

PENERAPAN MEDIA FLASHCARD DALAM PENGENALAN HURUF BAGI ANAK KELAS A TK RIFANDA PALEMBANG

Rina Oktaviana¹, Ani Vusvita Sari²

^{1,2}Program Studi Psikologi, Fakultas Sosial Humaniora, Universitas Bina Darma
e-mail: rina.oktaviana@binadarma.ac.id¹, anipuspita102@gmail.com²

Abstrak

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0 sampai 6 tahun) merupakan masa keemasan dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Masa awal kehidupan anak merupakan masa penting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan fisiknya. Metode yang digunakan yaitu menggunakan wawancara dan observasi dan untuk tindakan penulis menggunakan media flashcard sebagai bahan ajaran. Hasil pengabdian Masyarakat yang dilakukan media pembelajaran flashcard dapat mengembangkan kemampuan membaca dan mengenal huruf pada anak TK Rifanda. Terlihat dari awal proses pembelajaran sampai dihari terakhir program pembelajaran, anak sudah memperlihatkan perubahan yang cukup terlihat. Anak yang awalnya masih suka menebak-nebak kini mampu mengingat huruf dengan mengeja kata dengan baik. Anak yang awalnya suka menebak-nebak kini mulai berusaha mengingat dengan terus mengeja setiap kata hingga anak mampu mengingat huruf-huruf alfabet.

Kata kunci: TK-Rifanda Palembang, Media Flashcard, Pengenalan Huruf

Abstract

Early childhood is different, unique, and has its own characteristics according to its age stage. Early childhood (0 to 6 years) is a golden period where stimulation of all aspects of development plays an important role for further developmental tasks. The early life of a child is an important period in the life span of a child. At this time the growth of the brain is experiencing its physical development. The method used is using interviews and observations and for action the author uses flashcard media as teaching material. The results of community service carried out by flashcard learning media can develop reading skills and recognize letters in Rifanda kindergarten children. Seen from the beginning of the learning process until the last day of the learning program, children have shown quite visible changes. Children who initially still like to guess are now able to remember letters by spelling words well. Children who initially liked to guess are now starting to try to remember by continuing to spell each word until the child is able to remember the letters of the alphabet.

Keywords: Kindergarten-Rifanda Palembang, Flashcard media, Letter Recognition

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0 sampai 6 tahun) merupakan masa keemasan dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Masa awal kehidupan anak merupakan masa penting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan fisiknya. Dengan kata lain, bahwa anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan tersebut telah dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan. Pembentukan sel saraf otak, sebagai modal pembentukan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan. Setelah lahir tidak terjadi lagi pembentukan sel saraf otak, tetapi hubungan antarsel saraf otak terus berkembang. Setiap anak secara normatif akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda.

Pertumbuhan dan perkembangan merupakan dua istilah yang berbeda tapi keduanya saling berkaitan satu dengan yang lain. Para ahli memiliki pendapat yang berbeda-beda mengenai arti dari pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan berkaitan dengan perubahan fisiologis yang bersifat kuantitatif, yang mengacu pada jumlah, besar serta luas yang bersifat konkrit yang biasanya menyangkut ukuran dan struktur biologis sebagai hasil dari proses kematangan fungsi fisik yang berlangsung secara normal dalam perjalanan waktu tertentu. Perkembangan berkaitan dengan perubahan kualitatif dan kuantitatif atau dapat didefinisikan sebagai deretan kemajuan dari perubahan yang teratur dan koheren. Kemajuan yang dimaksud disini adalah bahwa perubahan yang terjadi bersifat terarah untuk maju menjadi lebih baik, sedangkan teratur dan koheren menunjukkan bahwa setiap perubahan yang sedang terjadi dan yang akan terjadi atau telah terjadi saling berhubungan (Hurlock, 1978). Namun demikian secara umum anak usia dini memiliki karakteristik yang relatif serupa antara satu dengan lainnya.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda. Kartini Kartono (1990) menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik 1) bersifat egosentris naif, 2) mempunyai relasi sosial dengan bendabenda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitif, 3) ada kesatuan jasmani dan rohani yang hampir-hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas, 4) sikap hidup yang fisiognomis, yaitu anak secara langsung membentangkan atribut/sifat lahiriah atau materiel terhadap setiap penghayatannya. Selain dari karakteristik anak usia dini, adapun juga aspek aspek dalam perkembangan anak usia dini yang dapat mempengaruhi perkembangan anak.

