



Research Article

Pengenalan Budaya Literasi melalui Media Permainan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak

Suhartati, Hendra, Syahru Ramadhan

1. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Bima, Indonesia
2. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Bima, Indonesia
3. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Muhammadiyah Bima, Indonesia

Corresponding Author, Email: suhartati20244@gmail.com (Suhartati)



Copyright © 2026 by Authors, Published by AL-AFKAR: Journal For Islamic Studies. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received : May 22, 2026

Revised : June 24, 2026

Accepted : July 23, 2026

Available online : August 27, 2026

How to Cite: Suhartati, Hendra and Syahru Ramadhan. (2026) "Introduction to Literacy Culture through Picture Card Games to Improve Children's Beginning Reading Ability", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 9(3), pp. 2694-2709. doi: 10.31943/afkarjournal.v9i3.3383.

Introduction to Literacy Culture through Picture Card Games to Improve Children's Beginning Reading Ability

Abstract. This study was motivated by children's low early reading skills, as evidenced by their difficulties in recognizing letters, understanding syllable sounds, and reading simple words and sentences. Prior to the implementation of the illustrated card game, observation results showed that only a small proportion of children were able to recognize letters and read simple texts: only 40% of children could identify letters, 48% could recognize sounds and syllables, 36% could read words and

sentences, 52% could comprehend the content of what they read, and 44% demonstrated a positive attitude and interest in reading. This situation indicates that the children's early reading skills remain low and that there is a need for engaging learning strategies tailored to their characteristics. This study is a descriptive qualitative research, with primary data sources from teachers and students at KB Al Muchtaddin. Data were collected through observation, interviews, and documentation during the implementation of literacy culture introduction activities. Data analysis utilized the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study showed a significant improvement following the implementation of the illustrated card game. After the activity was conducted, the children's abilities improved markedly: letter recognition reached 88%, sound and syllable recognition 80%, reading words and sentences 76%, comprehension of reading material 92%, and reading attitude and interest 84%. This improvement indicates that the illustrated card game medium is effective in fostering a culture of literacy while strengthening the early reading skills of children at KB Al Muchtaddin.

Keywords: Literacy Culture, Picture Card Games, Early Reading

Abstrak. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca permulaan anak, yang terlihat dari kesulitan dalam mengenal huruf, memahami bunyi suku kata, serta membaca kata dan kalimat sederhana. Sebelum penerapan media permainan kartu bergambar, hasil observasi menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil anak yang telah mampu mengenal huruf dan membaca sederhana pada indikator mengenal huruf hanya 40% anak yang mampu, mengenal bunyi dan suku kata 48%, membaca kata dan kalimat 36%, memahami isi bacaan 52%, serta sikap dan minat membaca 44%. Kondisi ini menandakan bahwa kemampuan membaca permulaan anak masih rendah dan perlu adanya strategi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik mereka. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif, dengan sumber data utama dari guru dan peserta didik di KB Al Muchtaddin. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses penerapan kegiatan pengenalan budaya literasi berlangsung. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan setelah diterapkannya media permainan kartu bergambar. Setelah kegiatan dilakukan, kemampuan anak meningkat secara nyata: mengenal huruf mencapai 88%, mengenal bunyi dan suku kata 80%, membaca kata dan kalimat 76%, memahami isi bacaan 92%, serta sikap dan minat membaca 84%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media permainan kartu bergambar efektif dalam menumbuhkan budaya literasi sekaligus memperkuat kemampuan membaca permulaan anak di KB Al Muchtaddin.

Kata Kunci: Budaya Literasi, Media Permainan Kartu Bergambar, Membaca Permulaan

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi merupakan fondasi utama dalam membentuk kualitas sumber daya manusia di abad ke-21 (Suryanti, Ramadhan et al., 2025). Literasi tidak hanya sebatas kemampuan membaca dan menulis, melainkan mencakup kemampuan berpikir kritis, memahami makna, serta mengolah informasi untuk kehidupan sehari-hari (Ramadhan, Syahrul, Sahril, 2025). Dalam konteks pendidikan anak usia dini, literasi menjadi salah satu aspek perkembangan yang sangat penting karena pada tahap inilah dasar kemampuan membaca dan menulis mulai dibangun (Isya et al., 2022). Pada kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kesadaran akan pentingnya budaya literasi masih tergolong rendah, baik di lingkungan keluarga maupun di lembaga pendidikan anak usia dini (Hermansyah, 2022). Anak-anak lebih sering diperkenalkan pada kegiatan bermain yang bersifat hiburan semata tanpa

disertai nilai edukatif yang mendukung kemampuan berbahasa dan berpikir kritis (Ahmad et al., 2024). Padahal pembentukan budaya literasi yang kuat perlu dimulai sejak usia dini melalui kegiatan yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan dunia anak (Mandasari et al., 2025).

Hasil survei internasional seperti *Programme for International Student Assessment* (PISA) menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca anak-anak Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara lain (Hewi & Saleh, 2020). Rendahnya capaian ini tidak hanya disebabkan oleh kurangnya fasilitas dan bahan bacaan, tetapi juga lemahnya kebiasaan dan budaya membaca yang ditanamkan sejak usia dini (Heryani et al., 2020). Banyak lembaga PAUD yang belum menerapkan strategi pembelajaran literasi secara efektif dan menyenangkan sehingga kegiatan membaca permulaan belum menjadi bagian dari budaya belajar anak (Dewi et al., 2022). Guru sering kali masih menggunakan metode konvensional, seperti menulis di papan tulis atau membacakan teks tanpa melibatkan anak secara aktif (Nurul Khatimah, Syahru Ramadhan, 2025). Hal ini menyebabkan anak cepat merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengenal huruf, kata, atau makna bacaan (Asiah et al., 2025). Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan baru yang lebih kontekstual dan kreatif dalam mengenalkan budaya literasi pada anak usia dini (Dedeh, 2024).

