



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 1472-1481

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2115

Strategi Gamifikasi Flash Card Adaptif: Kontribusi terhadap SDG 4 dalam Stimulasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini

Nisa Qonita¹, Suharti², Dhian Gowinda Luh Safitri³, dan Mallewi Agustin Ningrum⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK. Meskipun media visual telah banyak digunakan dalam pengajaran membaca, namun strategi yang mengintegrasikan aspek adaptif terhadap hambatan psikologis dan diskriminasi visual anak masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi gamifikasi melalui flash card adaptif yang diintegrasikan dalam permainan "Menjemur Baju" untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis studi kasus terhadap dua partisipan di Surabaya. Data dikumpulkan melalui observasi partisipan, wawancara tidak terstruktur, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Gap penelitian ini terletak pada fokus penanganan hambatan spesifik mirroring dan rendahnya regulasi emosi melalui media manipulatif yang terpersonalisasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kodifikasi warna pada huruf-huruf yang berisiko tertukar (seperti 'b' dan 'd') serta skema gamifikasi mampu mereduksi kecemasan belajar dan meningkatkan akurasi pengenalan simbol huruf secara signifikan. Kontribusi ilmiah penelitian ini membuktikan bahwa efektivitas membaca permulaan tidak hanya bergantung pada repetisi visual, tetapi pada adaptivitas media terhadap profil neuro-psikologis anak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa strategi gamifikasi adaptif mentransformasi proses kognitif yang kaku menjadi aktivitas bermain yang bermakna.

Kata Kunci : *Gamifikasi; Flash Card Adaptif; Membaca Permulaan; Anak Usia Dini*

ABSTRACT. Although visual media have been widely employed in reading instruction, strategies that integrate adaptive aspects toward children's psychological barriers and visual discrimination remain limited. This study aims to analyze a gamification strategy through adaptive flashcards integrated into the "Menjemur Baju" (Clothes Hanging) game to stimulate early reading skills in children aged 5-6 years. A qualitative case study method was employed, focusing on two participants in Surabaya. Data were collected through participant observation, unstructured interviews, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman model. The research gap lies in the focus on addressing specific mirroring obstacles and low emotional regulation through personalized manipulative media. The results indicate that the use of color coding on frequently confused letters (such as 'b' and 'd'), combined with a gamification scheme, significantly reduced learning anxiety and improved the accuracy of letter symbol recognition. The scientific contribution of this research demonstrates that early reading effectiveness depends not only on visual repetition but also on the media's adaptivity to the child's neuro-psychological profile. This study concludes that adaptive gamification strategies transform rigid cognitive processes into meaningful play activities.

Keyword : *Gamification; Adaptive Flashcards; Early Reading; Early Childhood*

Copyright (c) 2026 Nisa Qonita dkk.

✉ Corresponding author :

Email Address : nisaqonita.23170@mhs.unesa.ac.id

Received 12 Maret 2026, Accepted 3 Mei 2026, Published 3 Mei 2026

PENDAHULUAN

Literasi dini merupakan fondasi krusial bagi perkembangan akademik anak, di mana kemampuan membaca permulaan menjadi kunci utama dalam mengakses berbagai disiplin ilmu di masa depan [1]. Secara global, upaya peningkatan kemampuan membaca permulaan merupakan manifestasi dari pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs) poin ke-4 [2], yaitu menjamin kualitas pendidikan yang inklusif dan merata serta meningkatkan kesempatan belajar sepanjang hayat bagi semua. Salah satu target spesifik dalam SDG 4 adalah memastikan bahwa semua anak memiliki akses terhadap pengembangan masa kanak-kanak dini yang berkualitas sehingga mereka siap untuk pendidikan dasar. Dalam konteks ini, penguasaan literasi dasar bukan sekadar pencapaian akademis, melainkan hak asasi anak untuk mendapatkan fondasi pendidikan yang berkualitas. Oleh karena itu, pengembangan strategi pembelajaran yang adaptif bagi anak yang mengalami hambatan belajar menjadi sangat relevan guna mendukung pencapaian target literasi global tersebut[3].

