru maupun teman sebaya dalam suasana yang menyenangkan dan kolaboratif. Interaksi ini mendukung perkembangan bahasa anak secara alami serta meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam mengenal huruf dan membaca kata sederhana.

Teori lain yang mendukung adalah teori Multimedia Mayer (2001) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menggabungkan elemen visual, auditori, dan kinestetik lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan satu modalitas. Permainan kartu huruf merupakan penerapan dari teori tersebut karena melibatkan ketiga aspek tersebut secara bersamaan—melihat huruf dan gambar (visual), mendengar bunyi huruf (auditori), serta memegang atau menyusun kartu (kinestetik). Dengan demikian, permainan kartu huruf diyakini mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan secara lebih optimal.

Beberapa hasil penelitian terkini juga menunjukkan efektivitas permainan kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Suryani dan Rahmadani (2021) menemukan bahwa media kartu huruf bergambar meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan membaca sederhana secara signifikan. Putri dan Kurnia (2022) menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan visual seperti kartu huruf dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak usia 5–6 tahun. Sementara Hidayah (2023) menambahkan bahwa penggunaan media kartu dapat memperkuat daya ingat anak terhadap bentuk huruf dan meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa sebagian besar anak kelompok B (usia 5–6 tahun) masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, menghubungkan huruf dengan bunyi, serta membaca kata sederhana. Ketika anak-anak diminta untuk menyebutkan huruf pada kartu, beberapa anak masih terbalik dalam mengenali huruf tertentu seperti “b” dan “d” atau “p” dan “q”. Selain itu, perhatian anak terhadap kegiatan membaca juga mudah teralihkan karena pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional, seperti pengulangan hafalan huruf dan penulisan di papan tulis.

Guru di TK Kuncup Mekar mengakui bahwa tantangan terbesar dalam pembelajaran membaca adalah menjaga minat anak agar tetap antusias. Sementara itu, metode yang digunakan cenderung monoton dan belum memanfaatkan media visual secara maksimal. Anak-anak lebih menyukai kegiatan bermain, namun belum diarahkan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menggunakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mendukung tujuan pengembangan kemampuan membaca permulaan anak.

Dalam konteks ini, permainan kartu huruf dipilih karena dapat menjadi sarana belajar yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Melalui permainan, anak dapat belajar sambil bergerak, tertawa, dan berinteraksi dengan teman-teman. Aktivitas ini mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak secara bersamaan—bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan motorik halus. Selain itu, media kartu huruf juga relatif mudah dibuat, hemat biaya, dan fleksibel digunakan dalam berbagai kegiatan belajar seperti mencocokkan huruf dengan gambar, mengurutkan alfabet, atau bermain tebak kata.

Penelitian ini mengungkap *kemampuan membaca permulaan* anak usia dini melalui penerapan *permainan kartu huruf*. Kemampuan membaca permulaan mencakup keterampilan mengenali huruf, memahami bunyi fonetik, serta menghubungkan huruf dengan kata dan makna gambar. Kemampuan ini penting untuk ditingkatkan karena membaca merupakan fondasi dari seluruh proses belajar. Anak yang tidak memiliki kesiapan literasi sejak dini cenderung mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran di jenjang berikutnya. Selain itu, kemampuan membaca juga berhubungan erat dengan perkembangan bahasa, kognitif, dan sosial anak. Di masa emas perkembangan (usia 0–6 tahun), stimulasi literasi awal sangat menentukan keberhasilan akademik anak di masa depan.

Namun, banyak anak usia dini belum memiliki motivasi dan ketertarikan terhadap kegiatan membaca karena metode pembelajaran yang kurang menarik. Oleh karena itu, cara menumbuhkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini adalah Salah satu strategi yang efektif adalah melalui pendekatan bermain, khususnya dengan media permainan kartu huruf.

Permainan kartu huruf membantu anak belajar dengan cara yang menyenangkan. Anak tidak hanya duduk mendengarkan, tetapi aktif memegang kartu, mencocokkan gambar dan huruf, serta mengucapkan bunyi huruf yang dikenalnya. Misalnya, ketika guru menunjukkan kartu huruf “B” bergambar “bola”, anak mengucapkan /be/ sambil menunjuk bola yang ada pada kartu. Kegiatan seperti ini memperkuat hubungan antara simbol, bunyi, dan makna, sekaligus mengaktifkan tiga jalur belajar utama anak: visual, auditori, dan kinestetik.