Dalam pembelajaran anak usia dini, pendekatan yang digunakan harus mempertimbangkan karakteristik anak yang senang bermain, bereksplorasi, dan belajar melalui pengalaman langsung (Vieira & Tenreiro-Vieira, 2020). Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi faktor penting yang dapat memengaruhi efektivitas kegiatan belajar (Syafuddin, 2023). Salah satu media yang potensial untuk digunakan dalam pengenalan literasi adalah media permainan kartu bergambar (Harista & Nagaya, 2022). Media ini menggabungkan unsur visual, verbal, dan aktivitas bermain yang sangat sesuai dengan dunia anak (Hermansyah et al., 2025). Melalui kartu bergambar anak dapat belajar mengenal huruf, kata, dan gambar secara bersamaan sehingga membantu mereka memahami hubungan antara simbol dan makna secara konkret (Ramadhan et al., 2024). Permainan ini juga dapat mendorong interaksi sosial, kerja sama, dan komunikasi antar anak (Syarifuddin et al., 2025). Hal ini menjadikan kartu bergambar bukan hanya alat bantu belajar, tetapi juga sarana menanamkan budaya literasi dengan cara yang menyenangkan (Zulfa & Nugraheni, 2023).

Pengenalan budaya literasi melalui media permainan kartu bergambar memiliki tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak sekaligus menumbuhkan sikap positif terhadap kegiatan membaca (Krajcik & Sutherland, 2020). Melalui pendekatan ini anak tidak hanya dilatih untuk mengenal huruf dan kata, tetapi juga diajak memahami makna melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna (Nisfah & Nurroh, 2020), (Ramadhan, 2026). Dari sisi signifikansi, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan model pembelajaran literasi anak usia dini yang kontekstual, kreatif dan mudah diterapkan oleh guru (Lestari & Astuti, 2023). Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya khazanah literatur pendidikan mengenai strategi pengembangan kemampuan membaca permulaan berbasis budaya literasi (Rahayu et al., 2024). Dengan pengenalan budaya literasi sejak dini diharapkan anak-anak tumbuh menjadi

individu yang gemar membaca, berpikir kritis, dan memiliki kemampuan berbahasa yang baik (Gulo et al., 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas tentang pentingnya media pembelajaran kreatif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini misalnya melalui media big book, flashcard, permainan fonetik, dan media digital interaktif (Nurdiyanti & Suryanto, 2020). Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media visual dan permainan dapat meningkatkan minat baca dan pemahaman anak terhadap simbol huruf. Hasil ini menunjukkan masih adanya celah penelitian yang belum banyak dieksplorasi yakni pengenalan budaya literasi melalui media permainan yang dirancang bukan hanya untuk mengenalkan huruf, tetapi juga untuk membangun kebiasaan membaca dalam konteks sosial dan emosional anak (Syihabudin & Ratnasari, 2020). Sebagian besar penelitian hanya fokus pada aspek kognitif kemampuan membaca, sementara dimensi budaya literasi seperti pembiasaan, keteladanan, dan lingkungan literat masih jarang dikaji secara mendalam. Penelitian tentang media kartu bergambar sering kali hanya digunakan sebagai alat bantu pengenalan huruf tanpa dikaitkan dengan pembentukan budaya literasi yang berkelanjutan (Ilham & Desinatalia, 2022). Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengintegrasikan konsep budaya literasi dengan media permainan kartu bergambar sebagai pendekatan holistik untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini secara menyeluruh.

Penelitian ini menjadi sangat penting untuk diteliti di satuan pendidikan anak usia dini khususnya di KB Al Muchtaddin Desa Nipa Kecamatan Ambalawi Kabupaten Bima. Lembaga ini dipilih karena memiliki karakteristik yang menarik yakni latar belakang sosial ekonomi masyarakat yang beragam, namun sebagian besar orang tua belum memiliki kebiasaan mendampingi anak membaca di rumah. Hal ini berdampak pada lemahnya budaya literasi yang tumbuh di lingkungan anak. Di sisi lain, KB Al Muchtaddin memiliki guru-guru yang bersemangat dan terbuka terhadap inovasi pembelajaran, namun masih minim sumber daya dan media pembelajaran literasi yang variatif. Kondisi tersebut menjadi alasan kuat untuk menerapkan pendekatan berbasis permainan kartu bergambar sebagai upaya memperkenalkan budaya literasi dengan cara yang sederhana, murah, namun efektif dan menyenangkan bagi anak. Keunikan sekolah ini juga terletak pada lingkungan sosial yang masih kental dengan budaya gotong royong sehingga penerapan budaya literasi dapat dikembangkan melalui kolaborasi antara guru, anak, dan orang tua. Dengan demikian, penelitian ini bukan hanya relevan secara akademik, tetapi juga memiliki nilai praktis yang tinggi dalam membantu sekolah mengembangkan budaya literasi yang berkelanjutan dan kontekstual dengan karakter masyarakat lokal Bima.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Jenis penelitian kualitatif dipilih karena berfokus untuk memahami secara mendalam proses, makna dan pengalaman nyata yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penelitian ini tidak dimaksudkan untuk mengukur hasil secara kuantitatif, melainkan untuk menggambarkan fenomena penerapan media permainan kartu bergambar dalam konteks nyata kegiatan literasi anak usia dini. Pendekatan ini memungkinkan

peneliti untuk menelusuri tentang anak bereaksi, berinteraksi, serta mengembangkan kemampuan membaca permulaan melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Penelitian dilaksanakan di KB Al Mutchtaddin yang berlokasi di Desa Nipa Kecamatan Ambalawi Kabupaten Bima, karena lembaga ini telah mengintegrasikan kegiatan literasi dalam pembelajaran harian anak. Melalui pendekatan ini peneliti berupaya menggali secara mendalam pelaksanaan pengenalan budaya literasi yang kreatif dan kontekstual dengan karakteristik anak usia dini di lingkungan belajar mereka.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari hasil wawancara dengan guru, kepala sekolah dan anak didik, serta hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu bergambar. Sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung seperti rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), dokumentasi kegiatan, foto dan catatan hasil belajar anak. Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipatif untuk melihat secara langsung penerapan media kartu bergambar, wawancara mendalam untuk menggali pandangan dan pengalaman guru maupun anak, serta dokumentasi untuk memperkuat hasil observasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses analisis dilakukan secara terus-menerus selama penelitian berlangsung sehingga hasil yang diperoleh mampu menggambarkan secara faktual bagaimana media permainan kartu bergambar dapat memperkuat budaya literasi dan meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak di KB Al Mutchtaddin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan media permainan kartu bergambar di KB Al Muchtaddin mampu memperkenalkan budaya literasi kepada anak usia dini secara efektif dan menyenangkan. Hal ini ditunjukkan dari beberapa bentuk kegiatan penting yang telah dilakukan oleh guru dan siswa di KB Al Muchtaddin sesuai dengan hasil observasi, wawancara mendalam yang dilakukan oleh peneliti serta dokumen-dokumen pendukung, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Pengenalan Huruf dan Gambar melalui Aktivitas Bermain Kartu Bergambar