Pada anak usia 5-6 tahun, proses pengenalan simbol huruf dan bunyi melibatkan transisi kompleks yang mencakup kesiapan visual, auditif, dan motorik. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pengajaran membaca seringkali dilakukan secara mekanistik melalui repetisi yang mengabaikan karakteristik perkembangan anak. Masalah utama yang ditemukan di lapangan, sebagaimana dilaporkan oleh [4], adalah masih banyaknya guru yang menggunakan metode konvensional berbasis buku paket yang seragam untuk semua anak. Padahal, kurangnya kreativitas guru dalam memodifikasi strategi mengajar menyebabkan anak-anak dengan gaya belajar tertentu, terutama kinestetik, tertinggal dalam kemampuan membaca.

Perkembangan teknologi dan variasi media pembelajaran telah menawarkan banyak solusi, salah satunya adalah penggunaan *flash card* yang dinilai efektif dalam mempercepat asosiasi simbol huruf dengan bunyi [5]. Akan tetapi, penggunaan media ini secara konvensional seringkali gagal menjawab tantangan spesifik seperti fenomena *mirroring*. Kegagalan anak dalam membedakan huruf serupa seringkali berujung pada menurunnya motivasi dan munculnya kecemasan belajar, yang jika tidak ditangani, akan menghambat kepercayaan diri anak dalam berliterasi. Secara teoretis, pendekatan yang hanya menitikberatkan pada aspek kognitif-*drill* tanpa menyentuh aspek emosional anak dipandang kurang optimal. Hal ini sejalan dengan konsep *Scaffolding* dari Vygotsky yang menekankan pentingnya dukungan responsif terhadap zona perkembangan anak.

Penelitian mengenai membaca permulaan telah banyak dilakukan, mulai dari metode fonik yang menekankan bunyi hingga metode global yang melihat kata sebagai kesatuan utuh. Namun, strategi membaca permulaan seharusnya tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada pembangunan kesadaran fonologis. Tanpa kesadaran fonologis yang kuat, anak akan kesulitan melakukan decode kata-kata baru [6]. Apa yang membedakan penelitian ini dengan studi-studi terdahulu adalah adanya integrasi menyeluruh antara media manipulatif konkret dengan strategi gamifikasi yang tidak hanya menyorot aspek kognitif, tetapi juga aspek psikologis anak.

Hingga saat ini, masih terdapat gap penelitian yang tegas, yaitu minimnya integrasi antara penggunaan media konkret, elemen gamifikasi, dan pendekatan

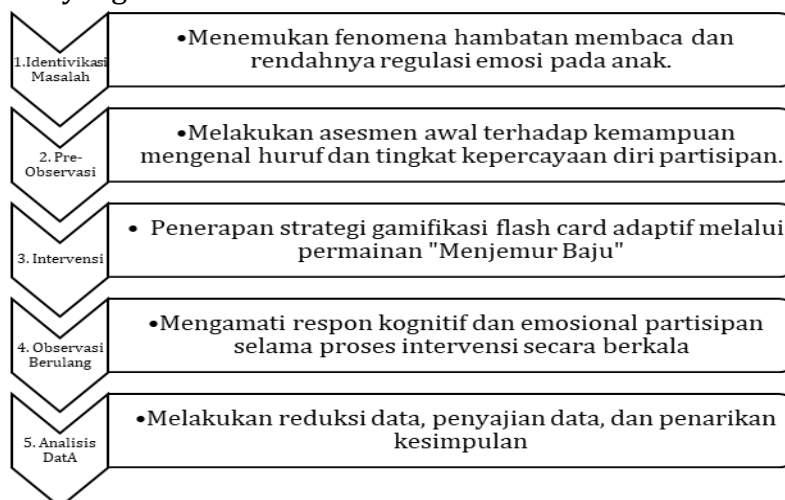
psikologis dalam satu kerangka intervensi literasi. Kebanyakan media literasi bersifat statis dan tidak adaptif terhadap perbedaan profil neuro-psikologis anak. Kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada "Triple-Integration", yaitu: (1) Aspek visual melalui kodifikasi warna untuk diskriminasi huruf; (2) Aspek kinestetik melalui aktivitas permainan "Menjemur Baju"; dan (3) Aspek psikologis yang menitikberatkan pada regulasi emosi serta peningkatan kepercayaan diri anak.

