



PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* ABJAD SEBAGAI SARANA MEMBACA PERMULAAN USIA 4-5 TAHUN

Yuyun Purwanti¹, Ratu Yustika Rini², Popi Dayurni³, Muthia Sari⁴, Mohamad Bayi Tabrani⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Bina Bangsa

Email: yuyunpurwanti85@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop learning media in the form of alphabet flash cards as a means of early reading for children aged 4-5 years at PAUD Melati Putih. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model consisting of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The analysis stage is carried out to identify media needs that are appropriate to the characteristics of early childhood development. In the design stage, the media is designed using the Canva application by considering visual aspects, readability, and appeal. The development stage includes the creation of the initial product, validation by material experts and media experts, and revisions based on validator input. Media trials were carried out on a limited basis with teachers and group A students aged 4-5 years. The validation results showed that the alphabet flash card media obtained an average percentage of 91% from material experts and media experts, which is included in the very valid category. The practicality test by teachers showed a percentage of 92%, which is classified as very practical. Responses from students showed a percentage of 91%, with a very positive value. Based on the research results, it can be concluded that the developed alphabet flashcards are suitable for use as an alternative for early reading instruction for young children. This product has the potential to increase children's interest in learning and basic literacy skills in early childhood education institutions.

Keywords: *Interactive learning media, speaking ability, children 5-6 yearsold*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa flash card abjad sebagai sarana membaca permulaan bagi anak usia 4–5 tahun di PAUD Melati Putih. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan media yang sesuai karakteristik perkembangan anak usia dini. Pada tahap desain, media dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan mempertimbangkan aspek visual, keterbacaan, dan daya tarik. Tahap pengembangan mencakup pembuatan produk awal, validasi ahli materi dan ahli media, serta revisi berdasarkan masukan validator. Uji coba media dilaksanakan secara terbatas kepada guru dan peserta didik kelompok A usia 4–5 tahun. Hasil validasi menunjukkan bahwa media flash card abjad memperoleh persentase rata-rata 91% dari ahli materi dan ahli media, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Uji kepraktisan oleh guru menunjukkan persentase sebesar 92%, yang tergolong sangat praktis. Respon dari peserta didik menunjukkan persentase sebesar 91%, dengan nilai sangat positif. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media flash card abjad yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran membaca permulaan bagi anak usia dini. Produk ini memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan dasar literasi anak di lembaga PAUD.

Kata Kunci: *flash cards, beginning reading, early childhood, ADDIE*

PENDAHULUAN

Pengembangan Bahasa untuk anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun secara simbolis. Untuk memahami bahasa simbolis, anak perlu belajar membaca dan menulis. Oleh karena itu, belajar bahasa sering dibedakan menjadi dua yaitu belajar bahasa untuk komunikasi dan belajar literasi, yaitu belajar membaca dan menulis (Nugraha & Octavianah, 2020; Wiedarti et al., 2018). Membaca merupakan pintu dan jendela untuk membuka wawasan anak. Membaca merupakan sebuah proses yang kompleks, tetapi setiap aspek yang ada selama proses membaca juga bekerja dengan sangat efisien. Berdasarkan keterampilan dalam proses berfikir dengan cara melihat tulisan dan memahami makna dari tulisan tersebut serta melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif merupakan kegiatan membaca (Ahmad & Rahimah, 2018; Anisa & Attamimi, 2023).

Dalam rangka mengembangkan kemampuan membaca, perlu digunakan media pembelajaran yang kreatif dan bervariasi sesuai dengan kebutuhan anak. Anak usia dini memiliki kecenderungan dan karakter menyukai setiap yang menyenangkan dan membenci setiap yang menyusahakan atau yang menyulitkan. Menurut Ulfa, (2020) proses pembelajaran anak usia dini dengan cara bertahap melalui mengenal pada anak usia dini belum bias menerima pelajaran teori secara langsung, akan tetapi pelajaran yang diselipkan dalam sebuah permainan menggunakan media.

Sedangkan tujuan penggunaan media *flash card* abjad sebagai sarana membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun adalah agar minat baca anak bertambah dengan menyediakan media pembelajaran yang menarik anak akan fokus dalam belajar (Anisa & Attamimi, 2023; Ramlah et al., 2023; Susantini & Kristiantari, 2021). Media *flash card* abjad yang dibuat berupa gambar-gambar yang menarik disertai huruf-huruf yang membentuk kata yang melambungkan gambar, sehingga anak tertarik dan terlatih untuk membaca.