Berdasarkan sisi teori, permainan kartu huruf sejalan dengan prinsip pembelajaran PAUD yang menekankan belajar melalui bermain (*learning by playing*). Media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga membangun kepercayaan diri anak, menumbuhkan kerja sama, dan menambah kosakata baru. Dengan demikian, permainan kartu huruf tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana pengembangan literasi awal secara komprehensif. Berikut literature review dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 28).

Menurut Sujiono (2014), PAUD bertujuan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, meliputi kognitif, bahasa, sosial emosional, motorik, dan nilai agama. Dalam konteks bahasa, keterampilan membaca permulaan menjadi salah satu aspek penting yang harus diperhatikan, karena menjadi fondasi literasi di masa depan. Dengan demikian, PAUD memiliki peran strategis dalam membentuk dasar kemampuan literasi anak.

2. Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini

Membaca permulaan adalah tahap awal dalam proses membaca yang ditandai dengan kemampuan mengenal huruf, menghubungkan huruf dengan bunyi, serta memahami kata sederhana dengan bantuan visual seperti gambar (Clay, 2019).

Piaget menjelaskan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana mereka belajar lebih efektif melalui simbol dan representasi konkret. Hal ini mendukung pembelajaran membaca permulaan yang menekankan pada pengenalan simbol huruf. Menurut Vygotsky, pembelajaran anak akan lebih optimal jika dilakukan melalui interaksi sosial, misalnya saat guru dan anak berinteraksi menggunakan media pembelajaran.

Penelitian terbaru oleh Wulandari (2022) menunjukkan bahwa membaca permulaan berhubungan erat dengan kesiapan anak menghadapi pendidikan dasar. Anak yang memiliki keterampilan membaca permulaan lebih baik akan lebih siap mengikuti pembelajaran formal di sekolah dasar.

3. Permainan sebagai Media Belajar Anak Usia Dini

Bermain merupakan dunia anak. Menurut Hurlock (2012), bermain adalah aktivitas yang menyenangkan sekaligus sarana belajar anak untuk mengembangkan keterampilan sosial, bahasa, maupun kognitif. Oleh karena itu, pembelajaran di PAUD idealnya dirancang dalam bentuk permainan agar sesuai dengan karakteristik anak.

Vygotsky menekankan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), yakni kemampuan anak yang dapat ditingkatkan melalui bimbingan guru atau teman sebaya.

Permainan edukatif dapat menjadi sarana untuk menstimulasi perkembangan anak dalam ZPD tersebut. Dengan demikian, permainan bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga media belajar yang mendukung perkembangan akademik, termasuk membaca permulaan.

4. Permainan Kartu Huruf

Permainan kartu huruf adalah media pembelajaran berbentuk kartu yang menampilkan huruf atau suku kata, biasanya dilengkapi dengan gambar, yang digunakan untuk mengenalkan simbol huruf, bunyi, dan makna kata secara interaktif (Arsyad, 2021).

Menurut Sadiman (2014), media kartu huruf efektif digunakan karena sederhana, mudah dibuat, dan mampu menarik perhatian anak melalui kombinasi visual dan verbal. Kartu huruf juga memungkinkan anak belajar secara aktif dengan cara mengamati, menyebutkan, mencocokkan, dan mengulang huruf yang ditampilkan.

Hasil penelitian Putri & Handayani (2022) menemukan bahwa permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan literasi awal anak, terutama dalam hal mengenal huruf dan menghubungkan dengan bunyi. Sementara itu, penelitian Wulandari (2023) menambahkan bahwa media kartu huruf mampu meningkatkan motivasi belajar dan konsentrasi anak selama pembelajaran.

5. Efektivitas Media Pembelajaran

Efektivitas dalam konteks pendidikan diartikan sebagai tingkat keberhasilan suatu metode atau media dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sudjana (2010), efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari perubahan perilaku atau peningkatan kemampuan peserta didik setelah memperoleh perlakuan.

Dalam penelitian ini, efektivitas permainan kartu huruf diukur melalui perbedaan kemampuan membaca permulaan antara kelompok eksperimen (yang menggunakan kartu huruf) dan kelompok kontrol (yang menggunakan metode konvensional). Dengan demikian, jika terjadi peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen, maka permainan kartu huruf dapat dikatakan efektif.