Masalah penelitian ini diperkuat oleh hasil observasi awal dan wawancara di lapangan di mana anak usia 5-6 tahun ditemukan mengalami hambatan diskriminasi visual yang persisten, seperti kesulitan membedakan huruf 'b', 'd', 'p', dan 'q'. Berdasarkan wawancara dengan pendidik, terungkap bahwa anak cenderung menunjukkan gejala frustrasi, seperti menarik diri dari aktivitas atau menolak mencoba kembali ketika melakukan kesalahan. Data awal menunjukkan bahwa tekanan psikologis selama proses pembelajaran yang kaku mengakibatkan anak mampu mengenal simbol secara parsial namun gagal dalam membangun konsep kata secara utuh.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus deskriptif. Fokus penelitian adalah untuk mengeksplorasi secara mendalam penerapan strategi gamifikasi *flash card* adaptif pada subjek yang mengalami hambatan membaca permulaan. Desain penelitian disusun secara sistematis untuk memotret proses intervensi dan perubahan perilaku subjek selama periode penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di Jl. Menanggal V No. 47, Kelurahan Menanggal, Kecamatan Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur. Adapun waktu pengambilan data lapangan dilakukan secara intensif pada bulan Maret 2026, tepatnya pada tanggal 7, 9, 11, dan 12 Maret 2026.

Subjek dalam penelitian ini berjumlah dua orang anak usia dini 5-6 tahun yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Kriteria pemilihan partisipan didasarkan pada: Anak yang menunjukkan hambatan diskriminasi visual yang persisten, Anak yang memiliki kecemasan belajar tinggi saat aktivitas literasi dan Anak yang berada dalam rentang usia transisi menuju pendidikan dasar. Berikut adalah alur tahapan penelitian yang dilaksanakan:



Gambar 1. Bagan Tahapan Penelitian

Data dikumpulkan melalui observasi partisipan, wawancara tidak terstruktur dengan pendidik, serta dokumentasi hasil karya anak. Analisis data dilakukan secara interaktif mengikuti model Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Untuk menjamin keabsahan data dan validasi temuan, peneliti menerapkan triangulasi data serta *member check* untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan kondisi nyata yang dialami oleh partisipan di lapangan. Prosedur penelitian mengikuti tahapan yang sistematis: Tahap Persiapan: Menyusun instrumen pengamatan yang sesuai dengan indikator perkembangan membaca anak usia 5-6 tahun. Tahap Pelaksanaan: Peneliti terjun ke lapangan untuk mengamati implementasi strategi mengajar dan merekam respon ketiga partisipan anak secara konsisten dalam kurun waktu tertentu. Tahap Analisis: Mengelompokkan data berdasarkan progres masing-masing partisipan. Tahap Verifikasi: Memvalidasi temuan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi saat anak melakukan kegiatan.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus hingga tuntas. Peneliti menggunakan model analisis data dari Miles, Huberman, dan Saldaña yang terdiri dari empat tahap utama: Pengumpulan Data : Peneliti mengumpulkan seluruh data mentah yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas membaca anak, wawancara tidak terstruktur dengan beberapa partisipan, serta dokumentasi hasil karya mereka di lapangan. Kondensasi Data : Pada tahap ini, peneliti melakukan proses pemilihan, penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan lapangan. Peneliti memilah respon beberapa anak usia 5-6 tahun yang relevan dengan strategi membaca permulaan, kemudian merangkumnya agar data menjadi lebih fokus dan tajam tanpa membuang substansi informasinya. Penyajian Data : Data yang telah dikondensasi kemudian disusun secara terorganisir ke dalam bentuk teks naratif, tabel perkembangan, atau matriks perbandingan antar beberapa partisipan. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat melihat pola interaksi anak terhadap strategi mengajar yang diberikan dan memudahkan dalam memahami apa yang sedang terjadi. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi : Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan temuan di lapangan. Peneliti mencari makna, pola, dan hubungan dari data yang disajikan. Kesimpulan awal ini masih bersifat sementara dan akan terus diverifikasi melalui tinjauan ulang catatan lapangan serta diskusi mendalam guna memastikan bahwa strategi membaca permulaan yang diterapkan benar-benar memberikan dampak pada ketiga partisipan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelaksanaan intervensi dengan media flash card berbentuk baju dalam permainan "Menjemur Baju", peneliti memetakan kondisi awal kedua partisipan berdasarkan observasi selama mengikuti kegiatan.