Namun, pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi anak di PAUD Melati Putih, masih banyak anak responnya belum fokus dengan materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, dalam tahap pemahaman anak-anak cenderung tidak dapat menyebutkan kembali apa yang telah disampaikan. Kurangnya variasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga anak kurang terangsang dalam kemampuan bahasa serta dalam meningkatkan kemampuan membaca untuk menambah pembendaharaan kata (Brantasari, 2022; Oktaviani et al., 2021).

Terdapat faktor pendukung pada kemampuan membaca pada anak yang dipilih seorang pendidik pemilihan media *flash card* abjad tersebut yang tepat akan membaca

suasana belajar anak yang menyenangkan dan memungkinkan untuk berkembang kreativitasnya. Sedangkan menurut pendapat Andayani, (2021) dan Novitasari et al., (2018) suasana belajar menyenangkan membawa dampak motivasi anak yang tinggi untuk menjadikan faktor keberhasilan anak dalam mencapai hasil yang lebih baik. Hasil observasi sementara permasalahan dalam kemampuan membaca anak di PAUD Melati Putih masih rendah, hal ini dapat dipengaruhi dari media yang dilakukan oleh guru sebelumnya, terhadap kemampuan membaca (Dini, 2022; Zati, 2018).

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini, banay media yang dapat digunakan oleh guru, salah satunya dengan media flashcard abjad. Mengingat media *flash card* abjad bertujuan untuk membantu anak dalam melihat gambar yang di sajikan dan menyebutkan apa nama gambar tersebut. Oleh karena itu, dalam memilih media yang sederhana bagi anak yang dapat digunakan dengan baik dan menyenangkan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Melalui media *flash card* abjad anak dapat mendeskripsikan gambar yang dilihatnya walau tidak membaca dengan bacaan yang tertulis.

KAJIAN TEORITIK

1. Perkembangan Anak Usia Dini dan Keterampilan Membaca Permulaan

Anak usia dini merupakan anak usia 0-6 tahun, dengan demikian anak pada rentang usia 0-6 tahun sedang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan otak yang sangat pesat atau biasa di sebut dengan istilah *golden age*. Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Oleh karena itu anak usia dini merupakan anak yang bersifat unik dan memiliki proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Namun menurut (Atikah, 2023; Mulyani, 2018) anak usia dini berada pada dimensi usia, kornilogis sebagaimana dikembangkan oleh NAEYC (*National Association For The Education Of Young Childern*) bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang tercakup dalam program pendidikan ditaman penitipan anak pada keluarga, pendidikan Prasekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD.

Anak usia 4-5 tahun berada pada fase praoperasional menurut Piaget, di mana mereka mulai mampu menggunakan simbol untuk merepresentasikan objek atau peristiwa (Mulyani, 2018). Pada tahap ini, kemampuan berbahasa berkembang pesat, termasuk keterampilan literasi awal seperti mengenali huruf, memahami hubungan huruf dan bunyi, serta mencoba membaca kata-kata sederhana (Rapih, 2016; Rosalita & Wulandari, 2023).

Membaca permulaan menjadi dasar penting bagi perkembangan literasi anak di jenjang berikutnya, sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini agar proses pembelajaran membaca lebih efektif dan bermakna.

2. Media Pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau materi ajar agar lebih mudah dipahami oleh anak. Menurut Anggraini et al., (2025) dan Saurina, (2016) media memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar, memperjelas konsep, dan memfasilitasi pengalaman belajar yang konkret. Pada konteks PAUD, media harus dirancang dengan mempertimbangkan aspek visual, warna, ukuran, serta daya tarik yang sesuai dengan usia anak. Dengan penggunaan media yang tepat, guru dapat mengembangkan pembelajaran yang tidak hanya kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan sosial, emosional, dan motorik anak.

3. *Flash Card* sebagai Media Membaca Permulaan

Flash card adalah media pembelajaran berupa kartu yang biasanya berisi gambar, kata, huruf, atau kombinasi dari ketiganya. *Flash card* merupakan media visual berbentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan, digunakan untuk membantu proses belajar melalui stimulus visual dan verbal. *Flash card* merupakan media visual yang dapat memperjelas pesan pembelajaran karena memberikan pengalaman nyata secara tidak langsung (Riadh & Larasati, 2024; Ulfa, 2020). Media ini sangat cocok digunakan untuk anak usia dini karena bersifat konkret, menarik secara visual, dan memungkinkan interaksi langsung dalam pembelajaran.