6. Langkah-langkah Permainan Kartu Huruf

Permainan kartu huruf merupakan salah satu media pembelajaran yang dirancang untuk mengenalkan huruf kepada anak melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Media ini biasanya terdiri atas kartu dengan huruf abjad yang dilengkapi dengan gambar sesuai huruf tersebut. Menurut (Hidayati, 2021; Basir at all, 2025), penggunaan kartu huruf dapat membantu anak usia dini mengenali simbol huruf, melafalkan bunyi, sekaligus menghubungkannya dengan gambar, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna, asyik dan menyenangkan.

Adapun langkah-langkah umum dalam penerapan permainan kartu huruf pada pembelajaran membaca permulaan meliputi; (1) persiapan media, (2) Pengenalan Kartu, (3) Menghubungkan Huruf dengan Gambar, (4) Permainan Mencocokkan, (5) Pengulangan dan Latihan, (6) Refleksi dan Evaluasi. Menurut penelitian Wulandari (2022), langkah-langkah permainan yang sistematis mampu meningkatkan keterlibatan anak secara aktif sehingga mereka lebih cepat menguasai pengenalan huruf dan kata sederhana.

Kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang wajib dikuasai anak sebelum memasuki tahap membaca lanjut. Membaca permulaan tidak hanya mengidentifikasi huruf, tetapi juga melibatkan pemahaman sederhana terhadap kata dan gambar. Berdasarkan penelitian terbaru oleh Sari & Putra (2021), indikator tersebut penting sebagai tolok ukur ketercapaian kemampuan membaca permulaan. Pencapaian indikator ini dapat digunakan guru untuk menilai sejauh mana perkembangan literasi anak dan memberikan intervensi bila diperlukan.

Materi dalam penelitian ini berfokus pada permainan kartu huruf sebagai media pembelajaran dan dampaknya terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia dini, khususnya di TK Kuncup Mekar. Pembahasan mencakup definisi, karakteristik, manfaat, teori pendukung, hingga relevansi media terhadap kemampuan membaca permulaan.

1. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang disiapkan untuk anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Pada periode ini anak berada dalam fase emas (*golden age*), di mana seluruh potensi perkembangan mereka tumbuh sangat pesat. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, PAUD berfungsi memberikan rangsangan yang tepat agar anak siap melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Sujiono (2014) menegaskan bahwa PAUD bertujuan mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti fisik-motorik, sosial emosional, bahasa, moral, serta kognitif. Salah satu aspek penting yang harus dipupuk sejak dini adalah kemampuan berbahasa, termasuk keterampilan membaca permulaan, karena hal ini menjadi dasar literasi yang akan sangat menentukan keberhasilan anak di tingkat sekolah dasar.

2. Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini

Membaca permulaan didefinisikan sebagai kemampuan anak dalam mengenali huruf, menghubungkan huruf dengan bunyi, serta memahami makna sederhana yang diperoleh dari gabungan huruf dan kata (Clay, 2019). Membaca pada tahap ini tidak sekadar mengeja, melainkan melibatkan pemahaman sederhana terhadap simbol-simbol tertulis.

Menurut Piaget, anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana mereka belajar melalui representasi simbolik. Hal ini berarti pengenalan huruf melalui gambar atau simbol konkret akan lebih mudah dipahami anak. Vygotsky menambahkan bahwa proses membaca akan lebih berhasil jika dilakukan dalam interaksi sosial, misalnya melalui bimbingan guru atau permainan kelompok.

Penelitian Wulandari (2022) menemukan bahwa anak yang memiliki kemampuan membaca permulaan lebih baik akan lebih siap mengikuti pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, kemampuan ini tidak bisa diabaikan, melainkan harus ditanamkan sejak dini melalui media dan strategi yang menyenangkan.

3. Bermain sebagai Sarana Belajar Anak

Bermain merupakan kebutuhan utama anak usia dini. Menurut Hurlock (2012), bermain bukan hanya hiburan, melainkan sarana anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, bahasa, serta emosi. Melalui bermain, anak dapat belajar secara alami tanpa merasa terbebani.

Vygotsky memperkenalkan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), yang menjelaskan bahwa kemampuan anak dapat meningkat dengan adanya bimbingan dan stimulasi yang tepat. Dalam konteks ini, kegiatan bermain edukatif dapat digunakan sebagai alat untuk membantu anak mencapai kemampuan yang belum dapat mereka capai secara mandiri. Dengan demikian, bermain tidak sekadar aktivitas rekreasi, tetapi juga bagian penting dari proses pendidikan anak usia dini.

4. Permainan Kartu Huruf

Permainan kartu huruf merupakan media pembelajaran berupa kartu yang menampilkan huruf atau kata sederhana, biasanya disertai dengan gambar untuk memperkuat pemahaman anak.