Tabel 1. Identifikasi Hambatan Awal Partisipan

Partisipan	Karakteristik Kognitif	Karakteristik Psikologis/Emosional
Partisipan 1	Mengalami disorientasi visual pada huruf geometris mirip seperti 'b' dan 'd'.	Memiliki hambatan regulasi emosi dan egosentrisme akibat pola asuh permisif.
Partisipan 2	Sudah mengenal beberapa huruf namun belum konsisten dalam penggabungan fonem.	Kurang percaya diri, pasif, dan memiliki rentang fokus yang rendah akibat paparan gadget.

Data di bawah ini merupakan ringkasan dari hasil pengamatan selama proses intervensi menggunakan media flash card.

Tabel 2. Capaian Indikator Membaca Permulaan

Indikator	Hasil Temuan pada Partisipan 1	Hasil Temuan pada Partisipan 2
Identifikasi Simbol	Mampu membedakan huruf 'b' dan 'd' secara konsisten melalui asosiasi warna kartu baju.	Berhasil mengenali 18 huruf abjad secara acak melalui permainan tebak cepat.
Kesadaran Fonik	Mampu melafalkan bunyi konsonan tunggal dengan artikulasi yang jelas.	Mampu melafalkan bunyi konsonan tunggal meski pada awalnya ragu-ragu.
Sintesis Suku Kata	Lancar merangkai suku kata terbuka (K-V) tanpa jeda mengeja yang lama.	Mampu merangkai suku kata dengan tepat melalui proses berpikir prosedural.
Kelancaran Membaca	Mampu membaca kata 2 suku kata secara mandiri.	Mampu membaca kata 2 suku kata dengan kecepatan yang terus meningkat.
Respon Afektif	Antusiasme sangat tinggi terhadap estetika kartu.	Peningkatan ekspresi dan keberanian dalam memilih kartu huruf.

Data hasil pengamatan mendalam selama periode Maret 2026 menunjukkan transformasi sebagai berikut:

Tabel 3. Kronologi Kemajuan Belajar Partisipan

Pertemuan	Fokus Aktivitas	Temuan Partisipan 1	Temuan Partisipan 2
1	Pengenalan Media & Pre-test	Masih bingung membedakan 'b' dan 'd', sempat merajuk saat fokus guru terbagi.	Pasif, sering bertanya "Gini ya bu?" karena takut salah; fokus mudah teralih.
2	Permainan "Menjemur Baju"	Berhasil menyusun kata: SAPU, MANIS, SEMUT, KURMA tanpa bantuan.	Berhasil menyusun kata: BOLA, NAIK, DOMBA, BERAS secara mandiri.
3	Capaian Kualitatif	Anak berkembang sesuai harapan, Masalah diskriminasi visual teratasi melalui kodifikasi warna.	Anak mulai berkembang sesuai harapan, Kepercayaan diri meningkat dan ketergantungan pada instruksi berkurang.

Berdasarkan jurnal reflektif dan catatan lapangan, ditemukan bahwa strategi flash card yang diintegrasikan dengan permainan "Menjemur Baju" memberikan dampak ganda pada Partisipan 1. Secara kognitif, hambatan mirroring pada huruf 'b' dan 'd' teratasi melalui strategi Kodifikasi Warna. Partisipan 1 tidak lagi melihat huruf sebagai simbol abstrak, melainkan sebagai objek visual yang memiliki ciri warna berbeda. Dari sisi emosional, media ini mampu mereduksi perilaku merajuk. Data wawancara 2 merekam pernyataan Partisipan 1: "Mau mau mau bu Nita... mudah". Hal ini menunjukkan bahwa media yang menarik secara estetika meningkatkan self-reward

Partisipan 1, sehingga ia merasa senang dan motivasi belajarnya meningkat tanpa harus mencuri perhatian guru dengan cara merajuk.