Flash card berfungsi untuk merangsang daya pikir, mempercepat pemahaman, dan melatih daya ingat anak. Penggunaan *flash card* dalam pendidikan anak usia dini dinilai efektif dalam membantu proses mengenal huruf, kosakata, bahkan struktur kalimat secara bertahap (Rohmah et al., 2023; Sari & Kurniati, 2020).

Pada anak usia dini, *flash card* abjad menjadi media yang efektif karena mampu memperkuat daya ingat, meningkatkan fokus, dan mempermudah anak mengenal huruf melalui kombinasi gambar dan simbol (Ramlah et al., 2023). Selain itu, penggunaan *flash card* dapat divariasikan dengan permainan edukatif, seperti mencocokkan huruf dengan gambar, permainan tebak huruf, hingga merangkai kata sederhana. Dengan demikian, *flash card* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu kognitif, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar melalui aktivitas yang menyenangkan.

PAUD Melati Putih sebagai lembaga pendidikan anak usia dini menghadapi tantangan dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak. Keterbatasan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu faktor penghambat. Oleh karena itu, pengembangan media *flash card* abjad menjadi solusi strategis yang relevan. Media ini tidak hanya membantu anak mengenal huruf secara bertahap, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif guru dan anak dalam proses belajar. Dengan landasan teoritik di atas, pengembangan media *flash card* abjad di PAUD Melati Putih diharapkan mampu meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia 4-5 tahun secara signifikan.

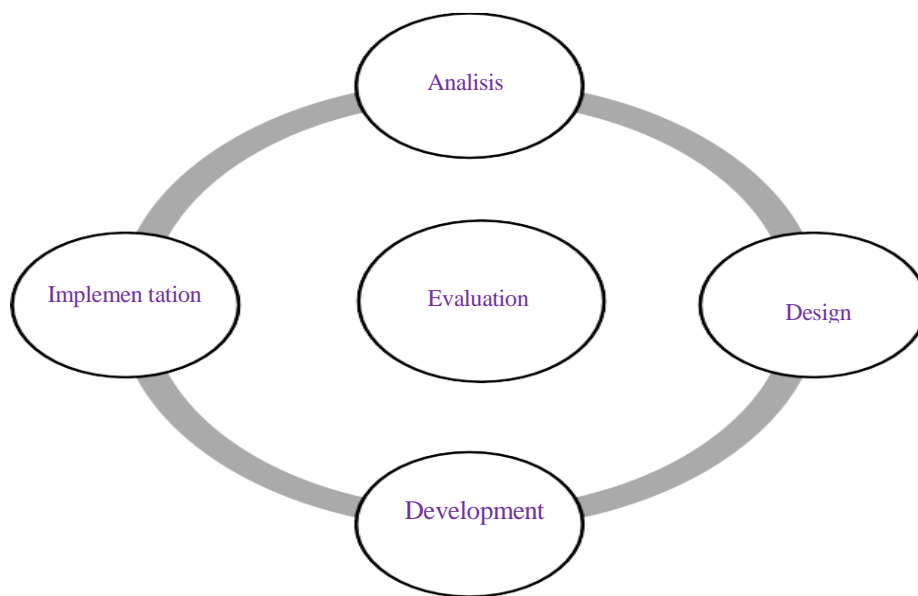
METODE PENELITIAN

Model penelitian dan pengembangan dengan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) merupakan salah satu metode yang banyak digunakan dalam menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis dan teruji. Tahap analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar anak usia dini, khususnya terkait kesulitan mereka dalam mengenal huruf dan membaca permulaan (Allen, 2006; Widyastuti, 2019). Selanjutnya, tahap design menyusun rancangan media *flash card* abjad yang menarik, sesuai dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun di PAUD Melati Putih, dengan mempertimbangkan aspek visual, warna, dan gambar yang mampu menarik perhatian anak (Aldoobie, 2015; D. Sugiyono, 2013).