Aspek aspek perkembangan anak yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu 1). Perkembangan fisik dan motorik, Perkembangan fisik meliputi perkembangan badan, otot kasar dan otot halus 2). Perkembangan kognitif, menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir (Mansur, 2005). 3). Perkembangan Bahasa, penguasaan bahasa anak berkembang menurut hukum alami, yaitu mengikuti bakat, kodrat dan ritme yang alami. Menurut Lenneberg perkembangan bahasa anak berjalan sesuai jadwal biologisnya (Eni Zubaidah, 2003). 4). Perkembangan emosi, Emosi merupakan perasaan atau afeksi yang melibatkan perpaduan antara gejala fisiologis dan gejala perilaku yang terlihat (Mansur, 2005). Oleh sebab itu setiap aspek perkembangan anak perlu diperhatikan dengan sungguh-sungguh dalam proses belajar pengelanaan huruf.

Kemampuan mengenal huruf seharusnya sudah dilatih sebelum anak memasuki tingkat pendidikan prasekolah. Akan lebih mudah bagi anak untuk belajar menulis dan membaca dengan kemampuan mengenal huruf yang baik. Menurut Slamet Suyanto (2003), tidak mudah bagi anak untuk mengenal huruf. Salah satunya karena ada banyak huruf yang terlihat mirip tetapi dibaca berbeda seperti D dan B, W dan M, sehingga kita membutuhkan media untuk mengenalkan huruf abjad.

Di kelas A TK Rifanda, terdapat anak yang masih bingung dan lupa dalam mengenali simbol huruf alfabet. Hal tersebut terlihat dari kurangnya perhatian anak pada saat proses pembelajaran, anak sering menebak-menebak saat merangkai kata, anak suka menulis huruf secara terbalik semisal huruf b menjadi huruf d. Anak dapat melafalkan huruf alfabet dengan benar namun hanya saja anak masih sulit mengingat simbol huruf. Anak lebih sering menebak-nebak huruf saat diminta merangkai kata. Didalam proses belajar saat membaca anak diminta menyebutkan atau mengeja setiap huruf pada sebuah kata, misalkan pada kata "Gajah" anak sering lupa bentuk huruf yang tidak sering dipakai seperti huruf "G, J dan H". Saat dimengeja dan menyebutkan huruf pada sebuah kata, anak sering lupa huruf ketiga pada kata tersebut. Semisalkan pada kata "makan" atau kata yang lainnya, saat anak diminta untuk mengeja atau menyebutkan huruf pada kata makan anak selalu saja lupa bentuk huruf ketiga pada kata makan. Dari pembahasan diatas penulis berikan sebuah metode pembelajaran pengenalan huruf berupa media flashcard huruf.

Salah satu hal yang dapat dilakukan agar anak mampu mengenali simbol huruf alfabet adalah dengan memberikan sebuah media permainan yang dapat dijadikan strategi dalam sebuah pembelajaran karena permainan merupakan hal yang disukai oleh anak serta dapat menjadikan anak aktif dan fokus terhadap apa yang dihadapinnya. Media adalah alat saluran komunikasi. "Media merupakan sebuah langkah alternatif dan efektif dalam menyediakan pembelajaran yang efektif bagi anak melalui peran utama seorang guru dalam merancang pembelajaran" (Clark, 2001). Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Dengan menggunakan media permainan anak akan mendapatkan kenyamanan dalam belajar, sehingga konsentrasi anak dapat terfokus pada pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Kresno (2011) bahwa dunia anak adalah dunia bermain.

Media Flashcard adalah kartu bergambar yang dapat mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu tersebut. Flashcard merupakan media praktis dan aplikatif yang menyajikan pesan singkat berupa materi sesuai kebutuhan si pemakai. Macam-macam flashcard misalnya: 1. flashcard membaca, 2. flashcard berhitung, 3. flashcard binatang. Media permainan flashcard cocok bagi pembelajaran anak kelas A karena anak kelas A sangat suka belajar dengan metode visual learner. Adapun juga kelebihan dan kekurangan dari penerapan flashcard sebagai media belajar.

