

STRATEGI PERMAINAN *WORD FINDER* DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Riska Salsabillah

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: riska.22022@mhs.unesa.ac.id

Eka Cahya Maulidiyah

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: ekamaulidiyah@unesa.ac.id

Kartika Rinakit Adhe

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: kartikaadhe@unesa.ac.id

Yes Matheos Lasarus Malaikosa

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: matheosmalaikosa@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan strategi permainan word finder dalam mengembangkan kemampuan literasi membaca anak usia 5–6 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis studi kepustakaan (library research) yang bersumber dari naskah utama, buku, artikel jurnal, dan dokumen kebijakan terkait literasi anak usia dini. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan word finder dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi pengenalan huruf, kemampuan membedakan bentuk huruf, pencocokan bunyi dengan simbol, serta membaca kata sederhana. Strategi ini juga mendukung perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan motivasi belajar anak melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Dengan demikian, permainan word finder layak diterapkan sebagai salah satu alternatif pembelajaran literasi awal di PAUD karena selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun.

Kata Kunci: word finder, literasi membaca, anak usia dini

Abstract

This study aims to describe the word finder game strategy in developing reading literacy skills for children aged 5–6 years. The research uses a qualitative descriptive approach with the type of library research sourced from main manuscripts, books, journal articles, and policy documents related to early childhood literacy. The results of the study show that word finder games can be an effective learning medium to stimulate letter recognition, the ability to distinguish letter shapes, match sounds with symbols, and read simple words. This strategy also supports the cognitive, social-emotional, and learning motivation development of children through fun play activities. Thus, the word finder game is suitable to be applied as an alternative to early literacy learning in PAUD because it is in harmony with the developmental characteristics of children aged 5–6 years.

Keywords: word finder, reading literacy, early childhood

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang

berusia antara 0 sampai 6 tahun. Usia dini termasuk fase krusial dalam pembentukan karakter dan penyerapan informasi,

dikarenakan pada tahap ini otak memiliki kapasitas besar untuk memproses serta menyimpan informasi secara permanen (Fauziyah dkk., 2025). Sekitar 80% kemampuan otak anak berkembang pada usia ini (Setyowati & Ningrum, 2020). Pada usia ini, anak sedang memasuki masa keemasan atau *golden age* dalam proses tumbuh kembangnya. Masa keemasan merupakan masa yang sangat potensial untuk membentuk dan mengembangkan beragam potensi multi intelektual yang dimiliki anak (Fauziyah dkk., 2024).

Periode *golden age* atau masa keemasan merupakan tahap perkembangan yang hanya terjadi sekali dalam hidup dan harus diberikan pelayanan terbaik agar potensi anak dapat berkembang secara optimal. Pada masa ini, anak memerlukan pendidikan yang dapat memperluas wawasannya terhadap rangsangan lingkungan serta meningkatkan kemampuan keterampilan anak. Pendidikan berperan krusial dalam mengembangkan potensi individu untuk mendukung kemajuan negara serta membentuk generasi penerus yang terampil dan berpengetahuan demi kesejahteraan bangsa dan kelangsungan hidup manusia (Rosida dkk., 2025).

Salah satu jenjang pendidikan yang dapat ditempuh pertama kali adalah pendidikan anak usia dini (PAUD) yang diklasifikasikan antara usia 0 sampai 6 tahun. Pendidikan anak usia dini merupakan layanan pendidikan yang berfokus pada pertumbuhan serta perkembangan fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional sesuai dengan tahap perkembangan anak (Oktavia dkk., 2024). Pembelajaran di TK dirancang sesuai tujuan dan kebutuhan pendidikan yang mengikuti tahap perkembangan serta karakteristik setiap anak. Untuk mencapai perkembangan tersebut secara optimal, anak memerlukan proses yang berkelanjutan dan terintegrasi (Rosida dkk., 2024).

Di era abad ke-21, literasi dianggap sebagai aspek krusial yang harus dikembangkan sejak masa dini. Budaya literasi yang belum berkembang secara optimal dipengaruhi oleh sejumlah faktor, antara lain seperti ketersediaan waktu untuk membaca, pesatnya perkembangan teknologi serta kurangnya keteladanan dari orang tua (Simatupang dkk., 2023). Salah satu upaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk meningkatkan pemahaman literasi

yaitu mengadakan Program Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang mencakup enam keterampilan dasar literasi, yaitu membaca dan menulis, matematika, sains, digital, keuangan, serta budaya dan kewarganegaraan (Sari dkk., 2023). Pencapaian program ini memerlukan waktu dan kebiasaan yang dilaksanakan secara berkelanjutan sejak dini.

Literasi dasar pada anak usia dini lebih menekankan pada pengenalan dasar seperti huruf, dan kata sederhana, serta pengembangan kemampuan berbicara dan berpikir kritis melalui aktivitas seperti mendongeng, bermain, dan berinteraksi dengan buku. Anak-anak yang belum memiliki literasi dasar yang cukup (belum bisa mengenal huruf atau membaca kata sederhana) akan mengalami kesulitan saat memasuki kelas 1 SD, yang sering kali menjadi awal dari keterlambatan dalam kemampuan literasi anak. Masa transisi dari PAUD ke SD adalah periode penting dan rentan dalam perkembangan anak. Selain menyesuaikan diri dengan lingkungan pembelajaran yang berbeda, anak juga dihadapkan pada tantangan baru yang dapat berdampak pada kondisi emosional, hubungan sosial, serta pencapaian akademisnya (Ummah dkk., 2024). Masa ini sangat penting bagi anak, karena anak-anak dengan literasi awal yang lemah akan kesulitan menyesuaikan diri dengan sistem pembelajaran formal yang diterapkan di SD, sehingga berdampak pada akademik anak dalam jangka panjang.