Pada tahap *development*, media *flash card* abjad dikembangkan berdasarkan rancangan awal, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca permulaan. Proses validasi ini penting untuk memastikan media yang dikembangkan layak digunakan dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini. Setelah itu, tahap *implementation* dilakukan dengan mengujicobakan media di kelas PAUD Melati Putih, untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf dan merangkai suku kata sederhana. Implementasi ini melibatkan guru kelas sebagai fasilitator utama yang membimbing anak dalam menggunakan *flash card* sebagai sarana belajar (P. D. Sugiyono, 2010).

Tahap akhir dalam model ADDIE adalah *evaluation*, yang dilakukan secara formatif maupun sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan dan implementasi untuk memperbaiki media agar lebih sesuai dengan kebutuhan anak, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi untuk menilai efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Melalui pendekatan ADDIE, media *flash card* abjad yang dikembangkan diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap

pembelajaran membaca permulaan anak usia 4-5 tahun di PAUD Melati Putih, karena proses pengembangan yang sistematis menjadikan produk lebih terarah, valid, dan aplikatif (Sari et al., 2023). Secara umum penelitian dengan pendekatan ADDIE bertujuan untuk melihat kelayakan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Flash card* abjad untuk membaca permulaan usia 4-5 tahun di PAUD Melati Putih dapat digambarkan dalam diagram di bawah ini Branch, (2010):



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Uji Coba Produk

Bagian ini menjelaskan hasil uji coba media *flash card* abjad yang telah dilaksanakan di PAUD Melati Putih. Proses uji coba mencakup penilaian oleh ahli materi, ahli media, guru pengguna, serta observasi respon anak. Data yang diperoleh berupa nilai kuantitatif dalam bentuk skor rata-rata dan persentase, serta catatan kualitatif berupa komentar dan saran dari para evaluator.

a) Uji Validasi oleh Ahli

Validasi media dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Penilaian meliputi beberapa aspek penting seperti kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan penggunaan bahasa, kejelasan gambar dan huruf, serta daya tarik visual. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *flash card* abjad mendapatkan

skor rata-rata yang tinggi. Secara keseluruhan, media memperoleh persentase nilai sebesar 91%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Beberapa komentar dan masukan yang diberikan oleh validator antara lain:

- Media sudah sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.
- Warna kartu menarik dan jelas.
- Sebaiknya ukuran huruf dibuat lebih tebal agar lebih mudah dibaca.
- Tambahkan petunjuk penggunaan sederhana untuk guru.

Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media *flash card* abjad telah memenuhi kriteria kelayakan isi dan tampilan.

b) Uji Kepraktisan oleh Guru Pengguna

Setelah validasi, media diuji kepraktisannya oleh guru kelas yang menggunakan *flash card* dalam kegiatan pembelajaran. Guru menilai beberapa aspek, yaitu kemudahan penggunaan, keterbacaan, efektivitas dalam menarik perhatian anak, dan waktu yang diperlukan dalam penggunaan media. Penilaian guru menunjukkan bahwa media memperoleh persentase rata-rata sebesar 92%. Hasil ini termasuk kategori sangat praktis. Guru memberikan tanggapan positif, seperti:

“Flashcard ini mudah dipakai, anak-anak cepat memahami huruf dan kata, kartu bisa digunakan untuk berbagai aktivitas belajar, misalnya mencocokkan gambar dengan huruf, bermain tebak kata, atau menyusun suku kata.” (*Respon dari Guru SA: Selasa, 15 Juli 2025*).

c) Respon Peserta Didik

Respon anak terhadap media *flash card* diamati melalui ekspresi, antusiasme, dan partisipasi selama proses pembelajaran. Secara umum, anak-anak tampak senang dan lebih aktif ketika kegiatan dilakukan menggunakan media ini. Anak-anak terlihat antusias saat guru memperlihatkan kartu satu per satu. Ketika kartu dengan gambar “Bola” diperlihatkan, beberapa anak langsung menyebut huruf “B” dan mencoba melafalkan kata “Bola”. Ada juga anak yang bersemangat mengangkat tangan untuk menjawab dan ingin memegang kartu sendiri.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* berhasil membuat anak lebih fokus, tidak mudah bosan, dan berani mencoba menyebut huruf dengan lantang. Persentase respon positif dari anak-anak mencapai 91%, termasuk dalam kategori sangat baik.

d) Kesimpulan Hasil Uji Coba

Berdasarkan hasil uji validasi ahli, uji kepraktisan guru, dan respon anak, media *flashcard* abjad dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan dan kemudahan penggunaan. Skor rata-rata keseluruhan berada pada rentang 91-92%, menunjukkan media ini sangat valid, sangat praktis, dan mendapat respon sangat baik dari peserta didik. Media *flash card* abjad dinilai bermanfaat sebagai sarana pendukung pembelajaran membaca permulaan anak usia 4-5 tahun di PAUD Melati Putih.