Dari hasil penelitian yang dilakukan di KB Al Muchtaddin menunjukkan bahwa kegiatan pengenalan budaya literasi melalui media permainan kartu bergambar dilaksanakan dengan pendekatan yang aktif, kreatif, dan interaktif. Guru secara sistematis memperkenalkan huruf kepada anak melalui kartu yang menampilkan huruf dan gambar benda yang familiar dalam kehidupan sehari-hari, seperti huruf B untuk bola atau huruf A untuk apel. Kegiatan dimulai dengan sesi observasi dan demonstrasi di mana guru menunjukkan kartu sambil menyebutkan huruf serta bunyinya dengan intonasi yang jelas dan menarik. Anak-anak kemudian diminta untuk menirukan bunyi huruf dan menyebutkan kata yang sesuai dengan gambar. Aktivitas ini dilakukan dalam suasana yang menyenangkan disertai dengan lagu pengenalan huruf dan permainan tebak gambar untuk memperkuat daya ingat anak terhadap simbol dan bunyi huruf. Melalui kegiatan ini, guru berhasil menumbuhkan

antusiasme anak dalam mengenal huruf sekaligus menghubungkan bunyi dengan gambar secara konkret.

Proses pembelajaran dilaksanakan secara bertahap dan berbasis pengalaman langsung. Guru tidak hanya menampilkan kartu bergambar secara visual, tetapi juga melibatkan aktivitas motorik anak, seperti mengurutkan kartu sesuai abjad, mencocokkan huruf dengan gambar benda atau mencari pasangan kartu yang tepat. Anak secara aktif diminta menempelkan kartu huruf pada papan flanel sesuai gambar yang disebutkan, sehingga keterlibatan mereka lebih menyeluruh. Strategi ini memperkuat koordinasi antara penglihatan, pendengaran dan gerakan anak (multisensori) yang terbukti efektif meningkatkan kemampuan fonemik dan kesadaran huruf. Guru juga melakukan pengulangan secara rutin dalam setiap sesi sehingga kemampuan anak semakin terasah. Aktivitas ini dikombinasikan dengan komunikasi dua arah antara guru dan anak, di mana guru mengajukan pertanyaan seperti Huruf apa yang ada di kata bola, untuk mendorong anak berpikir aktif dan mengenali hubungan antara huruf dan bunyi.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu bergambar tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, akan tetapi juga berdampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan anak di KB Al Muchtaddin. Anak-anak menjadi lebih cepat mengenali huruf, mampu menyebutkan bunyi dengan benar, dan menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap kegiatan membaca. Guru mencatat bahwa dalam beberapa pertemuan, sebagian besar anak mampu membaca suku kata sederhana, serta menghubungkannya dengan gambar yang sesuai. Media kartu bergambar ini juga membantu anak yang sebelumnya kesulitan mengenal huruf menjadi lebih percaya diri dalam belajar. Pendekatan bermain edukatif ini secara nyata menciptakan suasana belajar yang tidak monoton dan meningkatkan motivasi intrinsik anak terhadap literasi. Dengan demikian, kegiatan pengenalan huruf melalui media permainan kartu bergambar terbukti efektif sebagai strategi inovatif dalam membangun fondasi membaca permulaan yang kuat di lingkungan pendidikan anak usia dini.

2. Kegiatan Mencocokkan Kartu dengan Cerita Bergambar

Kegiatan mencocokkan kartu dengan cerita bergambar di KB Al Muchtaddin menjadi salah satu strategi efektif dalam mengenalkan budaya literasi kepada anak. Guru secara terencana menyusun kegiatan ini dalam bentuk permainan edukatif yang memadukan aspek visual, auditori, dan verbal. Anak-anak diberikan satu set kartu bergambar yang menampilkan tokoh, benda dan situasi sesuai dengan cerita yang akan dibacakan oleh guru. Saat guru membacakan cerita dengan intonasi ekspresif lalu anak-anak diminta untuk memperhatikan dengan seksama, kemudian mencari dan mengangkat kartu yang sesuai dengan bagian cerita yang sedang dibacakan. Ketika dalam cerita disebutkan Budi membawa bola ke taman, anak akan mencocokkan kartu bergambar anak laki-laki dan bola. Kegiatan ini melatih kemampuan anak untuk menghubungkan makna kata dengan simbol visual, meningkatkan daya konsentrasi, serta menstimulasi kemampuan mendengarkan dan memahami isi cerita.

Selama proses kegiatan, guru juga menerapkan strategi tanya jawab untuk memperkuat pemahaman anak terhadap isi cerita. Anak diberi kesempatan untuk menjelaskan kembali bagian cerita berdasarkan kartu yang mereka pilih, diantaranya seperti menjawab pertanyaan Mengapa Budi membawa bola atau apa yang dilakukan Budi di taman. Strategi ini tidak hanya mengembangkan kemampuan berbahasa lisan, tetapi juga memperkuat kemampuan anak dalam mengenali struktur kalimat sederhana. Guru secara aktif memberikan umpan balik positif berupa pujian atau stiker penghargaan untuk meningkatkan rasa percaya diri anak. Dalam suasana belajar yang santai dan menyenangkan, anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi untuk berpartisipasi. Mereka saling berdiskusi, membantu teman yang kesulitan dan mulai berani mengungkapkan pendapat berdasarkan gambar dan cerita yang didengar.