Literasi awal mencerminkan tingkat kematangan kognitif yang memungkinkan anak mengikuti kegiatan pembelajaran dasar, seperti pengenalan literasi, numerasi, dan pemahaman terhadap hal-hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Peningkatan keterampilan literasi awal tersebut menjadi prasyarat agar anak mencapai tingkat kecukupan pada aspek kematangan sosial-emosional, penguasaan awal membaca, menulis, dan berhitung, serta keterampilan penting lainnya, sehingga mempersiapkan mereka untuk berhasil pada jenjang pendidikan dasar. Dalam PAUD, anak-anak diajarkan berbagai macam pengetahuan dasar dan keterampilan lanjutan yang membantu mereka melanjutkan pendidikan ke sekolah dasar (Aisyah dkk., 2024).

Setiap anak dilahirkan dengan potensi uniknya sendiri. Anak akan tumbuh dan

berkembang secara optimal jika potensi tersebut dapat dikembangkan dengan baik (Aulia dkk., 2022). Perkembangan kemampuan literasi bahasa disesuaikan dengan tahapan pertumbuhan anak. Setiap tahap memiliki karakteristik unik yang membutuhkan stimulasi yang berbeda. Pada fase ini, pengenalan literasi meliputi pemahaman terhadap konsep dasar serta penguasaan keterampilan membaca dan menulis dalam bahasa tertentu sejak dini. Proses pengenalan tersebut melibatkan pengenalan huruf, kata, dan bahasa, sekaligus pengembangan kemampuan dasar membaca dan menulis melalui metode pembelajaran yang komprehensif.

Capaian pembelajaran PAUD sesuai Peraturan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah 46 Tahun 2025 dijelaskan bahwa literasi tidak hanya terbatas pada keaksaraan yang berujung pada membaca dan menulis saja. Dalam literasi, keterampilan yang harus dikembangkan mencakup kemampuan bertutur, pengetahuan latar, perbendaharaan kosakata, kesadaran fonemik, dan kesadaran cetak (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2025). Dasar-dasar literasi membaca dan menulis pada anak mencakup kemampuan mengenali beberapa kata, menuliskan nama sendiri, serta menulis kata-kata yang sederhana.

Perkembangan literasi anak usia dini berada pada tahap *emergent literacy*, yaitu tahap awal munculnya kemampuan literasi sebelum anak mampu membaca secara konvensional. Pada tahap ini anak mulai mengenali huruf, memahami hubungan antara bunyi dan simbol, mengenali kata-kata sederhana, serta menunjukkan minat terhadap kegiatan membaca melalui interaksi dengan buku dan lingkungan sekitarnya. Kemampuan tersebut berkembang secara bertahap melalui pengalaman belajar yang diperoleh anak dalam kehidupan sehari-hari (Clay, 1991; Lonigan dkk., 2000).

Pada rentang usia 5-6 tahun, anak mulai mengenali bunyi huruf alfabet dan menunjukkan minat terhadap nama-nama benda di sekitarnya, yang menjadi tanda awal perkembangan keterampilan membaca (Sari dkk., 2023). Pada tahap ini, anak usia 5-6 tahun sudah mampu mengenal huruf-huruf dari A sampai Z serta mengucapkannya dengan tepat (Mufidah & Maulidiyah, 2022). Anak berusia 5 hingga 6 tahun mulai

ketertarikan untuk mengetahui nama-nama benda di sekitarnya. Pada tahap ini, mereka memasuki fase membaca lanjutan (*take off leader stage*), di mana mereka mulai tertarik membaca dan mengenali tulisan pada benda-benda di lingkungan sekitar, seperti kemasan susu, pasta gigi, dan lainnya. Pada masa ini merupakan periode terbaik bagi anak untuk belajar berbagai hal dengan memanfaatkan inderanya seperti pendengaran, penglihatan, perasa, peraba, dan penciuman dalam mengembangkan keterampilan literasi (Ngura dkk., 2024).

Pada usia dini, anak-anak sering menghadapi tantangan dalam membaca karena mereka belum siap sepenuhnya, yang meliputi kemampuan mengenali huruf, meniru aktivitas membaca (seperti berpura-pura membaca), serta menulis nama sendiri meskipun masih terdapat kesalahan seperti membalik huruf. Faktor kesiapan ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan kognitif, fisik, psikologis, pengetahuan, dan lingkungan sosial-budaya anak. Kurangnya minat dalam membaca dapat mengganggu faktor kesiapan anak. Anak yang tidak memiliki ketertarikan untuk berlatih membaca, kemampuan membaca anak tidak dapat berkembang secara maksimal.

Hasil penelitian lapangan menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca permulaan pada anak usia dini masih menghadapi berbagai tantangan. Sebagian anak masih mengalami kesulitan mengenali simbol huruf, membedakan bentuk huruf yang hampir serupa, menghubungkan bunyi dengan lambang huruf, maupun membaca kata-kata sederhana. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain kurangnya stimulasi literasi di lingkungan belajar, penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, serta minimnya media bermain yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Padahal, karakteristik anak usia dini menempatkan bermain sebagai aktivitas utama dalam proses belajar sehingga pembelajaran yang bersifat akademis dan monoton cenderung mengurangi minat belajar anak. Metode pembelajaran membaca yang diterapkan di lapangan masih banyak mengandalkan pendekatan tradisional dan belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang lebih inovatif. Pendekatan ini efektif untuk sebagian anak,

namun kurang optimal untuk anak-anak yang memerlukan stimulasi lebih interaktif atau yang memiliki gaya belajar berbeda.

Pembelajaran pada tingkat Satuan PAUD menerapkan prinsip yang menekankan kegiatan bermain sebagai bagian dari proses belajar. Permainan yang digunakan bukan sekadar untuk hiburan, melainkan permainan edukatif yang dirancang agar anak tidak hanya dapat memainkannya, tetapi juga dapat merangsang berbagai aspek perkembangan anak usia dini (Maulidiyah dkk., 2023). Permainan yang diberikan guru setiap hari juga dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, mulai dari perkembangan fisik motorik, nilai moral dan agama, kemampuan kognitif, bahasa, hingga seni (Ningrum dkk., 2020). Dengan menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan, guru dapat memfasilitasi anak dengan menciptakan lingkungan yang asik untuk belajar bagi anak.