Temuan pada Partisipan 2 menunjukkan bahwa strategi flash card berperan sebagai alat stimulasi kepercayaan diri. Awalnya, Partisipan 2 menunjukkan perilaku "takut salah" yang merupakan dampak pola asuh masa lalu. Namun, dengan metode Scaffolding, Partisipan 2 mulai menunjukkan inisiatif. Catatan lapangan 2 menunjukkan Partisipan 2 lebih ekspresif dan tidak lagi menunggu instruksi penuh untuk mencari huruf. Peneliti mencatat bahwa penggunaan media fisik yang manipulatif membantu mengalihkan ketergantungan Partisipan 2 pada stimulasi pasif gadget. Partisipan 2 berhasil menemukan huruf 'N' pada kata "NAIK" secara mandiri, yang menandakan perkembangan decoding yang sudah mulai stabil.

Sintesis Hasil Analisis Komparatif

Tabel 4. Perbandingan Strategi dan Respon Akhir

Dimensi Perbandingan	Hasil Partisipan 1	Hasil Partisipan 2
Fungsi Utama Media	Sebagai alat klarifikasi visual	Sebagai alat pembangun self-efficacy.
Pola Perubahan	Dari egosentris menjadi kooperatif.	Dari pasif menjadi mandiri/ekspresif.
Kecepatan Dekode	Global	Prosedural
Hasil Karya	Penyusunan kata dengan struktur S-P-O sederhana.	Penyusunan kata benda dan kata kerja harian.



Gambar 2. Menunjukkan anak mampu menyusun kata dengan benar



Gambar 3. Menunjukkan anak sedang mencari huruf

Strategi integrasi *flash card* dalam permainan "Menjemur Baju" membuktikan bahwa stimulasi literasi dini pada anak usia 5-6 tahun memerlukan pendekatan yang melampaui aspek kognitif murni. Intervensi ini berhasil mentransformasi media belajar menjadi instrumen adaptif yang menysasar hambatan spesifik anak. Dekonstruksi Hambatan Visual dan Diferensiasi Warna. Temuan pada Partisipan 1 mengonfirmasi bahwa disorientasi visual berupa *mirroring* pada huruf-huruf geometris mirip (b, d, p, q) merupakan tantangan universal dalam literasi dini. Penggunaan kodifikasi warna pada kartu tidak sekadar berfungsi sebagai elemen estetika, melainkan sebagai "jangkar kognitif" yang memperkuat jejak memori pada korteks visual [7]. Strategi ini membantu anak mengidentifikasi simbol bukan melalui hafalan bentuk yang abstrak, melainkan melalui asosiasi kategori visual yang konkret. Hal ini selaras dengan temuan [8] bahwa kontras warna yang tinggi pada media manipulatif mempercepat kerja memori jangka

pendek anak dalam mengenali lambang, sehingga meminimalisir risiko kekeliruan persepsi simbolik [9].

Internalisasi Regulasi Emosi melalui Gamifikasi Pembelajaran. Mekanisme gamifikasi dalam permainan "Menjemur Baju" terbukti efektif mentransformasi beban kognitif menjadi aktivitas yang menyenangkan. Dengan mengintegrasikan elemen permainan, tekanan psikologis yang biasanya muncul saat proses membaca dapat direduksi secara signifikan. Kondisi ini menciptakan *low affective filter*, di mana anak merasa aman untuk bereksperimen dengan bahasa tanpa rasa takut akan kegagalan. Keterlibatan sensorik melalui media yang dapat dimanipulasi secara fisik terbukti meningkatkan fokus dan ketahanan duduk anak [10]. Secara psikologis, gamifikasi mendorong anak untuk melakukan kontrol diri dan regulasi emosi saat menghadapi tantangan menyusun kata [11].

Implementasi *Scaffolding* dalam Mengatasi Hambatan Psikologis (Kasus Partisipan 2). Pada kasus Partisipan 2, media interaktif berperan sebagai alat bantu *scaffolding* yang responsif terhadap Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Dukungan yang diberikan melalui media konkret memungkinkan anak untuk mencapai tingkat kemampuan yang lebih tinggi daripada jika belajar secara mandiri. Strategi ini membantu anak mengatasi hambatan psikologis berupa kecemasan dan rendahnya rasa percaya diri. Sejalan dengan teori Vygotsky, bimbingan yang tepat melalui media yang adaptif mampu mendorong potensi anak menjadi kemampuan aktual. Keberhasilan ini menegaskan bahwa intervensi yang menyentuh aspek afektif sangat krusial bagi anak yang menunjukkan gejala penarikan diri dalam aktivitas akademis [12].