Hasil kegiatan ini menunjukkan peningkatan nyata terhadap kemampuan membaca permulaan anak di KB Al Muchtaddin. Anak-anak menjadi lebih cepat mengidentifikasi kata-kata kunci dalam teks dan mampu menghubungkannya dengan gambar yang sesuai. Kemampuan memahami isi bacaan pun meningkat, terlihat dari kemampuan anak menceritakan kembali isi cerita dengan urutan yang benar. Guru mencatat bahwa anak-anak yang semula pasif mulai menunjukkan inisiatif untuk mengambil peran aktif dalam kegiatan literasi. Penggunaan media cerita bergambar yang dipadukan dengan kartu visual terbukti memperkuat memori jangka panjang anak terhadap kata dan maknanya. Selain itu, kegiatan ini turut menanamkan kebiasaan membaca sebagai aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, kegiatan mencocokkan kartu dengan cerita bergambar tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi awal, tetapi juga membangun fondasi karakter gemar membaca sejak usia dini.

3. Pembelajaran Kelompok Kecil dalam Permainan Tebak Gambar dan Huruf

Dalam kegiatan pembelajaran kelompok kecil dalam permainan tebak gambar dan huruf di KB Al Muchtaddin menjadi sarana efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak melalui pendekatan partisipatif. Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 anak, kemudian membagikan satu set kartu berisi huruf dan gambar yang harus ditebak bersama. Kegiatan dimulai dengan guru menampilkan satu kartu huruf di depan kelas, lalu memberikan petunjuk sederhana, seperti Huruf ini digunakan untuk kata benda yang sering kita bawa ke sekolah. Anak-anak dalam kelompok kemudian berdiskusi untuk menebak huruf tersebut dan mencari kartu bergambar yang sesuai, misalnya tas untuk huruf T. Aktivitas ini menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan kolaboratif, di mana setiap anak memiliki kesempatan untuk berpikir, berpendapat dan menyampaikan jawabannya secara lisan. Strategi ini menumbuhkan kemampuan kognitif, sosial dan linguistik anak secara bersamaan.

Selama kegiatan berlangsung, guru menggunakan metode demonstrasi dan tanya jawab untuk memperkuat penguasaan huruf dan bunyi. Guru mencontohkan cara mengucapkan huruf dengan artikulasi yang jelas, kemudian mengajak anak-anak menirukan bersama-sama. Setelah itu, anak diminta mencari kartu bergambar yang sesuai dengan bunyi huruf yang disebutkan. Ketika guru menyebutkan bunyi ba, anak

akan mencari gambar bola atau baju. Guru memberikan penguatan berupa pujian verbal seperti "Hebat, kamu bisa menemukan hurufnya dengan tepat!" untuk membangun motivasi intrinsik anak. Pendekatan ini membuat anak aktif secara mental dan fisik karena mereka harus mendengarkan, berpikir, berbicara dan bergerak dalam satu rangkaian kegiatan. Dalam suasana kelompok kecil, anak juga lebih percaya diri karena merasa lebih dekat dengan teman dan guru, serta berani mengemukakan pendapat tanpa takut salah.

Hasil kegiatan pembelajaran kelompok kecil dalam permainan tebak gambar dan huruf menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan anak di KB Al Muchtaddin. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar anak telah mampu mengenali huruf-huruf dasar, menghubungkan bunyi dengan simbol huruf dan membaca suku kata sederhana. Kemampuan sosial anak juga berkembang, terlihat dari bagaimana mereka mampu bekerja sama, menunggu giliran, serta menghargai pendapat teman. Guru mencatat adanya peningkatan partisipasi aktif dalam setiap sesi permainan, di mana anak-anak tidak hanya menebak huruf tetapi juga mencoba membaca kata-kata baru secara mandiri. Kegiatan ini memperlihatkan bahwa pendekatan bermain berbasis kelompok kecil sangat efektif dalam menumbuhkan budaya literasi yang menyenangkan dan bermakna. Dengan keterlibatan guru yang aktif dan penggunaan media kartu bergambar yang menarik, anak-anak tidak hanya belajar membaca tetapi juga membangun fondasi literasi yang kuat melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran.

4. Penggunaan Kartu Bergambar dalam Kegiatan Sudut Literasi Kelas

Pada kegiatan penggunaan kartu bergambar dalam sudut literasi kelas di KB Al Muchtaddin menjadi salah satu strategi inovatif yang dirancang untuk memperkuat pembiasaan membaca permulaan secara mandiri dan menyenangkan. Guru bersama pihak sekolah menata sudut literasi sebagai area khusus yang menarik perhatian anak yang dilengkapi dengan rak kecil berisi kartu bergambar berwarna, huruf abjad, serta gambar benda-benda yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Setiap pagi anak diberi kesempatan untuk memilih satu set kartu yang mereka sukai, kemudian mengamati gambar, menyebutkan huruf awal dan mencoba membaca kata sederhana yang tertera. Guru berperan aktif sebagai fasilitator dengan membimbing anak untuk mengucapkan huruf, menghubungkan bunyi dengan simbol, serta memberi penguatan positif ketika anak berhasil membaca dengan benar. Kegiatan ini menciptakan suasana literasi yang alami dan menyenangkan, di mana anak belajar tanpa tekanan, namun tetap memiliki tujuan pembelajaran yang jelas.

Selama pelaksanaan kegiatan di sudut literasi guru menerapkan metode bermain sambil belajar dengan strategi rotasi kelompok. Setiap kelompok kecil anak bergiliran mengunjungi sudut literasi sesuai jadwal yang telah ditetapkan. Anak-anak diajak untuk mencocokkan gambar dengan huruf, misalnya gambar apel dengan huruf A, atau ikan dengan huruf I. Guru kemudian memberikan arahan dengan menggunakan pertanyaan pemantik seperti, "Apa huruf pertama dari gambar ini atau Kata apa yang cocok dengan gambar ini." Dengan cara ini, anak dilatih untuk berpikir analitis dan mengembangkan kemampuan fonemik secara bertahap. Aktivitas ini

juga memperkuat daya ingat visual anak karena setiap gambar memiliki warna cerah dan bentuk menarik yang mudah dikenali. Selain itu, penggunaan kartu bergambar di sudut literasi membantu guru dalam melakukan asesmen informal terhadap perkembangan kemampuan membaca permulaan anak secara langsung.

Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan kartu bergambar di sudut literasi berhasil meningkatkan minat baca, konsentrasi dan kemampuan fonologis anak di KB Al Muchtaddin. Anak menjadi lebih antusias datang ke sekolah karena menantikan kesempatan bermain sambil belajar di sudut literasi. Beberapa anak bahkan mulai menunjukkan inisiatif untuk mengajarkan temannya membaca huruf atau kata dari kartu yang mereka pilih. Aktivitas ini membentuk budaya literasi yang berkelanjutan di lingkungan kelas, di mana membaca bukan lagi dianggap sebagai tugas, melainkan kegiatan yang menyenangkan dan bermakna. Guru menilai bahwa penerapan kartu bergambar dalam sudut literasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf, suku kata, dan kata sederhana secara signifikan. Anak juga menunjukkan perkembangan dalam hal kemandirian belajar dan rasa percaya diri ketika membaca di depan teman. Dengan demikian, kegiatan ini terbukti efektif dalam memperkuat pondasi literasi awal melalui pendekatan yang kontekstual, interaktif dan berbasis pengalaman langsung.

5. Pembiasaan Literasi melalui Permainan Kartu Bergambar di Kegiatan Harian Sekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembiasaan literasi melalui permainan kartu bergambar di kegiatan harian sekolah KB Al Muchtaddin dilakukan secara terencana dan berkesinambungan untuk menumbuhkan minat baca dan kemampuan literasi awal anak sejak dini. Guru mengintegrasikan permainan kartu bergambar ke dalam rutinitas belajar setiap pagi sebelum kegiatan inti dimulai. Anak-anak diarahkan untuk memilih kartu secara acak dari kotak literasi, lalu menyebutkan huruf, membaca kata atau menceritakan gambar yang mereka ambil. Guru menggunakan pendekatan *scaffolding* yaitu memberikan bantuan secara bertahap sesuai kemampuan anak. Bagi anak yang masih kesulitan mengenali huruf, guru memberikan contoh pengucapan dan memperlihatkan huruf dengan gerakan tangan, sementara bagi anak yang sudah lebih mahir, guru menantang mereka untuk menyusun kata atau kalimat sederhana dari kartu tersebut. Kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan fonologis, tetapi juga membangun rasa percaya diri dan keberanian anak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan literasi di kelas.

Selain dilakukan pada waktu belajar formal, pembiasaan literasi dengan kartu bergambar juga diterapkan di sela-sela kegiatan transisi seperti setelah istirahat atau menjelang pulang sekolah. Guru menyiapkan permainan cepat yakni Tebak Huruf Cepat dan Pasangkan Gambar dengan Kata yang dimainkan secara berkelompok kecil. Anak diajak berlomba menemukan pasangan huruf dan gambar yang sesuai dalam waktu singkat sehingga menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat sekaligus memperkuat daya ingat visual dan auditori mereka. Kegiatan ini juga mendorong kerja sama dan interaksi sosial antar anak, karena mereka harus saling membantu dalam mencocokkan kartu dengan benar. Guru berperan sebagai

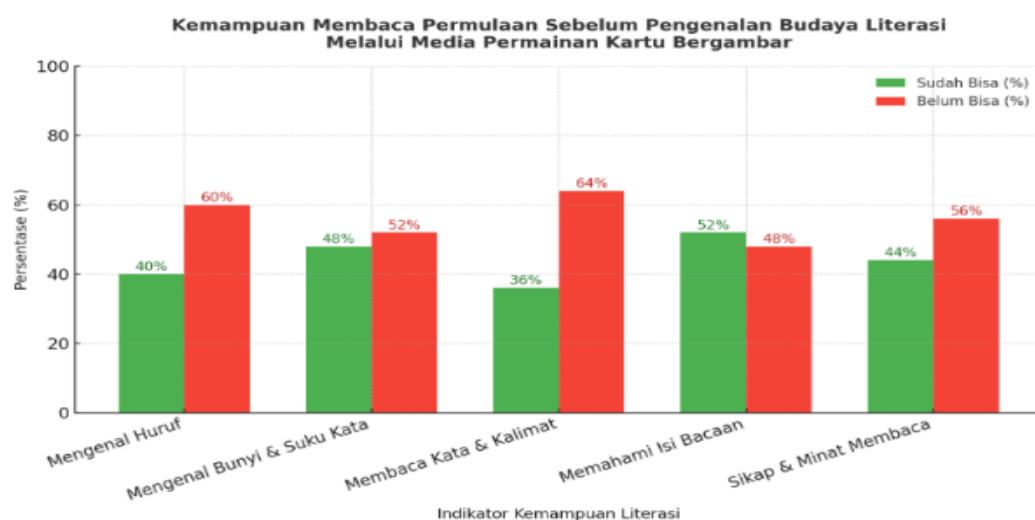
moderator yang mengarahkan jalannya permainan dan memberikan penghargaan sederhana seperti stiker bintang atau pujian verbal bagi anak yang aktif dan konsisten. Pembiasaan seperti ini menjadikan kegiatan literasi sebagai bagian dari pengalaman bermain yang menyenangkan, bukan sebagai kewajiban belajar yang kaku.

Dari hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembiasaan literasi melalui permainan kartu bergambar di KB Al Muchtaddin memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan anak. Anak menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal pengenalan huruf, pemahaman suku kata hingga kemampuan membaca kata sederhana secara lancar. Kegiatan ini dapat menumbuhkan sikap positif terhadap aktivitas membaca anak-anak terlihat antusias, sering meminta tambahan waktu bermain kartu literasi dan mulai membawa kebiasaan ini ke rumah. Orang tua pun melaporkan bahwa anak lebih sering mengajak mereka bermain tebak gambar dan huruf di luar jam sekolah. Guru menilai bahwa keberhasilan ini tidak lepas dari penerapan metode bermain interaktif yang konsisten dan terintegrasi dalam kegiatan harian sekolah. Pembiasaan literasi berbasis permainan kartu bergambar terbukti menjadi strategi efektif dalam membangun budaya membaca yang kuat, menyenangkan dan berakar pada pengalaman belajar konkret di lingkungan KB Al Muchtaddin.