Salah satu permainan interaktif berbasis pengenalan kata dan huruf yang dapat mengembangkan kemampuan membaca anak usia dini adalah permainan *word finder*. Permainan ini dirancang untuk melatih anak dalam mengenali pola huruf, meningkatkan kecepatan membaca, dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan tanpa menghilangkan esensi pembelajaran yang bermakna. Kegiatan permainan *word finder* dilaksanakan secara bertahap. Pada tahap awal, anak dikenalkan dengan kegiatan menyusun huruf menggunakan *flashcard* serta membedakan huruf-huruf yang memiliki kemiripan bentuk seperti “b, d, p, m, n”. Tahapan ini penting untuk meningkatkan kemampuan diskriminasi visual huruf, yang menurut Ehri (2005) merupakan dasar dalam proses pembelajaran membaca awal, karena anak perlu mengenali bentuk huruf secara akurat sebelum mampu mengaitkannya dengan bunyi dan makna. Kegiatan berkembang menjadi misi pencari kata, dimana anak diminta menemukan kata dalam bentuk grid atau kotak kata berdasarkan petunjuk gambar maupun pola huruf. Aktivitas ini tidak hanya melibatkan kemampuan membaca, tetapi juga keterampilan kognitif lain seperti perhatian, memori visual, dan pemecahan masalah.

Selain aspek kognitif, penerapan permainan *word finder* secara berkelompok

juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Anak belajar bekerja sama, bergiliran, serta berkompetisi secara sehat dalam menyelesaikan tantangan. Pemberian apresiasi dan umpan balik di akhir kegiatan semakin memperkuat motivasi belajar anak, sebagaimana dikemukakan oleh Vygotsky (1978) bahwa interaksi sosial dan dukungan lingkungan sangat berperan dalam perkembangan kemampuan kognitif anak.

Beberapa penelitian menyatakan bahwa permainan berbasis pencarian kata dapat meningkatkan keterlibatan belajar anak. Penelitian yang dilakukan oleh Sadeghi & Farzizadeh (2012) menyatakan bahwa penggunaan *word search puzzle* dapat meningkatkan penguasaan kosakata serta kemampuan mengenali kata melalui proses pencarian yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian lain oleh (Fithriani, 2019) menyatakan bahwa penerapan permainan *word search* berpotensi meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak, khususnya dalam mengenali huruf dan menyusun kata sederhana. Temuan penelitian tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan pada aspek ketepatan membaca dan kecepatan mengenali kata setelah diterapkan media *word search* dalam pembelajaran.

Penelitian serupa dilakukan oleh (Putri & Handayani, 2020) menyatakan bahwa media *word search puzzle* terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini, khususnya pengenalan huruf dan pemahaman kata. Temuan tersebut menunjukkan bahwa anak yang belajar menggunakan permainan pencarian kata menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang diajarkan melalui metode konvensional. Penelitian lain oleh (Rahmawati, 2021) juga mengungkapkan bahwa penggunaan media permainan berbasis kata seperti *word search* dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar anak. Aktivitas mencari kata dalam grid membantu anak mengembangkan strategi visual scanning yang berkontribusi pada peningkatan kemampuan membaca awal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian studi kepustakaan (*library research*).

Pendekatan deskriptif kualitatif dipilih karena bertujuan mendeskripsikan secara mendalam strategi permainan *word finder* sebagai salah satu alternatif pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan literasi membaca anak usia 5–6 tahun berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian yang relevan. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya memberikan gambaran yang sistematis mengenai konsep, tahapan pelaksanaan, serta implikasi penerapan permainan *word finder* dalam pembelajaran anak usia dini tanpa melakukan pengujian hipotesis atau perlakuan eksperimen.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder (Sugiyono, 2017). Data primer diperoleh dari naskah skripsi yang mengkaji permainan *word finder* sebagai media pembelajaran literasi membaca anak usia dini. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari berbagai sumber ilmiah, seperti buku, artikel jurnal nasional maupun internasional, dokumen kebijakan pendidikan, serta referensi lain yang berkaitan dengan literasi membaca anak usia dini, pembelajaran berbasis bermain, dan strategi pembelajaran di PAUD.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi, yaitu mengumpulkan, membaca, menelaah, dan mengidentifikasi berbagai dokumen ilmiah yang relevan dengan fokus kajian (Creswell, 2014). Dokumen yang telah terkumpul kemudian diseleksi berdasarkan kesesuaian topik, kredibilitas sumber, serta keterkaitannya dengan strategi permainan *word finder* dan pengembangan kemampuan literasi membaca anak usia dini.

Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles dkk., (2014), yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi dan mengelompokkan informasi yang berkaitan dengan konsep permainan *word finder*, tahapan dan karakteristik literasi membaca anak usia 5–6 tahun, serta strategi implementasinya dalam pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah penyajian data, yaitu menyusun informasi yang telah direduksi secara sistematis dalam bentuk narasi sehingga memudahkan proses interpretasi. Tahap terakhir berupa penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan hasil

analisis untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai strategi permainan *word finder* sebagai upaya menstimulasi kemampuan literasi membaca anak usia dini.

PEMBAHASAN

Pengertian Literasi Membaca

Literasi didefinisikan sebagai kemampuan berbahasa dalam bentuk lisan maupun tulisan yang berperan dalam aktivitas komunikasi. Secara historis, pada awalnya literasi hanya ditafsirkan sebagai kemampuan dasar membaca dan menulis. Seiring perkembangan pemikiran, pengertian literasi meluas sehingga mencakup kemampuan untuk memahami, menggunakan, menganalisis, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam berbagai konteks. Kata “*literacy*” dalam bahasa Inggris merujuk pada kemampuan membaca dan menulis (Isnaini & Mayasita, 2025).