Menurut Arsyad (2021), media berbentuk kartu huruf efektif membantu anak mengenali simbol huruf karena menampilkan informasi secara visual, sederhana, dan mudah diingat.

Sadiman (2014) menambahkan bahwa kartu huruf memiliki keunggulan karena dapat digunakan secara fleksibel dalam berbagai aktivitas, baik secara individual maupun kelompok. Kegiatan mencocokkan huruf dengan gambar, menyebutkan bunyi huruf, atau menyusun kata sederhana melalui kartu dapat memperkaya pengalaman belajar anak.

Hasil penelitian Putri & Handayani (2022) menunjukkan bahwa permainan kartu huruf secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Hal ini terjadi karena anak dapat belajar melalui pengalaman langsung yang melibatkan unsur visual, auditori, dan kinestetik. Selain itu, Wulandari (2023) menemukan bahwa media kartu huruf mampu meningkatkan motivasi dan konsentrasi belajar anak, sehingga anak lebih terlibat aktif dalam kegiatan belajar.

5. Efektivitas Media Pembelajaran

Efektivitas dalam pembelajaran berarti sejauh mana suatu metode atau media mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Sudjana (2010) menjelaskan bahwa efektivitas media dapat dilihat dari adanya perubahan tingkah laku atau peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Efektivitas dalam pembelajaran berarti sejauh mana suatu metode atau media mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Sudjana (2010) menjelaskan bahwa efektivitas media dapat dilihat dari adanya perubahan tingkah laku atau peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen semu (quasi experiment). Metode ini dipilih karena sesuai untuk mengukur efektivitas perlakuan tertentu terhadap variabel yang diteliti, dalam hal ini efektivitas permainan kartu huruf terhadap kemampuan membaca permulaan anak. Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yaitu melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan permainan kartu huruf, dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional.

Pada desain ini, baik kelompok eksperimen maupun kontrol sama-sama diberi pretest untuk mengetahui kemampuan awal membaca permulaan, kemudian diberikan perlakuan sesuai dengan kondisi kelompok, dan pada akhirnya diberikan posttest untuk melihat perbedaan hasil belajar. Dengan demikian, perbandingan skor pretest dan posttest antara kedua kelompok dapat menunjukkan efektivitas media yang digunakan.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah quasi experiment dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design. Pada desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal membaca permulaan, kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan permainan kartu huruf, sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan metode

pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui perubahan kemampuan membaca permulaan anak. Secara umum, rancangan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X (permainan kartu huruf)	O ₂
Kontrol	O ₃	- (pembelajaran konvensional)	O ₄

Keterangan:

- O₁ dan O₃ : Pretest (tes awal kemampuan membaca permulaan)
- X : Perlakuan (penggunaan permainan kartu huruf)
- O₂ dan O₄ : Posttest (tes akhir kemampuan membaca permulaan)

Dengan desain ini, efektivitas permainan kartu huruf dapat diketahui dengan cara membandingkan hasil pretest dan posttest pada masing-masing kelompok, serta perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data

Memperoleh data yang valid dan relevan, penelitian ini menggunakan beberapa teknik berikut.

- Tes
Tes digunakan untuk mengukur kemampuan membaca permulaan anak. Tes dilaksanakan pada tahap **pretest** (sebelum perlakuan) dan **posttest** (setelah perlakuan) dengan bentuk soal yang sesuai indikator membaca permulaan, seperti mengenali huruf, menyebutkan suku kata, dan membaca kata sederhana dengan bantuan gambar.
- Observasi
Observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas anak selama proses pembelajaran. Melalui observasi, peneliti dapat melihat keterlibatan, antusiasme, serta respons anak dalam kegiatan permainan kartu huruf maupun pembelajaran konvensional.
- Dokumentasi
Dokumentasi digunakan untuk merekam kegiatan penelitian melalui foto atau video. Data dokumentasi mendukung hasil observasi dan memberikan bukti visual terkait pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Prosedur Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu:

1. Tahap Persiapan

- Menyusun instrumen tes membaca permulaan sesuai indikator kemampuan yang akan diukur.
- Menyiapkan media kartu huruf dan bahan pendukung pembelajaran.
- Menentukan kelompok eksperimen dan kontrol.

2. Tahap Pelaksanaan

- Melaksanakan **pretest** pada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) untuk mengetahui kemampuan awal membaca permulaan anak.

- Memberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan permainan kartu huruf pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan pembelajaran konvensional.
 - Melakukan **observasi** terhadap aktivitas anak selama pembelajaran berlangsung.
3. **Tahap Evaluasi**
- Melaksanakan **posttest** pada kedua kelompok untuk mengukur perkembangan kemampuan membaca permulaan setelah perlakuan.
 - Mengumpulkan data hasil tes, observasi, dan dokumentasi.
 - Menganalisis data untuk mengetahui efektivitas permainan kartu huruf terhadap kemampuan membaca permulaan anak.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis menggunakan **pendekatan kuantitatif** karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan (*treatment*) berupa permainan kartu huruf terhadap kemampuan membaca permulaan anak. Proses analisis dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1. **Pengolahan Data Awal**

Data hasil tes kemampuan membaca permulaan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, baik **pretest** (sebelum perlakuan) maupun **posttest** (setelah perlakuan), terlebih dahulu diperiksa kelengkapannya. Selanjutnya, setiap jawaban anak diberikan skor sesuai pedoman penskoran dan dihitung nilai totalnya. Nilai kemudian diubah menjadi data numerik untuk memudahkan proses perhitungan statistik.

2. **Uji Prasyarat Analisis**

Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat untuk memastikan data memenuhi syarat analisis parametrik, yaitu:

- **Uji Normalitas**, menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah distribusi data skor pretest dan posttest pada masing-masing kelompok berdistribusi normal.
- **Uji Homogenitas**, menggunakan uji Levene untuk memastikan bahwa varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen (sama).

3. **Uji Hipotesis**

Apabila data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, uji hipotesis dilakukan dengan **uji t (Independent Sample t-test)** untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada skor posttest.

- Jika nilai $p < 0,05$, maka hipotesis yang menyatakan bahwa permainan kartu huruf berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan **diterima**.
- Sebaliknya, jika $p \geq 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, sehingga hipotesis **ditolak**.

Apabila data tidak memenuhi asumsi normalitas atau homogenitas, maka digunakan **uji non-parametrik** seperti **Mann-Whitney U Test** sebagai alternatif.

4. **Perhitungan Peningkatan (Gain Score)**

Untuk melihat besarnya peningkatan kemampuan membaca permulaan pada masing-masing kelompok, dilakukan perhitungan **gain score** dengan rumus:

$$\text{Gain Score} = \frac{(\text{Posttest} - \text{Pretest})}{\text{Skor Maksimum} - \text{Pretest}}$$

Perhitungan ini membantu mengetahui efektivitas permainan kartu huruf secara lebih rinci.

5. Interpretasi Hasil

Hasil analisis statistik kemudian diinterpretasikan secara deskriptif dan dikaitkan dengan teori pembelajaran anak usia dini serta penelitian-penelitian sebelumnya. Interpretasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran apakah permainan kartu huruf benar-benar efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian menggunakan dua kelompok, eksperimen (permainan kartu huruf) dan kontrol (pembelajaran konvensional), masing-masing diberi pre-test dan post-test kemampuan membaca permulaan 4 indikator: pengenalan huruf, kesadaran fonologis, pencocokan huruf-gambar, kata awal). Hasil menunjukkan bahwa:

- Skor rata-rata awal (pre-test) kedua kelompok relatif seimbang, sama-sama berada pada kategori rendah-sedang.
- Setelah treatment, kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor rata-rata jauh lebih besar daripada kelompok kontrol di semua indikator.
- Analisis selisih (gain) dan uji t independen menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok pada post-test, sehingga permainan kartu huruf dapat dinyatakan efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak.

Analisis Deskriptif Tabel Pre-Test

Tabel 1. Pre-Test (Rekap Sebelumnya) Memuat Rata-Rata Skor Tiap Indikator Pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol Sebelum Perlakuan

Indikator	Eksperimen (n=28)	Kontrol (n=28)
1. Pengenalan huruf	1.8	1.7
2. Kesadaran fonologis	1.5	1.6
3. Pencocokan huruf-gambar	1.4	1.5
4. Kata awal	1.2	1.3
Rata-rata Total	1.47	1.52

a. Posisi awal kemampuan

- Rata-rata total kedua kelompok hampir sama (1.47 vs 1.52), menunjukkan kemampuan awal membaca permulaan yang relatif sebanding meskipun sampel tidak diacak (sesuai karakteristik Nonequivalent Control Group).
- Semua indikator berada di kisaran skor $\pm 1-2$ pada skala 0-4, sehingga kemampuan anak masih pada tahap permulaan: baru mengenal sebagian huruf, belum konsisten pada bunyi, belum lancar mengaitkan huruf dengan gambar/kata.

b. Pola per indikator

- Pengenalan huruf memiliki rata-rata paling tinggi (1.8 dan 1.7), artinya sebagian anak sudah pernah terpapar huruf, misalnya dari lingkungan atau pengalaman belajar sebelumnya.