Dari penjelasan diatas, terkait dengan beberapa bentuk kegiatan yang sudah dilakukan oleh guru di KB Al Muchtaddin yang merupakan bagian dari proses pengenalan budaya literasi dengan menggunakan media permainan kartu bergambar dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Selanjutnya peneliti dapat menguraikan terkait dengan data hasil asesmen yang telah dilakukan oleh guru di KB Al Muchtaddin tentang sebelum dan sesudah pengenalan budaya literasi melalui media kartu bergambar diantaranya yaitu:

1. Sebelum Pengenalan Budaya Literasi melalui Media Kartu Bergambar

Hal ini dapat dilihat pada grafik dibawah ini



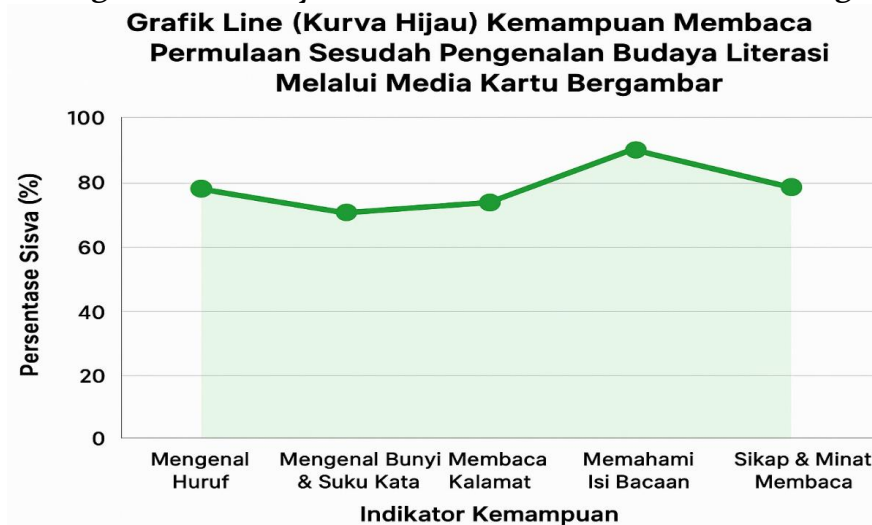
Grafik 1. Kemampuan membaca permulaan sebelum pengenalan budaya literasi melalui media kartu bergambar

Berdasarkan hasil observasi awal yang divisualisasikan melalui grafik batang di atas, terlihat bahwa kemampuan membaca permulaan siswa masih tergolong rendah di hampir semua indikator. Pada indikator kemampuan mengenal huruf, hanya 40% siswa yang sudah mampu mengenali dan menyebutkan huruf dengan benar, sementara 60% masih mengalami kesulitan. Pada indikator kemampuan mengenal bunyi dan suku kata, terdapat peningkatan kecil dengan 48% siswa sudah bisa, tetapi masih ada 52% yang belum. Indikator kemampuan membaca kata dan kalimat sederhana menunjukkan hasil terendah, di mana hanya 36% siswa yang bisa membaca kata atau kalimat sederhana dengan tepat. Sementara itu, pada indikator kemampuan memahami isi bacaan terdapat 52% siswa yang sudah menunjukkan kemampuan cukup baik, dan sikap serta minat membaca menunjukkan 44% siswa sudah antusias terhadap kegiatan membaca. Data tersebut mencerminkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada tahap awal perkembangan literasi dan membutuhkan pendekatan yang lebih menarik, menyenangkan, serta kontekstual untuk membangun keterampilan membaca secara bertahap.

Metode yang diterapkan pada tahap sebelum pengenalan budaya literasi menggunakan pendekatan observasi langsung dan pembelajaran berbasis aktivitas fonetik. Guru melibatkan siswa dalam kegiatan mengenal huruf dan bunyi melalui media konvensional seperti papan tulis, buku teks, dan latihan membaca berulang. Namun, strategi ini belum sepenuhnya menarik perhatian anak karena sifatnya yang masih monoton dan kurang menstimulasi interaksi aktif. Pembelajaran belum sepenuhnya mengintegrasikan unsur bermain yang digemari anak usia Sekolah Dasar. Oleh karena itu, meskipun siswa menunjukkan sedikit kemajuan dalam pengenalan huruf dan bunyi, hasilnya belum signifikan. Kondisi ini menegaskan perlunya inovasi media dan strategi pembelajaran yang lebih kreatif agar anak tidak hanya belajar membaca, tetapi juga menikmati proses pembelajaran itu sendiri.

Hasil yang belum optimal ini menunjukkan pentingnya memperkenalkan budaya literasi melalui media permainan kartu bergambar sebagai alternatif strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Media kartu bergambar memungkinkan anak belajar secara visual dan kinestetik, menghubungkan huruf, bunyi, dan gambar secara konkret. Melalui permainan ini, siswa dapat mengidentifikasi huruf awal dari gambar, menyusun suku kata menjadi kata, serta memahami makna sederhana melalui asosiasi visual. Strategi pembelajaran berbasis permainan seperti ini tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca permulaan, tetapi juga menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, pendekatan ini membantu siswa membangun rasa percaya diri, keberanian membaca di depan teman, serta memperkuat kebiasaan membaca sejak dini. Dengan demikian, penerapan budaya literasi melalui media permainan kartu bergambar diharapkan mampu menjadi solusi efektif untuk mengatasi rendahnya kemampuan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar.