2. Analisis Data

Pada bagian ini disajikan hasil pengolahan dan interpretasi data yang diperoleh melalui proses validasi media *flash card* abjad oleh ahli. Analisis data dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Data diolah menjadi skor, persentase, tabel distribusi, dan visualisasi histogram.

a) Uji Ahli Validitas

Uji validitas dilakukan oleh dua orang validator, yaitu ahli Bahasa oleh Ibu Rina Andriani, S.Pd., M.Hum. dan ahli media oleh Ibu Ade Fricticarani, S.Pd., M.Pd.T. yang memberikan penilaian pada setiap aspek pengembangan media. Proses pengolahan data menggunakan skala likert yang dimodifikasi menjadi lima kategori jawaban. Skor kemudian dikonversi menjadi persentase untuk menentukan klasifikasi validitas.

Tabel 1. Penilaian Jawaban

Option	Keterangan	Bobot	
		Positif	Negative
Sangat baik	SB	5	1
Setuju	S	4	2
Ragu-ragu	R	3	3
Kurang baik	KB	2	4
Tidak baik	TB	1	5

Sumber: Sugiyono (2015)

Setelah data diperoleh, skor hasil penilaian dikonversi ke dalam bentuk persentase. Persentase tersebut kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori validitas, sebagaimana terlihat dalam tabel berikut.

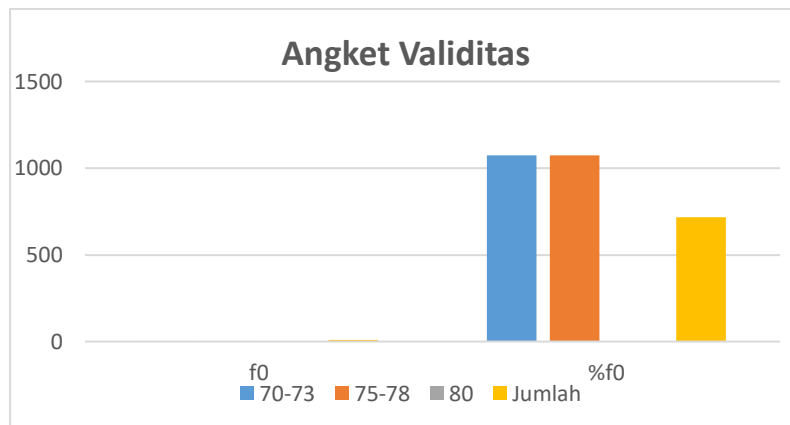
Tabel 2. Klasifikasi Aspek Penilaian

No	Nilai Rata-rata	Aspek yang dinilai
1	86–100%	Sangat Valid
2	71–85%	Valid
3	56–70%	Cukup Valid
4	41–55%	Tidak Valid
5	≤40%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Sugiyono (2015)

b) Hasil Validasi Pengembangan Media

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh hasil validasi media *flash card* abjad berdasarkan tabel dapat dijelaskan pada lampiran halaman untuk mencari perhitungan interval kelas dan panjang kelas sesuai dengan data kepraktisan pembelajaran *flash card* abjad sebagai sumber belajar melalui uji coba praktikalitas 10 anak dengan jumlah 18 butir pertanyaan dilihat nilai rata-rata 70% dapat dikatakan tingkat kepraktisan pembelajaran *flash card* abjad praktis digunakan.



Gambar 2. Histogram praktikalitas

Data kepraktisan pembelajaran *flash card* abjad sebagai sumber belajar melalui uji coba praktikalitas 10 anak dengan jumlah 18 butir pertanyaan dilihat nilai rata-rata 70% dapat dikatakan tingkat kepraktisan pembelajaran *flashcard* abjad praktis.