- Kesadaran fonologis, pencocokan huruf–gambar, dan kata awal lebih rendah (1.2–1.6), menunjukkan bahwa anak lebih sulit beralih dari sekadar mengenal bentuk huruf ke memahami bunyi dan menghubungkannya dengan makna (kata/gambar).
- Perbedaan rata-rata antara eksperimen dan kontrol pada tahap pre-test sangat kecil (selisih 0.1–0.2), sehingga dapat diasumsikan tidak ada perbedaan awal yang substantif; ini mendukung validitas internal desain quasi-eksperimen.

c. Implikasi dari deskripsi pre-test

- Kondisi awal ini menguatkan kebutuhan akan intervensi yang berbasis permainan dan multisensori (visual–verbal–kinestetik), bukan sekadar ceramah atau latihan mekanis.
- Data pre-test menjadi dasar untuk menilai seberapa jauh perubahan yang benar-benar disebabkan oleh penggunaan kartu huruf, bukan karena perbedaan awal antar kelompok.

Analisis Deskriptif Tabel Post-Test

Tabel 2. Post-Test Setelah Perlakuan Memperlihatkan Rata-Rata Skor Tiap Indikator Pada

Indikator	Kedua Kelompok		
	Eksperimen Post	Kontrol Post	Kenaikan Eksperimen
1. Pengenalan huruf	3.2	2.1	+1.4
2. Kesadaran fonologis	3.0	2.0	+1.5
3. Pencocokan huruf-gambar	3.1	1.9	+1.7
4. Kata awal	2.9	1.8	+1.7
Rata-rata Total	3.05	1.95	+1.58

a. Kategori kemampuan setelah perlakuan

- Rata-rata total kelompok eksperimen naik dari 1.47 menjadi 3.05, berpindah dari kategori rendah–sedang ke kategori baik–sangat baik pada skala 0–4.
- Rata-rata total kelompok kontrol hanya naik dari 1.52 menjadi 1.95, tetap berada di kisaran sedang dan belum mencapai kategori baik pada sebagian besar indikator.

b. Pola peningkatan per indikator (eksperimen vs kontrol)

- Peningkatan tertinggi terjadi pada pencocokan huruf–gambar (+1.7) dan kata awal (+1.7). Ini sejalan dengan karakter permainan kartu huruf yang menekankan aktivitas mencocokkan kartu huruf dengan gambar dan menyebut kata sederhana (misalnya A–apel, B–bola).
- Kesadaran fonologis juga naik signifikan (+1.5), menandakan bahwa anak tidak hanya menghafal nama huruf, tetapi juga mulai memahami dan mengucapkan bunyinya secara tepat karena sering menirukan bunyi saat permainan.
- Kelompok kontrol mengalami peningkatan tetapi jauh lebih kecil (sekitar 0.3–0.4 poin per indikator), yang dapat dijelaskan sebagai efek pembelajaran rutin dan maturasi, bukan efek khusus dari media.

c. Gambaran gap antar kelompok

- Selisih rata-rata post-test antara eksperimen dan kontrol sekitar 1.1 poin (3.05 vs 1.95), menunjukkan gap kemampuan yang jelas setelah perlakuan.
- Jika dihitung gain skor relatif, kelompok eksperimen meningkat lebih dari 100% dari skor awal, sedangkan kontrol kurang dari 30%; pola ini serupa dengan studi-studi quasi-eksperimen media literasi awal lain di PAUD dan SD awal.

- Hasil ini didukung oleh penelitian Rahmayanti (2021) yang juga menggunakan media kartu huruf dengan Nonequivalent Control Group Design, di mana nilai rata-rata kelas eksperimen pasca perlakuan secara signifikan lebih tinggi dari kontrol.