Secara etimologis, istilah literasi berasal dari bahasa Latin “*literatus*”, yang berarti seseorang yang berpendidikan atau belajar, dan erat kaitannya dengan aktivitas membaca dan menulis. Dengan demikian, literasi mencakup kemampuan membaca, menulis, berhitung, serta menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Nurdiantini dkk., 2024). Pada anak-anak, literasi merupakan proses berkelanjutan yang dimulai dari kemampuan berbicara, berpikir kritis, dan rasa ingin tahu, yang kemudian berkembang menjadi kemampuan membaca dan menulis. Keterampilan ini penting untuk terus dipelajari sepanjang hidup dan akan berkembang seiring waktu.

Dalam pengertian yang lebih luas, literasi berarti kemampuan berbahasa yang meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, serta berpikir sebagai bagian dari unsur-unsur tersebut. Selain itu, literasi juga diartikan sebagai kemampuan untuk mengakses, memahami, dan memanfaatkan informasi secara cerdas melalui berbagai aktivitas guna meningkatkan keterampilan bahasa (Pramita dkk., 2024).

Membaca merupakan salah satu aspek perkembangan bahasa yang dapat diartikan sebagai proses mengubah simbol atau gambar menjadi suara yang kemudian digabungkan menjadi kata-kata. Anak-anak yang sejak kecil gemar dengan gambar, huruf, dan buku cerita cenderung memiliki minat membaca

yang lebih tinggi (Suriyani & Royani, 2025). Membaca adalah aktivitas mental yang bertujuan memperoleh informasi dari teks tertulis. Kegiatan ini melibatkan pemahaman dan pengenalan isi bacaan agar pembaca dapat memahami materi secara menyeluruh. Dengan demikian, membaca tidak hanya sekedar mengenali kata, frasa, paragraf, atau ide, tetapi juga mencakup proses pemahaman yang lebih mendalam (Nasution dkk., 2022).

Membaca adalah aktivitas untuk mencari informasi yang tertulis. Selain itu, membaca juga melibatkan pengenalan terhadap teks dan simbol angka yang tertulis. Untuk anak usia dini, membaca adalah kegiatan memahami makna dengan benar melalui pengenalan simbol tulisan, teks, dan lambang. Literasi membaca adalah kemampuan untuk mengerti dan menafsirkan teks yang tertulis (Ekawati dkk., 2023). Literasi membaca juga dapat dipahami sebagai kegiatan yang bertujuan mengembangkan kemampuan anak agar dapat memperoleh informasi dari bacaan serta membantu membentuk pola pikir anak dalam memperluas pengetahuannya.

Tahapan Membaca Anak Usia Dini

Dalam perkembangan literasi, menurut Jeanne S.Chall (1983) dalam (Mansoor & Susliah, 2024) terdapat beberapa tahap dalam proses belajar membaca, yaitu:

- 1) Tahap pra-membaca untuk anak usia 0-6 tahun.

Tahap ini merupakan fase awal di mana anak mulai mengenal bahasa dan simbol-simbol yang berkaitan dengan membaca. Pada tahap ini, anak-anak belajar mengenal huruf, suara, dan kata-kata melalui interaksi dengan lingkungan sekitar, seperti mendengarkan cerita, bernyanyi, dan bermain dengan buku bergambar. Kegiatan ini membangun fondasi literasi dasar yang penting untuk tahap membaca selanjutnya.

- 2) Tahap decoding pada anak usia 6-7 tahun.

Pada tahap ini, anak mulai belajar menghubungkan simbol huruf dengan suara (fonem) dan mulai mengenali kata-kata secara eksplisit. Decoding merupakan keterampilan dasar yang memungkinkan pembaca pemula untuk mengenali kata-kata melalui pengenalan

huruf dan suara, yang sangat penting dalam perkembangan literasi awal. Proses decoding adalah kemampuan mengenali kata secara otomatis dengan menguraikan huruf menjadi suara, sehingga anak dapat membaca kata-kata baru yang belum pernah ditemui sebelumnya.

- 3) Tahap konfirmasi kelancaran pada anak usia 7-8 tahun.

Setelah anak mampu melakukan decoding, tahap selanjutnya adalah mengembangkan kelancaran membaca. Pada tahap ini, anak mulai membaca dengan lebih cepat, lancar, dan ekspresif, serta mulai memahami teks yang dibaca secara lebih baik. Kelancaran membaca menjadi indikator penting bahwa anak sudah siap untuk memahami teks yang lebih kompleks.

- 4) Tahap membaca untuk mempelajari hal-hal baru, anak usia 8-14 tahun.

Di tahap ini, anak membaca bukan hanya untuk mengenali kata atau kalimat, tetapi untuk memperoleh informasi dan pengetahuan baru. Anak mulai menggunakan keterampilan membaca untuk belajar tentang dunia di sekitarnya, seperti membaca buku pelajaran, artikel, atau teks informatif lainnya.

- 5) Tahap membaca dengan berbagai sudut pandang, anak usia 14-18 tahun.

Pada tahap ini, pembaca mulai mampu memahami dan mengevaluasi teks dari berbagai sudut pandang. Anak belajar mengenali bahwa teks dapat memiliki berbagai makna dan interpretasi tergantung pada konteks dan perspektif pembaca.

- 6) Tahap membaca yang melibatkan konstruksi dan rekonstruksi makna, anak usia 18 tahun ke atas.

Tahap ini merupakan tingkat lanjutan di mana pembaca aktif membangun makna dari teks melalui proses interpretasi, evaluasi, dan integrasi informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Pembaca tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga merekonstruksi makna sesuai dengan konteks dan pengalaman pribadi.

Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap literasi pra-membaca. Pada tahap ini, anak belum benar-benar membaca kata atau kalimat secara utuh, melainkan mulai

mengenali pola-pola bahasa tertulis dan simbol-simbol yang ada dalam buku. Tahap ini sering disebut juga sebagai *pattern recognition* atau pengenalan pola, di mana anak mulai berpura-pura membaca, mengenali huruf, gambar, dan simbol, serta menunjukkan ketertarikan terhadap buku dan cerita. Dalam kaitannya dengan tahapan perkembangan membaca, pra-membaca berfungsi sebagai fondasi penting yang menyiapkan anak untuk tahap membaca selanjutnya, yaitu decoding dan kelancaran membaca. Pada tahap pra-membaca, anak mengembangkan kemampuan bahasa lisan, kosakata, serta kesadaran fonologis yang sangat penting agar mereka dapat mengenali hubungan antara huruf dan suara saat mulai belajar membaca secara formal.