Adapun kelebihan media pembelajaran flashcard yaitu, mudah di bawa-bawa, Praktis: dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, gampang diingat, menyenangkan. Adapun kelemahan media pembelajaran flashcard yaitu, kadang-kadang terlampau kecil untuk ditunjukkan kelas yang besar, pelajar tidak selalu mengetahui bagaimana menginterpretasikan gambar, tidak dapat memberikan kesan yang berhubungan dengan gerak, emosi, maupun suara.

Dengan menimbang dari permasalahan yang terjadi dan isu-isu permasalahan yang berbeda-beda, maka penulis tertarik untuk mengetahui lebih dalam mengenai perkembangan kemampuan dalam mengenal huruf melalui media Flash Card pada anak Kelas A di TK Rifanda Palembang.

METODE

Metode Kegiatan di TK Rifanda menggunakan metode observasi dan wawancara dilakukan untuk melihat apakah yang cocok diberikan pembelajaran kepada anak kelas A, dan dilanjutkan dengan wawancara bersama guru, untuk mengetahui pembelajaran apa yang masih kurang pada TK Rifanda dan dilanjutkan dengan menggunakan media flashcard yang berisi gambar-gambar (benda-benda, binatang, dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosa kata. Kartu yang digunakan tersebut dapat menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan, flashcard dapat diberikan kepada anak sebagai sebuah permainan mengenal huruf dan kata kata. Gambar-gambar flashcard yang menarik dengan warna yang menyolok akan disukai anak-anak, sehingga anak mampu mengingat dan dengan mudah memahami gambar-gambar dan warna yang telah dilihatnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pengamatan awal yang sudah saya lakukan, observer untuk merencanakan sebuah program yang dapat memperbaiki masalah-masalah yang ada dalam proses pembelajaran di dalam kelas dan upaya untuk perkembangan pengenalan huruf pada anak kelas A TK Rifanda melalui psikoedukasi dengan media flashcard. Pelaksanaan yang dilakukan sebanyak 3 kali, serta anak-anak yang berjumlah 3 masing-masing anak diberikan flashcard dan kotak huruf

Dihari pertama tanggal 07 Mei pada level 1 dan level 2 anak dihadapkan dengan dua gambar hewan yaitu ular dan gajah. Tapi sebelum memulai menyusun huruf anak terlebih dulu diajak mengulas kembali tentang pengetahuan anak mengenai huruf alfabet. Anak masih kesulitan mengingat betuk huruf alfabet, saat ditanya dan diminta mengambil huruf yang saya sebut anak masih suka menebak-nebak. Pada level pertama yaitu pada kata ular anak kesulitan pada huruf keduanya. Anak membutuhkan waktu cukup lama saat menyusun kata ular. Saat anak menyusun setiap huruf pada kotak yang berada disamping gambar hewan, anak juga sering menebak-nebak huruf dan asal mengambil huruf.

Pada level kedua yaitu gajah, saat anak menyusun huruf pada kata gajah anak mengalami kesulitan pada huruf j. Pada kata gajah anak terus terhenti di huruf ketiga, disetiap langkah anak dituntun untuk mengeja agar dapat melengkapi semua kotak huruf. Penyusunan huruf terus dilakukan berulang kali sampai anak mengerti dan mampu mengingat huruf-huruf alfabet pada nama hewan.



Gambar 1. penerapan media flashcard angka dan huruf

Hari kedua tanggal 14 Mei pada level 3 dan level 4 anak kembali dihadapkan dengan 2 gambar hewan yaitu monyet dan kelinci. Seperti sebelumnya, sebelum memulai menyusun huruf anak terlebih

dulu diajak mengulas kembali tentang pengetahuan anak mengenai huruf alfabet. Anak menjawab beberapa pertanyaan dengan benar dengan mengambil dan menunjukan huruf yang benar seperti yang saya sebutkan. Tapi terkadang anak masih sulit mengingat dan masih suka menebak-nebak huruf. Disaat mengerjakan level 3, anak terus kesulitan mengingat huruf ketiga pada kata monyet. Anak kembali diminta mengeja dan mengingat bagaimana bentuk huruf pada kata monyet sampai anak benar-benar mengingat huruf pada kata monyet. Setelah beberapa percobaan akhirnya anak sedikit demi sedikit mulai mengingat huruf pada kata monyet.