Pembahasan

a. Keterkaitan dengan karakteristik quasi eksperimen

Desain Nonequivalent Control Group Design tepat digunakan ketika randomisasi subjek sulit dilakukan di konteks sekolah. Dalam penelitian ini, kedua kelompok adalah kelas yang sudah ada, lalu dibandingkan melalui: (1) Pre-test: mengukur kemampuan awal dan memastikan kedua kelompok relatif sepadan., (2) perlakuan: permainan kartu huruf hanya di kelompok eksperimen; kelompok kontrol tetap konvensional., (3) post-test: membandingkan hasil akhir sambil mempertimbangkan skor awal. Pendekatan ini memberi dasar yang cukup kuat untuk menyimpulkan bahwa perbedaan post-test terutama dipengaruhi oleh penggunaan permainan kartu huruf, sejalan dengan rekomendasi analisis quasi eksperimen di pendidikan.

b. Kesesuaian dengan teori perkembangan dan belajar

Teori Vygotsky tentang Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) menyatakan bahwa anak belajar optimal ketika dibantu melalui scaffolding dalam konteks sosial (guru, teman sebaya). Dalam permainan kartu huruf; anak bekerja dalam kelompok kecil, saling membantu mengenali dan mencocokkan huruf., guru memberikan bimbingan bertahap, dari mencontohkan hingga anak mandiri.

Peningkatan tajam pada kesadaran fonologis dan pencocokan huruf–gambar., merefleksikan proses ZPD yang berjalan baik.,Teori belajar bermain di PAUD menekankan bahwa permainan edukatif meningkatkan motivasi dan perhatian, sehingga anak lebih lama bertahan dalam tugas belajar, termasuk literasi awal. Hal ini tampak dari: (1) antusiasme anak saat memegang kartu, mencari pasangan huruf–gambar, dan menyebut kata., (2) penurunan kebosanan yang biasanya muncul pada pembelajaran konvensional membaca permulaan.

c. Dukungan dari penelitian sejenis

Sofiana (2022) menemukan bahwa game edukatif mengenal huruf dengan quasi eksperimen model Nonequivalent Control Group meningkatkan rata-rata skor membaca permulaan secara signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Penelitian Big Book untuk kemampuan membaca permulaan di kelas awal SD juga melaporkan bahwa rata-rata post-test eksperimen berada pada kategori sangat baik, dengan persentase dominan pada kategori baik–sangat baik, sedangkan kontrol tertinggal., sedangkan Rahmayanti (2021) menyimpulkan bahwa media kartu huruf membuat siswa lebih aktif, tertarik, dan lebih cepat mengenal huruf, yang berdampak pada peningkatan kemampuan membaca permulaan., dan Sambira (2023) di UNM juga menemukan pengaruh signifikan media kartu huruf terhadap kemampuan membaca permulaan dengan desain Equivalent/Nonequivalent Control Group.

Temuan penelitian ini konsisten dengan kajian terkait media permainan yang konkret, menarik, dan interaktif secara signifikan melampaui pembelajaran konvensional dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan. Guru PAUD dapat memanfaatkan permainan kartu huruf sebagai media rutin dalam kegiatan literasi awal, terutama untuk: (1) pengenalan huruf dan bunyinya., (2) latihan menghubungkan huruf dengan objek/gambar yang dekat dengan kehidupan anak., (3) mengajak anak menyebut kata awal secara lisan sebelum masuk ke tahap membaca kata tertulis., (4) sekolah dapat mengintegrasikan permainan kartu huruf ke dalam

program literasi Kurikulum PAUD/Kurikulum Merdeka, mengingat bukti empiris menunjukkan efektivitasnya meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pre-test, kemampuan membaca permulaan anak pada kelompok eksperimen dan kontrol masih berada pada kategori rendah–sedang dengan rata-rata masing-masing 1.47 dan 1.52 pada skala 0–4. Rata-rata per indikator menunjukkan bahwa pengenalan huruf merupakan aspek yang relatif paling dikuasai, sedangkan kesadaran fonologis, pencocokan huruf–gambar, dan kemampuan menyebutkan kata awal masih rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang relatif sebanding dan sama-sama membutuhkan intervensi pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Setelah pemberian perlakuan melalui permainan kartu huruf pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang berbeda secara nyata. Rata-rata skor kelompok eksperimen meningkat menjadi 3.05 (kategori baik), sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat menjadi 1.95. Peningkatan paling besar terjadi pada indikator pencocokan huruf–gambar dan kemampuan menyebutkan kata awal dengan gain sebesar 1.7 poin. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan kartu huruf efektif dalam membantu anak menghubungkan simbol huruf dengan bunyi dan makna secara lebih konkret dan menyenangkan, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan dalam penelitian ini bahwa kemampuan membaca permulaan anak usia dini pada kedua kelompok awalnya rendah–sedang dan relatif sebanding (eksperimen 1.47 vs. kontrol 1.52). Setelah intervensi, kelompok eksperimen yang menggunakan permainan kartu huruf mengalami peningkatan drastis menjadi 3.05 (kategori baik–sangat baik), jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (1.95, masih sedang). Peningkatan paling menonjol pada pencocokan huruf–gambar dan kata awal (+1.7 poin), didukung uji statistik yang signifikan. Temuan ini menegaskan efektivitas permainan kartu huruf sebagai media berbasis permainan multisensori yang selaras dengan teori ZPD Vygotsky dan prinsip belajar bermain di PAUD, konsisten dengan studi serupa seperti Rahmayanti (2021) dan Sofiana (2022).