Gambar 3. Media *flash card* abjad

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media *flash card* abjad merupakan sarana yang efektif dalam mendukung keterampilan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun di PAUD Melati Putih. Proses pengembangan dengan model ADDIE menjadikan media yang dihasilkan lebih sistematis, teruji, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini. Media flash card yang dikembangkan terbukti menarik perhatian anak melalui kombinasi huruf, warna, dan gambar yang sederhana namun komunikatif, sehingga mampu memotivasi anak untuk aktif belajar. Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan *flash card* abjad memudahkan anak dalam mengenal huruf, menghubungkan huruf dengan bunyi, serta mulai merangkai kata sederhana. Guru juga lebih terbantu karena media ini fleksibel digunakan dalam berbagai aktivitas pembelajaran berbasis bermain. Dengan demikian, *flash card* abjad tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu kognitif, tetapi juga sebagai media interaktif yang memperkuat keterampilan bahasa, konsentrasi, dan daya ingat anak.

Secara keseluruhan, pengembangan media *flash card* abjad di PAUD Melati Putih relevan dan bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan literasi awal anak. Oleh karena itu, disarankan agar guru PAUD dapat memanfaatkan flash card abjad sebagai alternatif media pembelajaran membaca permulaan, sekaligus terus mengembangkan variasi media lain yang kreatif dan inovatif agar proses belajar anak semakin optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M., & Rahimah, D. (2018). Analisis Kebijakan PAUD Mengungkap Isu-Isu Menarik Seputar PAUD. *Jawa Tengah: Penerbit Mangku Bumi*.
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6), 68–72.
- Allen, W. C. (2006). Overview and Evolution of the ADDIE Training System. *Advances in Developing Human Resources*, 8(4), 430–441. <https://doi.org/10.1177/1523422306292942>
- Andayani, S. (2021). Karakteristik perkembangan anak usia dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(02), 199–212.
- Anggraini, D. I., Hendriawan, D., & Arzaqi, R. N. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK SEBAGAI BAHAN EDUKASI PENDIDIKAN SEKOLAH RAMAH ANAK. *Al-Abyadh*, 8(1), 37–40.
- Anisa, A. F. Y., & Attamimi, N. (2023). Implementasi Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini. *Ash-Shobiy: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Al-Qur'an*, 2(2), 116–125.
- Atikah, C. (2023). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 75–81.
- Brantasari, M. (2022). Pola Asuh Orang Tua terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 42–51. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i2.119>
- Dini, J. (2022). Pengembangan Big Book Storytelling Dwibahasa untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1449–1460.
- Mulyani, M. P. (2018). Perkembangan anak usia dini. *BIMBINGAN KONSELING ANAK USIA DINI*, 46.
- Novitasari, N., Permanasari, A. T., & Sayekti, T. (2018). Pengaruh media big book terhadap kemampuan literasi awal anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Cibaliung. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 27–36.
- Nugraha, D., & Octavianah, D. (2020). Diskursus literasi abad 21 di indonesia. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1), 107–126.
- Oktaviani, M., Novitasari, A. W., Glosalalia, M., & Aulia, N. (2021). Peran orang tua dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia prasekolah. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 8(02), 153–163.
- Ramlah, F., Mukminin, A., & Jannah, S. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 259–271.
- Rapih, S. (2016). pendidikan Literasi keuangan pada Anak: Mengapa dan Bagaimana? *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 14–28.
- Riadoh, R., & Larasati, L. (2024). Penggunaan Media Flash Card dalam Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 167–180.
- Rohmah, D. N., Elan, E., & Rahman, T. (2023). Media Flash Card untuk Menstimulasi Perkembangan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 7(2), 168–175.
- Rosalita, N., & Wulandari, H. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Flashcard Pada Anak Usia Dini. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 2861–2868.
- Sari, N., Dayurni, P., & Nur, M. (2023). Pengembangan Edu-Game dalam Meningkatkan Kesadaran Mitigasi Bencana untuk Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 555–567.

- Sari, N., & Kurniati, E. (2020). Role of Literation in Post-Disaster Recovery. *International Conference on Elementary Education*, 2(1), 1020–1028.
- Saurina, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan augmented reality. *Jurnal Iptek*, 20(1), 95.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sugiyono, P. D. (2010). *Metode Peneliian. Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439–448.
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis media pembelajaran flash card untuk anak usia dini. *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34–42.
- Widyastuti, E. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1), 012052.
- Wiedarti, P., Laksono, K., & Retnaningsih, P. (2018). *Desain induk gerakan literasi sekolah*.
- Zati, V. D. A. (2018). Upaya untuk meningkatkan minat literasi anak usia dini. *Bunga Rampai Usia Emas*, 4(1), 18–21.