2. Sesudah Pengenalan Budaya Literasi melalui Media Kartu Bergambar



Grafik 2. Kemampuan membaca permulaan sebelum pengenalan budaya literasi melalui media kartu bergambar

Grafik di atas menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan membaca permulaan siswa setelah diterapkannya kegiatan pengenalan budaya literasi melalui media permainan kartu bergambar di KB Al Muchtaddin. Berdasarkan data, seluruh indikator mengalami peningkatan dengan rentang capaian antara 76% hingga 92%. Indikator tertinggi terlihat pada kemampuan memahami isi bacaan sebesar 92%, menunjukkan bahwa anak-anak mulai mampu memahami makna teks sederhana dan menceritakan kembali isi bacaan dengan bahasa mereka sendiri. Sementara indikator kemampuan membaca kata dan kalimat sederhana mencapai 76%, memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa sudah mulai lancar membaca kata dan kalimat yang familiar, meskipun masih ada beberapa yang membutuhkan bimbingan. Peningkatan ini menandakan bahwa penggunaan media kartu bergambar memberikan stimulus visual yang efektif untuk memperkuat asosiasi antara huruf, kata, dan makna bacaan.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode bermain sambil belajar dengan pendekatan interaktif. Guru menggunakan kartu bergambar yang berisi huruf, kata, dan gambar benda sesuai konteks kehidupan sehari-hari anak. Strategi ini dirancang agar anak tidak hanya belajar mengenal huruf secara teoritis, tetapi juga memahami hubungan antara simbol dan makna dalam bentuk konkret. Anak diajak mengamati gambar, menyebutkan huruf awal, membaca kata yang tertulis, dan mencocokkannya dengan gambar yang sesuai. Pendekatan multisensori ini (visual, auditori, dan kinestetik) terbukti mempercepat pengenalan fonem dan grafem pada anak. Selain itu, pembelajaran dilakukan secara bertahap dan menyenangkan, sehingga anak tidak merasa terbebani tetapi justru lebih termotivasi untuk belajar membaca.

Strategi guru dalam penerapan media permainan kartu bergambar juga melibatkan pembelajaran kolaboratif dan berbasis pengalaman. Guru mengatur kegiatan dalam bentuk kelompok kecil, di mana setiap anak memiliki kesempatan untuk berinteraksi dan berpartisipasi aktif. Dalam setiap sesi, anak-anak diberikan tantangan untuk menemukan pasangan kartu huruf dan gambar yang tepat sehingga

menumbuhkan rasa ingin tahu dan tanggung jawab terhadap tugas belajar. Guru memberikan penguatan positif berupa pujian dan penghargaan sederhana bagi anak yang berhasil menyusun huruf atau membaca dengan benar. Strategi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan kognitif anak dalam mengenal huruf dan membaca kata, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama dan komunikasi. Melalui kegiatan ini, kemampuan literasi dasar anak berkembang secara lebih alami dan kontekstual.

Penerapan budaya literasi melalui media permainan kartu bergambar di KB Al Muchtaddin telah berhasil meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak secara signifikan. Hasil yang ditunjukkan melalui grafik memperlihatkan bahwa hampir seluruh siswa sudah mencapai kategori “bisa” dalam kelima indikator kemampuan literasi dasar. Hal ini menunjukkan efektivitas metode bermain edukatif yang mengintegrasikan elemen visual dan pengalaman langsung. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena anak dapat mengaitkan huruf dengan gambar dan kata dalam konteks nyata. Selain meningkatkan kemampuan membaca, kegiatan ini juga menumbuhkan sikap positif terhadap literasi sejak dini. Anak-anak menjadi lebih antusias terhadap kegiatan membaca dan menunjukkan kebiasaan membaca mandiri, yang merupakan fondasi penting bagi perkembangan literasi di jenjang pendidikan berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di KB Al Muchtaddin, dapat disimpulkan bahwa bentuk kegiatan pengenalan budaya literasi melalui media permainan kartu bergambar telah dirancang dan dilaksanakan secara sistematis serta terintegrasi dengan proses pembelajaran harian anak. Kegiatan ini mencakup berbagai aktivitas yang menarik dan edukatif seperti pengenalan huruf dan gambar melalui permainan kartu, kegiatan mencocokkan kartu dengan cerita bergambar, pembelajaran kelompok kecil dengan permainan tebak gambar dan huruf, penggunaan kartu bergambar di sudut literasi kelas, serta pembiasaan literasi harian melalui permainan kartu bergambar. Setiap kegiatan dilakukan dengan pendekatan interaktif, menggunakan metode bermain sambil belajar yang menumbuhkan motivasi dan minat anak terhadap kegiatan membaca. Guru menggunakan strategi yang bervariasi seperti scaffolding, kolaboratif, dan kontekstual agar anak dapat terlibat aktif sesuai dengan kemampuan masing-masing. Penerapan media kartu bergambar tidak hanya membantu anak mengenal huruf dan bunyi, tetapi juga mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Dengan kegiatan yang menyenangkan dan konsisten ini, anak merasa belajar membaca bukan sebagai tugas berat, melainkan sebagai pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan data hasil observasi, diketahui bahwa sebelum penerapan pengenalan budaya literasi melalui media permainan kartu bergambar, kemampuan membaca permulaan anak masih tergolong rendah. Dari lima indikator yang diamati, sebagian besar siswa belum mampu mengenali huruf, bunyi suku kata, serta belum menunjukkan minat tinggi terhadap kegiatan membaca. Namun setelah kegiatan dilaksanakan, hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan pada semua indikator.