Saran dalam penelitian ini ditujukan kepada Praktisi Pendidikan bahwa integrasikan permainan kartu huruf secara rutin dalam kurikulum PAUD/Kurikulum Merdeka sebagai kegiatan literasi harian, dengan variasi tema lokal (misalnya huruf berbasis buah atau benda Sulawesi) untuk meningkatkan relevansi budaya dan motivasi anak. Selain itu, kepada peneliti lanjutan bahwa dapat melakukan studi lanjutan dengan desain eksperimental true (randomisasi) pada sampel lebih besar, bandingkan dengan media digital (aplikasi huruf interaktif), atau uji jangka panjang (follow-up 3–6 bulan) untuk mengukur retensi kemampuan. Selidiki juga variabel moderator seperti usia anak atau latar belakang sosial-ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta: Rajawali Pers.

Astuti, R. F., & Istiarini, R. (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.

- Basir, S. N., Salsabila, P. M., Husnah, N. A., Karimah, D. A., & Hasan, M. R. (2025). Media Pembelajaran Petak Literasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Pelosok. *Jurnal GEMBIRA: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(01), 234-245.
- Buulolo, F. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Khirani*, 4(1). Retrieved from
- Clay, M. M. (1991). *Becoming Literate: The Construction of Inner Control*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches*. (Rujukan Untuk Desain Quasi Eksperimen dan ANCOVA).
- Hidayah, N. (2023). Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Keterlibatan Anak Dalam Membaca Permulaan Di TK. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 6(2), 101–110.
- Huda, N. K. (2023). The Effect Of Early Literacy Reading Ability Through Letter Cards For Children Aged 5–6 Years (Experimental Study at Meranti Setu Kindergarten). *Kiddie: Early Childhood Education and Care Journal*, 1(1), 41–55.
- Irfan, F. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Big Book Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. eprints UNM.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Panduan Implementasi Pembelajaran PAUD Berbasis Bermain*. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Kemendikbudristek. (2022). *Pedoman Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar, dan Menengah.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Maulida, S. R. (2024). Efektivitas Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 6(1), 29–37.
- Mutamimah, M. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Huruf Pada Anak Usia 4–5 Tahun. *Audiensi: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 40–48.
- Nurhayati, N. (2025). Implementasi Media Kartu Huruf dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini. *JAS: Jurnal Aksi dan Studi Pendidikan*, 5(1), 15–23.
- Piaget, J. (1964). *Cognitive Development in Children: Development and Learning*. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186.
- Putri, R. D., & Kurnia, S. (2022). Pengaruh Permainan Edukatif Berbasis Kartu Terhadap Minat Dan Keterampilan Membaca Permulaan Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 811–820.

- Rahmayanti, D. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa. *Pedagogia*.
- Sambira, S. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I. Universitas Negeri Makassar Repository.
- Suryani, R., & Rahmadani, A. (2021). Pengaruh Media Permainan Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 912–922.
- Shalihat, H. M., Ningsih, R. W., & Tambunan, W. V. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4–5 Tahun Di TK Swasta Harapan Ibu. *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 22–29.
- Sofiana, L. (2022). Pengaruh Game Edukatif Mengenal Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Golden Age*.
- Swandhina, M., Lastri, Y. B., & Rochmah, S. N. (2024). Using Flash Card Media To Improve Initial Reading Ability. *Jurnal Edukasi Generasi Emas*, 2(1), 44–49.
- Utami, N. E. (2023). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan: Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Siswa Kelas I. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 9(2), 221–229.
- Vygotsky, L. S. (dalam Xiairworld, 2025). Teori Lev Vygotsky dan Zona Perkembangan Proksimal.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wikaningtyas, A. (2024). Efektivitas Bermain Kartu Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Hadlonah: Kajian Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 45–52.
- Zein, R., Dahlia, R., & Tonara, A. D. (2022). Pengaruh Kartu Huruf Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5–6 Tahun Di TK Bhakti Bunda Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 1021–1029.