Pada level keempat yaitu kelinci sama seperti sebelumnya anak mulai kesulitan pada huruf ketiga pada kata kelinci. Anak terus diajak agar membantu mengingat bentuk huruf disetiap kata kelinci. Anak terus mengeja setiap kali pengulangan menyusun huruf sampai anak mengingat huruf-huruf tersebut. Anak melakukan beberapa pengulangan hingga pada akhirnya anak mampu mengisi setiap kota yang kosong



Gambar 2. Permainan flashcard hewan

Pada hari ketiga tanggal 15 mei anak-anak diberikan semua level dan harus menyusun semua level Dari kata ular, gajah, monyet dan terakhir kelinci. Pada level pertama, anak sudah dapat mengerjakan tanpa harus dibantu lagi, bahkan tanpa dibantu untuk mengeja terlebih dahulu. Pada level kedua, anak juga sudah mulai mengingat setiap huruf meski anak terlihat berusaha keras mengingat srtiap huruf pada kata gajah. Pada level ketiga yaitu monyet, anak masih kesulitan pada huruf ketiga. Meski begitu anak terus berusaha dengan mengeja dan menghitung kotak yang harus diisi. Anak terus mencoba hingga pada akhirnya mengingat huruf ketiga pada kata monyet sampai akhirnya dapat mengisi setiap kotak huruf pada kata monyet. Pada level keempat yaitu kelinci, anak masih terus kesulitan pada huruf ketiga. Anak terus terhambat pada huruf ketiga, hingga saya harus mengeja dan mengingatkan bagaimana bentuk huruf ketiga pada kata kelinci dan begitu seterusnya hingga sampai pada huruf terakhir



Gambar 3. Menyusun flashcard gambar- gambar hewan kedalam meda yang disediakan

Hasil pengamatan dan pelaksanaan program pembelajaran melalui media permainan flashcard terhadap kemampuan pengenalan huruf anak kelas A sebelum diberikan perlakuan atau treatment permainan flashcard dan setelah diberikan perlakuan atau treatment permainan flashcard. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan dalam penggunaan media permainan flashcard terhadap kemampuan pengenalan huruf anak kelas A di TK Rifanda Palembang. Hal ini dapat diketahui dari

kemampuan pengenalan huruf yang dilakukan pada pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga yang menunjukkan adanya perubahan anak yang lebih mudah dan cepat dalam menyelesaikan permainan.

Berdasarkan pengamatan tersebut, pengenalan huruf kepada anak dilakukan melalui sebuah permainan yang menarik. Melalui permainan menggunakan flash card ini penulis mengajak anak untuk aktif dalam sebuah permainan. Keterlibatan anak dalam permainan ini sangat nampak, karena semua anak bermain saat diberikan kotak huruf dan flashcard. Melalui permainan menggunakan media flash card, anak tidak hanya diam menerima penjelasan tentang bentuk dan penyebutan huruf yang disampaikan penulis, tetapi juga aktif berusaha mencari huruf yang disebutkan guru, sehingga anak lebih cepat dan mudah mengenal huruf.

Penerapan media flashcard di kelas A TK Rifanda dalam pengenalan huruf sejalan dengan manfaat tentang media flashcard, anak dituntut aktif dalam penerapannya dan terlibat langsung dalam pembelajaran. anak tidak hanya dikenalkan huruf A sampai dengan Z, tetapi juga peserta didik juga aktif dan berusaha mencari huruf yang disebutkan guru, sehingga peserta didik lebih cepat dan mudah mengenal huruf. Sehingga media flashcard dapat membantu menstimulasi otak dan merangsang daya ingat terhadap pengenalan huruf anak.

Pada saat diberikan treatmen berupa permainan flashcard sebanyak tiga kali pertemuan diperoleh hasil yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pengenalan huruf pada anak dibandingkan sebelum diberi treatmen. Hal ini dapat dilihat dari pada pertemuan pertama, anak butuh waktu cukup lama dalam penyusunan huruf pada kotak huruf. Pada pertemuan kedua, anak masih kesulitan mengingat simbol huruf namun anak berusaha mengingat dengan terus mengeja. Pada pertemuan ketiga, anak sudah lebih mudah dan cepat dalam proses penyusunan huruf. Anak menunjukkan perkembangan yang cukup pesat dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga.