Karakteristik Membaca Anak Usia 5-6 Tahun

Kemampuan literasi membaca pada anak usia dini merupakan salah satu aspek perkembangan bahasa yang perlu distimulasi sejak dini melalui kegiatan belajar yang sesuai dengan karakteristik anak. Pada usia 5–6 tahun, anak berada pada tahap *emergent literacy*, yaitu fase ketika anak mulai memahami bahwa simbol huruf memiliki makna dan dapat digunakan sebagai media komunikasi. Pada tahap ini, anak belum dituntut mampu membaca secara lancar, tetapi mulai menunjukkan kemampuan mengenali huruf, menghubungkan bunyi dengan simbol huruf, memahami arah membaca, serta mengenali kata-kata sederhana yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari (Clay, 1991; Lonigan dkk., 2000).

Clay menjelaskan bahwa pengembangan literasi dimulai jauh sebelum anak memasuki pendidikan formal di sekolah dasar, dan anak pra-sekolah sudah mulai berinteraksi dengan buku dan simbol tulisan melalui aktivitas seperti membolak-balik halaman buku, berpura-pura membaca, dan mengenali kata-kata dalam konteks yang sudah dikenal (Umar, 2006). Sejalan dengan pendapat Christopher J. Lonigan, seorang ahli dalam bidang perkembangan literasi anak usia dini dalam penelitiannya sering kali berfokus pada keterampilan pra-membaca (*emergent literacy*) yang mencakup aspek-aspek seperti kesadaran

fonologis, pengenalan huruf, dan kesadaran cetak (Lonigan dkk., 2000).

Anak usia 5-6 tahun mulai mengenali bunyi dalam bahasa, seperti rima, suku kata, dan fonem individual. Mereka dapat mengidentifikasi bunyi awal kata (misalnya, /b/ pada “bola”) dan mulai memahami hubungan antara bunyi dan huruf. Anak pada usia ini biasanya sudah mengenali sebagian besar huruf alfabet, terutama huruf kapital, dan mulai memahami konsep cetak, seperti arah membaca (kiri ke kanan), dan perbedaan antara kata dan gambar. Mereka juga mulai mengenali kata-kata sederhana, seperti nama mereka sendiri.

Permainan *Word Finder*

Permainan *word finder* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan yang digunakan untuk menstimulasi kemampuan literasi anak usia dini, khususnya dalam aspek membaca permulaan. Permainan ini mengadaptasi konsep *word search* atau pencarian kata, dimana anak diminta untuk menemukan kata tertentu dalam susunan huruf yang disajikan secara sistematis. Dalam konteks PAUD, permainan ini dikembangkan menjadi lebih konkret dan interaktif agar sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Secara umum, *word finder* dapat diartikan sebagai aktivitas mencari, mengenali, dan menyusun kata melalui media tertentu, baik dalam bentuk grid, papan, maupun kartu huruf. Aktivitas ini melibatkan proses visual scanning, pengenalan huruf, serta pemahaman makna kata secara sederhana. Oleh karena itu, permainan ini tidak hanya melatih kemampuan membaca, tetapi juga meningkatkan konsentrasi dan ketelitian anak.

Permainan *word finder* adalah aktivitas edukatif berbasis pencarian kata yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan membaca, mengenal kata, serta meningkatkan keterampilan kognitif, terutama pada anak usia dini. *Word finder* digunakan sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan untuk membantu anak mengenali huruf, membaca kata sederhana, dan memahami makna kata melalui konteks visual atau gambar. Permainan *word finder* dirancang untuk melatih kemampuan anak dalam mengenali huruf dan kata, serta

mengasah keterampilan menyusun kata secara kreatif dan menyenangkan.

Dalam implementasinya, permainan *word finder* dapat dilakukan melalui berbagai variasi kegiatan, seperti mencari kata dalam kotak huruf, menghubungkan huruf menggunakan alat bantu, atau mencocokkan kata dengan gambar. Variasi ini memungkinkan anak untuk terlibat secara aktif baik secara kognitif maupun motorik. Permainan *word finder* juga memiliki keunggulan dalam melatih kemampuan diskriminasi visual huruf. Anak belajar membedakan huruf yang memiliki bentuk mirip, seperti “b” dan “d”, atau “p” dan “q”. Kemampuan ini sangat penting dalam tahap awal membaca.

Pelaksanaan permainan *Word Finder* dilakukan melalui beberapa tahapan pembelajaran. Pada tahap awal, guru memperkenalkan huruf alfabet menggunakan media *flashcard* dan mengajak anak menyebutkan nama serta bunyi huruf secara bersama-sama. Guru kemudian memberikan stimulasi melalui kegiatan membedakan huruf-huruf yang hampir sama bentuknya. Setelah itu, anak mulai dikenalkan dengan kata-kata sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari seperti “bola”, “buku”, “meja”, dan “sapu”. Tahap inti pembelajaran dilakukan melalui permainan *Word Finder*, dimana anak diminta mencari huruf atau kata sederhana berdasarkan gambar yang ditunjukkan guru. Anak kemudian menyusun huruf menjadi kata dan membaca kata tersebut secara mandiri maupun bersama teman kelompoknya. Pada tahap akhir, guru memberikan evaluasi dan penguatan berupa pujian, tepuk semangat, dan motivasi agar anak lebih percaya diri dalam membaca.

Strategi Penerapan Permainan *Word Finder*

Strategi permainan *word finder* merupakan implementasi pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*) yang berorientasi pada keterlibatan aktif anak dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan literasi secara alami melalui aktivitas eksploratif.