Misalnya, kemampuan mengenal huruf meningkat dari 40% menjadi 88%, kemampuan mengenal bunyi dan suku kata naik dari 48% menjadi 80%, kemampuan membaca kata dan kalimat sederhana naik dari 36% menjadi 76%, kemampuan memahami isi bacaan meningkat dari 52% menjadi 92%, dan sikap serta minat membaca naik dari 44% menjadi 84%. Data ini membuktikan bahwa pengenalan budaya literasi melalui media permainan kartu bergambar efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Kegiatan ini berhasil menumbuhkan minat, memperkuat pemahaman fonologis, serta menumbuhkan kebiasaan literasi yang positif di lingkungan KB Al Muchtaddin.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., Haris, A., Hermansyah, H., & Mulyadi, W. (2024). Peningkatan Literasi Melalui Program Study Tour di Sekolah Dasar. *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 151–163. <https://doi.org/10.52431/murobbi.v8i1.2513>
- Asiah, A., Ahmadin, A., Anhar, A. S., & Ramadhan, S. (2025). Analisis Keterampilan Mengajar Guru Dalam Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini (Studi Deskriptif Di Tk Warahman). *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 5(1), 479–490. <https://doi.org/10.52562/biocephy.v5i1.1551>
- Dedeh, S. (2024). Meningkatkan minat membaca pada anak usia dini usia 5-6 melalui pohon literasi. *JACOM : Journal of Community Empowerment*, 7(2), 109–114.
- Dewi, L., Jumini, S., & Prasetya Adi, N. (2022). Implementasi Media Pohon Literasi untuk Meningkatkan Literasi Sains Murid pada Mata Pelajaran IPA. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 3(2), 247–267. <https://doi.org/10.51454/jet.v3i2.190>
- Gulo, O., Ita, E., Meka, M., & Ngura, E. T. (2025). Utilization of Literacy Tree Media in Improving The Reading Ability of Low-Grade Students at SD Inpres Dhereisa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 13(4), 41–53. <https://doi.org/10.24269/dpp.v13isi1.11562>
- Harista, E., & Nagaya, L. F. S. (2022). Learning Indonesian Language In Elementary School: A Study Of Literacy Problems And Their Solutions In Strengthening Character. *Jambura Journal of Educational Management*, 12(3), 113–126. <https://consensus.app/papers/learning-indonesian-language-in-elementary-school-a-study-harista-nagaya/e8480493e96f57dd97bodabcc725143d/>
- Hermansyah, Ainun, K., Muslim, & Ramadhan, S. (2025). Optimalisasi Penggunaan Media Teknologi Dalam Pembelajaran IPA di Pendidikan Dasar. *Jurnal Program Studi PGMI*, 12(1), 339–351.
- Hermansyah, I. (2022). Litteration Culture Living at MI Qurrota A 'yun. *Al-Adzka : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru MI*, 12(2), 109–120. <https://doi.org/10.18952/aladzkapgmi.v12i2.7586>
- Heryani, R., Damaianti, V., Syihabuddin, & Mulyati, Y. (2020). Evaluation of School Literacy Movement Program at Cimahi City in Facing Industrial Revolution 4.0. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 12(4), 371–378. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.045>

- Hewi, L., & Saleh, M. (2020). Penguatan Peran Lembaga PAUD untuk Program International Student Assesment (PISA). *Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(2), 63–70. <http://www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/2081>
- Ilham, M., & Desinatalia, R. (2022). Pemanfaatan Media Gambar Animasi berbasis PowerPoint untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 15(2), 100. <https://doi.org/10.31332/atdbwv15i2.5350>
- Isya, D., Ramadhan, S., & Syarifuddin, S. (2022). Gerakan Literasi Bahasa Arab Di SDIT Imam Sya-fi'i. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 6(1), 11–22. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v6i1.780>
- Krajcik, J., & Sutherland, L. (2020). Supporting Students in Developing Literacy in Science. *Science*, 328(12), 456–459. <https://doi.org/10.1126/science.1182593>
- Lestari, T., & Astuti, R. (2023). Boosting Grade I Students' Reading Skills: A School Literacy Movement Analysis. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 8(2), 77–92. <https://doi.org/10.21070/ijemd.v2i13.754>
- Mandasari, D., Salam, A., Ramadhan, S., & Dohny, Q. (2025). Implementation of Differentiated Learning at Early Childhood Level at M Hilir Ismail Kindergarten, Bima City. *Hadlonah : Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak Email*, 6(1), 41–57.
- Nisfah, N. L., & Nurroh, E. Z. (2020). Digital Literacy in Indonesian Language Learning in Elementary Schools. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 11(3), 119–132. <https://doi.org/10.21070/ijemd.v12i.581>
- Nurdiyanti, E., & Suryanto, E. (2020). Pembelajaran Literasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogia*, 13(2), 115–128. <https://jurnal.uns.ac.id/paedagogia/article/view/36000/23206>
- Nurul Khatimah, Syahru Ramadhan, H. (2025). Kreativitas Guru Penggerak Dalam Menerapkan Model Keberagaman Gaya Belajar Siswa di SDN 21 Tolomundu Kota Bima. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(3), 1633–1650. <https://doi.org/10.35931/am.v9i3.5020>
- Rahayu, W., Sukma, R., Dewi, I., & Arifin, S. (2024). Implementation of the GELIS Program in the School Literacy Movement at Elementary School. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(4), 101–113. <https://doi.org/10.21009/jtp.v26i1.43680>
- Ramadhan, Syahru, Sahril, S. (2025). The Literacy Movement Of Indonesian Language Learning In Elementary School. *El Midad : Jurnal Jurusan PGMI*, 17(1), 97–112.
- Ramadhan, S. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–21.
- Ramadhan, S., Mutiara, M., Karlina, N., Rahmah, L., Lusiana, L., Nurnabila, N., & Nurdiniawati, N. (2024). Pemanfaatan Alat Peraga Augmented Reality (AR) Menggunakan Assembler Edu Bagi Anak Spirit Nabawiyah Comuniti (SNC). *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 144–157. <https://doi.org/10.52266/taroa.v3i2.2834>

- Suryanti, Ramadhan, S., Sadat, A., & Hermansyah. (2025). Penerapan Program Literasi Sains Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Ilmiah Siswa di TK Nurul Illmi Sumbawa. *Lambda: Jurnal Pendidikan MIPA Dan Aplikasinya*, 5(1), 25–38.
- Syafruddin, S. R. dan D. M. (2023). Efektivitas Penerapan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tahfidz. *KREATIF: Jurnal Studi Pemikiran Pendidikan Agama Islam*, 21(2).
- Syarifuddin, U., Fuaduddin, S. R., Abdussahid, I. M., Hermansyah, A. I., Kusumawati, Y., Farhin, N., & Haris, A. (2025). *Deep Learning dan Deep Teaching (Teori dan Praktik Pembelajaran Abad 21)*. CV. Global Aksara Pers.
- Syihabudin, S. A., & Ratnasari, T. (2020). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(1), 21–31. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v2i1.26>
- Vieira, R., & Tenreiro-Vieira, C. (2020). Fostering Scientific Literacy and Critical Thinking in Elementary Science Education. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 14(4), 659–680. <https://doi.org/10.1007/S10763-014-9605-2>
- Zulfa, V., & Nugraheni, P. L. (2023). Pohon Literasi Sebagai Sumber Belajar Untuk Menumbuhkembangkan Kepedulian Lingkungan Anak di Muara Gembong. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian ...*, 12(2), 12–27. <http://103.8.12.212:33180/unj/index.php/snppm/article/view/39458%0Ahttp://103.8.12.212:33180/unj/index.php/snppm/article/download/39458/15971>