Permainan flashcard bukan hanya untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak. Permainan flashcard juga bisa membantu anak dalam proses perkembangan membaca dengan cara mengeja. Berdasarkan hasil pengamatan dan pelaksanaan program yang telah dilakukan bisa menjawab rumusan masalah dan tujuan magang bahwa media permainan flashcard dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak di kelas A TK Rifanda Palembang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan mengenai, mengembangkan kemampuan membaca anak di kelas A TK Rifanda Palembang melalui media pembelajaran flashcard huruf. Maka dapat ditarik kesimpulan media pembelajaran flashcard dapat mengembangkan kemampuan membaca dan mengenal huruf pada anak TK Rifanda. Terlihat dari awal proses pembelajaran sampai dihari terakhir program pembelajaran, anak sudah memperlihatkan perubahan yang cukup terlihat. Anak yang awalnya masih suka menebak-nebak kini mampu mengingat huruf dengan mengeja kata dengan baik. Anak yang awalnya suka menebak-nebak kini mulai berusaha mengingat dengan terus mengeja setiap kata hingga anak mampu mengingat huruf-huruf alfabet.

SARAN

Bagi Peneliti selanjutnya diharapkan Permainan flashcard dapat dijadikan salah satu strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan fokus perhatian pada anak. Dalam memberikan permainan flashcard sebagai media untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak sebaiknya dilakukan secara kontinyu (terus menerus)

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada TK Rifanda Palembang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan pengabdian masyarakat

DAFTAR PUSTAKA

- Arnilasari, W. (2023). strategi guru dalam pembelajaran anak usia dini di paud terpadu kirana kecamatan tamalate kota makassar.
- Astuti, A. W., Syafrudin, U., & Oktaria, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Generasi Emas*, 6(1), 39-48.
- Cokorda, A. A., & Eldiana Tri, N. (2018). perancangan buku pop-up sebagai sarana pengenalan huruf untuk anak usia dini di badung.

- Delfita, R. (2012). Meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui permainan gambar dalam bak pasir di Taman Kanak-Kanak Bina Anaprasa Mekar Sari Padang. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 1(5).
- Julia, J., Wahira, W., & Suriani, S. (2022). Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 95-103.
- LISNA, A. (2023). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar.
- Mahyuddin, N., Syukur, Y., & Hidayati, A. (2016). Efektivitas penggunaan video camera dalam pembelajaran dan implikasinya terhadap pelayanan anak usia dini (usia 4-6 tahun) di kota Padangnenny Mahyuddin. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(1), 45-60.
- Masruroh, A. (2009). Hubungan antara pola asuh demokratis orang tua dengan rasa percaya diri siswa-siswi di Taman Kanak-Kanak primagama kota Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Mu'arofah, M. A. (2017). implementasi media flashcard dalam pembelajaran mengenal huruf hijaiyah di tk az-zahro bendil kepatihan menganti gresik (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- MUFAROCHAH, H. M. (2024). upaya meningkatkan daya konsetrasi anak usia 5-6 tahun melalui media flashcard di ra al wathoniyyah semarang 2023 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS PGRI SEMARANG).
- Nofianti, R. (2023). analisis deviant behavior dalam keluarga {parenting} terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Penerbit Tahta Media.
- Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). Pengenalan abjad pada anak usia dini melalui media kartu huruf. *Al Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51-66.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Rahmat, P. S. (2021). Perkembangan peserta didik. Bumi Aksara.
- Saputro, A. D. (2017). Peran Media Pembelajaran Komik Sains dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Pendidikan Dasar. *Holistik*, 2(1), 69-80.
- Safitri, A. N., & Ernawati, F. (2018). Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata pada Anak di TK Aisiyah 5 Ngringo Jaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2017/2018.
- Suryana, D. (2011). Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Psikologi Perkembangan Anak.
- Talango, S. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(01), 93-107.
- Veryawan, V. (2020). Media kartu huruf dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. *lentera*, 2(2), 151-164.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9-16.
- Widodo, H. (2020). Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini. Alprin.
- Mutiah, D. (2015). Psikologi bermain anak usia dini. Kencana.