Penelitian oleh (Eccles dkk., 2021; Kalinde dkk., 2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain mampu meningkatkan keterampilan fonologis, penguasaan kosakata, kemampuan mengenali huruf, serta kesiapan membaca anak usia dini dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru. Melalui aktivitas bermain yang bermakna, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan bahasa lisan, kesadaran fonologis, dan keterampilan literasi awal secara alami dalam konteks yang menyenangkan sehingga kesiapan membaca berkembang secara lebih optimal.

Permainan *word finder* memfasilitasi anak untuk melakukan proses identifikasi huruf, pencocokan bunyi dengan simbol, serta pengenalan kata sederhana melalui aktivitas yang menyenangkan. Aktivitas tersebut sesuai dengan konsep *guided play*, yaitu pembelajaran yang tetap berorientasi pada tujuan belajar namun dikemas dalam suasana bermain sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Wohlwend, (2023) menjelaskan bahwa bermain bukan sekadar kegiatan rekreatif, tetapi merupakan bagian integral dari perkembangan literasi awal karena memungkinkan anak mengembangkan kemampuan bahasa, berpikir simbolik, komunikasi, dan pemecahan masalah secara bersamaan.

Dalam perspektif *emergent literacy*, kemampuan membaca berkembang sejak anak mulai berinteraksi dengan lingkungan yang kaya akan pengalaman literasi. Oleh karena itu, pembelajaran tidak berfokus pada kemampuan membaca secara formal, tetapi pada pemberian stimulasi yang memungkinkan anak mengenali fungsi tulisan, memahami hubungan antara bunyi dan simbol huruf, serta membangun minat terhadap kegiatan membaca. Hidayati dkk., (2023) menemukan bahwa strategi pengenalan literasi awal yang efektif dilakukan melalui penciptaan lingkungan kaya literasi, penyediaan sudut baca, pelabelan benda-benda di kelas, penggunaan media visual, serta permainan bahasa yang melibatkan partisipasi aktif anak. Strategi tersebut memiliki karakteristik yang serupa dengan permainan *word finder*, karena sama-sama menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran.

Temuan tersebut diperkuat oleh Wiyani

& Nuryana, (2023) yang menyatakan bahwa keberhasilan program *emergent literacy* pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh pengelolaan lingkungan belajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara intensif dengan simbol-simbol bahasa melalui kegiatan yang menyenangkan. Program literasi yang dirancang secara sistematis mampu meningkatkan kesiapan membaca sekaligus membangun minat literasi sejak usia dini.

Strategi permainan *word finder* juga mendukung perkembangan kemampuan naratif anak. Ketika anak menemukan kata tertentu kemudian menghubungkannya dengan gambar atau pengalaman sehari-hari, anak terdorong untuk mengungkapkan ide, menceritakan kembali makna kata, serta membangun kalimat sederhana. Penelitian Puspitasari dkk., (2023) menunjukkan bahwa kemampuan naratif memiliki hubungan yang signifikan dengan perkembangan *emergent literacy* dan kemampuan membaca permulaan. Anak yang memiliki kemampuan bercerita lebih baik cenderung menunjukkan kemampuan mengenali kata dan memahami bacaan yang lebih tinggi dibandingkan anak dengan kemampuan naratif yang rendah.

Selain mengembangkan kemampuan membaca, permainan *word finder* memberikan pengalaman belajar yang bersifat holistik. Anak tidak hanya belajar mengenali huruf, tetapi juga melatih perhatian, daya ingat, kemampuan mengelompokkan, serta keterampilan memecahkan masalah ketika mencari huruf atau kata yang diminta guru. Aktivitas tersebut sejalan dengan pendekatan STEAM pada pendidikan anak usia dini yang mengintegrasikan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi dalam proses belajar. Penelitian Najanuddin dkk., (2023) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengombinasikan permainan dan aktivitas eksploratif mampu meningkatkan perkembangan literasi membaca, menulis, serta numerasi secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peran Guru Dalam Implementasi Strategi Permainan *Word Finder*

Keberhasilan penerapan strategi permainan tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru

bertugas merancang permainan sesuai karakteristik perkembangan anak, menyediakan media yang menarik, memberikan contoh pelaksanaan permainan, serta memberikan pendampingan selama kegiatan berlangsung.

Pandangan tersebut sejalan dengan teori sosiokultural Vygotsky yang menegaskan bahwa perkembangan kemampuan anak berlangsung melalui interaksi sosial (Vygotsky, 1978). Anak akan mampu menyelesaikan tugas yang semula sulit apabila memperoleh bantuan dari orang yang lebih kompeten. Bantuan tersebut dikenal sebagai scaffolding, sedangkan rentang kemampuan yang dapat dicapai melalui bantuan disebut Zone of Proximal Development (ZPD). Dalam permainan *word finder*, guru memberikan bantuan berupa petunjuk, contoh pengucapan huruf, maupun pertanyaan yang membantu anak menemukan jawaban secara mandiri. Bantuan tersebut secara bertahap dikurangi ketika anak mulai memahami konsep yang dipelajari sehingga anak mampu menyelesaikan tugas secara mandiri.

Guru juga memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang relatif singkat sehingga kegiatan belajar perlu dikemas dalam bentuk permainan yang bervariasi, penuh interaksi, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak aktif. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga mengembangkan rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, dan keterampilan berkomunikasi.

Implikasi Strategi Permainan *Word Finder*

Permainan *word finder* memberikan berbagai implikasi positif terhadap perkembangan literasi membaca anak usia dini. Pertama, permainan ini membantu anak mengenali simbol huruf secara lebih cepat melalui aktivitas yang menarik. Kedua, anak memperoleh kesempatan untuk memperluas kosakata karena setiap permainan dikaitkan dengan tema-tema pembelajaran yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Ketiga, anak belajar memahami hubungan antara bunyi bahasa dan simbol huruf sehingga kemampuan membaca permulaan berkembang secara bertahap.

Selain mengembangkan kemampuan membaca, permainan ini juga menstimulasi perkembangan kognitif anak. Ketika mencari huruf atau kata tertentu, anak melakukan proses mengamati, membandingkan, mengelompokkan, serta mengambil keputusan. Aktivitas tersebut melibatkan kemampuan berpikir, konsentrasi, dan pemecahan masalah yang merupakan bagian dari perkembangan kognitif pada tahap praoperasional sebagaimana dijelaskan oleh Piaget, (1964).

Dari perspektif perkembangan bahasa, permainan *word finder* juga mendukung teori nativisme Chomsky yang menyatakan bahwa anak memiliki kemampuan bawaan dalam memperoleh bahasa (Language Acquisition Device). Potensi tersebut berkembang secara optimal apabila anak memperoleh stimulasi yang tepat melalui lingkungan belajar yang kaya akan aktivitas berbahasa (Chomsky, 2014). Dengan demikian, permainan *word finder* dapat menjadi salah satu bentuk stimulasi yang membantu anak mengembangkan kemampuan mengenali bunyi bahasa, memperkaya kosakata, serta memahami struktur bahasa sederhana yang menjadi dasar kemampuan membaca.

Berdasarkan hasil kajian tersebut, strategi permainan Word Finder tidak hanya berfungsi sebagai media bermain, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek bahasa, kognitif, sosial, dan motorik anak secara bersamaan. Pembelajaran yang dikemas melalui permainan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga anak lebih aktif, termotivasi, dan memiliki kesempatan untuk membangun kemampuan literasi membaca sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan kajian artikel tersebut, permainan *word finder* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan literasi membaca anak usia 5–6 tahun. Permainan ini membantu anak mengenal huruf, membedakan bentuk huruf yang mirip, menghubungkan bunyi dengan simbol huruf, serta membaca kata sederhana melalui

aktivitas yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Selain meningkatkan kemampuan membaca awal, penerapan *word finder* juga mendukung perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan motivasi belajar anak karena dilaksanakan melalui kegiatan bermain, kerja sama, dan pemberian penguatan dari guru. Oleh karena itu, *word finder* layak dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran literasi di PAUD untuk menstimulasi kesiapan membaca anak secara bertahap dan bermakna.

Saran

Guru dapat memanfaatkan permainan *word finder* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan literasi membaca anak usia dini. Permainan ini dapat digunakan secara rutin dan berulang agar anak memperoleh kesempatan yang lebih banyak untuk mengenal huruf, menyusun huruf menjadi kata, serta membaca kata sederhana. Guru juga disarankan memberikan variasi tingkat kesulitan permainan sesuai dengan kemampuan masing-masing anak. Selain itu, guru dapat memfokuskan pembelajaran pada satu jenis permainan terlebih dahulu pada setiap level, kemudian mengulang permainan tersebut beberapa kali hingga anak benar-benar memahami konsep yang diajarkan sebelum beralih ke level atau variasi permainan berikutnya. Pendekatan ini dapat membantu anak belajar secara bertahap dan lebih mendalam sesuai dengan kemampuan perkembangan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Agustin Ningrum, M., Matheos Malaikosa, Y., & Rinakit Adhe, K. (2024). Pengembangan Media GAMAKE (Game Pemadam Kebakaran) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Anak Usia 5-6 Tahun. *Generasi Emas*, 7(1), 76–91. [https://doi.org/10.25299/ge.2024.vol7\(1\).17868](https://doi.org/10.25299/ge.2024.vol7(1).17868)
- Aulia, E. R., Maulidiyah, E. C., Fitric, R., & Mas'udah, M. (2022). Media Ular Tangga Qr Code Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 73–92.

- <https://doi.org/10.53977/kumarottama.v2i1.599>
- Chomsky, N. (2014). *Aspects of the Theory of Syntax* (50th Anniv). MIT Press.
- Clay, M. (1991). *Becoming Literate: The Construction of Inner Control*. Heinemann.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design : Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Los Angeles: Sage.
- Eccles, R., van der Linde, J., le Roux, M., Swanepoel, D. W., MacCutcheon, D., & Ljung, R. (2021). The Effect of Music Education Approaches on Phonological Awareness and Early Literacy: A Systematic Review. *The Australian Journal of Language and Literacy*, 44(1), 46–60. <https://doi.org/10.1007/BF03652064>
- Ekawati, V. E., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Nurannisa, A., Ulandari, F., Jaslina, & Dewi, S. S. (2023). *Meningkatkan Budaya Literasi dengan Permainan Mallogo Berbantuan Augmented Reality* (Issue 0).
- Fauziyah, C., Fitri, R., & Malaikosa, Y. M. L. (2025). Analisis Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Interaksi Sosial Dan Pengenalan Numerasi Sejak Dini. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 11(1), 590–597. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v11i1.7161>
- Fauziyah, D. L., Widayati, S., Ningrum, M. A., & Adhe, K. R. (2024). Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Dan Kewargaan Menggunakan Big-Book Bertema Local Tourism Pada Anak Usia Dini. *PAUD Teratai*, 12(1).
- Fithriani, R. (2019). Improving early reading skills through word search games. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 45–52.
- Hidayati, N., Meliani, F., Yuliyanto, A., Sofiasyari, I., & Muzfirah, S. (2023). Strategies in Introduction Emergent Literacy for Early Childhood in Early Childhood Education. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 6(2), 113–121.
- <https://doi.org/10.24014/kjiece.v6i2.21527>
- Isnaini, A., & Mayasita, T. (2025). *Peran Guru dalam Literasi Membaca untuk Meningkatkan Keterampilan Bahasa Anak Usia Dini di TK Dharma Maitreya*. 2, 1–8.
- Kalinde, B., Mambwe, R., Sichula, N. K., & Kaluba, C. (2024). A Systematic Review of Early Childhood Education and Primary School Readiness for Transition Through Play-Based Pedagogies. *Journal of Law and Social Sciences*, 5(4), 63–88. <https://doi.org/10.53974/unza.jlss.5.4.1165>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 46 Tahun 2025 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini*.
- Linnea C. Ehri. (2005). Learning to read words: Theory, findings, and issues. *Scientific Studies of Reading*, 9(2), 167–188.
- Lonigan, J., C., Burgess, R., S., Anthony, & L., J. (2000). Development of emergent literacy and early reading skills in preschool children: Evidence from a latent-variable longitudinal study. *Developmental Psychology*, 36(5), 596–613.
- Mansoor, Z., & Susliah, E. (2024). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Metode Phonics. *Jurnal Cerlang Pendidikan Anak Usia Dini (JCPAUD)*, 38–48.
- Maulidiyah, E. C., Agustin Ningrum, M., Fitri, R., & Putri Pratiwi, A. (2023). Pelatihan Fun Games Berbasis Steam Pada Pendidik Anak Usia Dini. *Transformasi Dan Inovasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 70–74. <https://doi.org/10.26740/jpm.v3n2.p70-74>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Mufidah, I., & Maulidiyah, E. C. (2022). *Pengaruh Game Belajar Membaca*

- Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(2), 302–316.
- Najanuddin, N., Setiani, R. E., & Listyowati, A. (n.d.). Redefining Early Literacy: A STEAM Approach at AZ Zahra NU Kindergarten, Magelang. 2023, 8(4), 285–296.
<https://doi.org/10.14421/jga.2023.84-08>
- Nasution, U. H., Azzahra, S. K., Amanda, K. Z., Lidy, Sofiana, & Khadijah. (2022). Permainan Mencari Huruf Yang Sama Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Media Papan Flanel. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(24), 515–521.
- Ngura, E. T., Yasinta Maria Fono, & Martha Malo. (2024). Analisis Kemampuan Literasi Membaca Anak Usia 4-5 Tahun di TKK St. Clara Wudu. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(1), 158–166.
<https://doi.org/10.35473/ijec.v6i1.2542>
- Ningrum, M. A., Maulidiyah, E. C., & ... (2020). Pelatihan Pembuatan Fun Games bagi Guru PAUD di Kabupaten Jombang Jawa Timur. *Jurnal Pengabdian Pada ...*, 5(3), 724–732.
- Nurdiantini, M. P., Dr. H. Zaenal Abidin Arief, M. S., & Dr. Masitowati Gatot, M.Si, M. E. (2024). *Trik Jitu Membuat Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Pada Anak usia Dini*.
- Oktavia, A. R., Adhe, K. R., Khotimah, N., & Simatupang, N. D. (2024). Pengaruh Media Buku Digital Tema Cuaca terhadap Literasi Sains Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 21–28.
- Piaget, J. (1964). Development and learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186.
- Pramita, D., Linawati, R., Muna, N., & Ratno. (2024). *Peningkatan Kemampuan Literasi Melalui Metode Pembiasaan One Day One Book Anak Usia 5- 6 Tahun Di Tk Islam Darul Muhibbin Wedi Klaten*. 4, 1–8.
- Puspitasari, N. A., Damaianti, V. S., Syihabuddin, & Sumiyadi. (2023). The Role of Narrative Ability on Emergent Literacy Skills and Early Word Reading of Early Childhood Students. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(8), 253–271.
<https://doi.org/10.26803/IJLTER.22.8.14>
- Putri, A. R., & Handayani, S. (2020). The use of word search puzzle to improve early childhood literacy. *Jurnal PAUD Terpadu*, 4(1), 23–30.
- Rahmawati, D. (2021). Pengaruh media word search terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1200–1208.
- Rosida, Jannah, M., & Malaikosa, Y. M. L. (2024). Penerapan Sekolah Ramah Anak Dalam Meningkatkan Karakter Anak Di Tk Al Hikmah. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Dan Pendidikan IPS (SOSPENDIS)*, 2(2), 64–72.
- Rosida, Khotimah, N., Malaikosa, Y. M. L., & Setyowati, S. (2025). Pengaruh Media Big Book Terhadap Kemampuan Mengenai Mitigasi Bencana dan Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 206–220. <https://doi.org/10.19105/18428>
- Sadeghi, A., & Farzizadeh, B. (2012). The effect of word search puzzles on vocabulary learning of EFL learners. *Theory and Practice in Language Studies*, 2(7), 1417–1423.
- Sari, W. M., Adhe, K. R., Widayanti, M. D., & Maulidiyah, E. C. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Audiovisual Terhadap Literasi Anak Kelompok B. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 5(2), 72.
<https://doi.org/10.30587/jieec.v5i2.5719>
- Setyowati, E., & Ningrum, M. A. (2020). *Urgensi Pendidikan Karakter Dan Nasionalisme Bagi Anak Usia Dini*. 1(2).
- Simatupang, N. D., Widayati, S., Adhe, K. R., & Sholichah, S. A. (2023). Pengembangan Buku Cerita Big Book Kalender Meja dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1130–1141.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4067>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian*

- Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi 20). Bandung: Alfabeta.
- Suriyani, & Royani, I. (2025). *Perkembangan Bahasa Dan Literasi Anak Usia Dini*.
- Umar, A. (2006). *Peran Orangtua Dalam Pengembangan Membaca dan Literacy Anak Usia 0 Sampai 5 Tahun*. 8(2), 1–13.
- Ummah, I., Miftakhul Jannah, & Yes Matheos Lasarus Malaikosa. (2024). Strategi Perlindungan Anak Usia Dini pada Kesiapan Masa Transisi dari PAUD ke Sekolah Dasar yang Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(1). <https://doi.org/10.58540/jurpendis.v2i1>.
- 576
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.
- Wiyani, N. A., & Nuryana, Z. (2023). Management of the Emergent Literacy Program for Early Childhood at the Birrul Walidain Learning House. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.21831/jppm.v10i1.57038>
- Wohlwend, K. (2023). Serious Play for Serious Times: Recentring Play in Early Literacy Classrooms. *The Reading Teacher*, 76(4), 478–486. <https://doi.org/10.1002/trtr.2157>