Tabel Analisis Pembahasan Strategi Membaca Permulaan. Tabel berikut merangkum sintesis antara temuan lapangan dengan dukungan literatur ilmiah terbaru:

Tabel 3. Matriks Sintesis Temuan dan Teori Literasi

Komponen Analisis	Temuan Lapangan	Referensi Utama & Sitasi Relevan	Implikasi Strategis	Praktis
Diskriminasi Visual	Partisipan 1 membedakan 'b' dan 'd' lewat warna kartu baju.	Warna sebagai pembeda kognitif tercepat [13]	Kodifikasi warna pada huruf-huruf cermin.	
Regulasi Emosi	Perilaku merajuk Partisipan 1 hilang saat bermain.	Gamifikasi mereduksi hambatan emosional [14]	Integrasi aspek kinestetik dalam belajar membaca.	
Kepercayaan Diri	Partisipan 2 menjadi mandiri melalui instruksi bertahap.	<i>Scaffolding</i> meningkatkan <i>self-efficacy</i> [15]	Pemberian penguatan positif secara konsisten.	
Otomatisasi Kata	Partisipan 1&2 lancar menyusun kata "MANIS" & "BOLA".	Paparan berulang mempercepat jalur saraf membaca [16]	Penggunaan flash card dengan variasi kata harian.	
Kesadaran Fonik	Keduanya lebih mudah menyambung bunyi dibanding nama huruf.	Kesadaran fonemik adalah prediktor kelancaran [17]	Penekanan pada bunyi fonem saat menunjukkan kartu.	
Metode Mengajar	Penggunaan media fisik mereduksi distraksi <i>gadget</i> .	Media manipulatif lebih unggul dibanding buku teks [18]	Alokasi waktu khusus untuk bermain kartu kata fisik.	
Gaya Belajar	Strategi disesuaikan dengan kebutuhan individu.	Pendekatan individualistik lebih efektif [19]	Guru sebagai fasilitator yang peka profil anak.	
Input Lingkungan	Pola asuh memengaruhi	Lingkungan keluarga	Edukasi orang tua	

respon belajar anak.

adalah fondasi literasi [20]

**mengenai
pendampingan
belajar.**

Keberhasilan transisi dari sekadar mengenal simbol menuju pemahaman kata yang bermakna bergantung pada kedalaman interaksi anak dengan media. Strategi ini membuktikan bahwa penggabungan aspek visual dan kinestetik jauh lebih efektif daripada metode abjad tradisional yang bersifat statis. Penekanan pada pengalaman belajar yang utuh membantu anak membangun kesadaran fonologis secara natural. Literasi awal seharusnya dibangun di atas landasan kepercayaan diri terhadap simbol bahasa, bukan sekadar ketangkasan mekanis [21]. Integrasi ini memastikan bahwa setiap proses identifikasi huruf memiliki relevansi dengan konteks bermain yang dipahami anak.

Temuan ini menegaskan bahwa strategi pengajaran literasi tidak boleh bersifat kaku atau "*one size fits all*" [22]. Fleksibilitas media dalam menjembatani kebutuhan visual dan psikologis yang berbeda pada tiap anak menuntut guru untuk memiliki kemampuan observasi yang mendalam dan kepekaan pedagogis [23]. Implementasi strategi adaptif ini selaras dengan visi Kurikulum Merdeka yang mengedepankan inovasi pembelajaran berpusat pada anak [24]. Secara lebih luas, penguatan literasi sejak usia dini melalui pendekatan yang humanis merupakan investasi krusial dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar dan indeks literasi nasional [25].

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa strategi gamifikasi melalui *flash card* adaptif dalam permainan "Menjemur Baju" efektif dalam menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Penggunaan kodifikasi warna terbukti secara signifikan mampu mereduksi hambatan diskriminasi visual pada huruf-huruf yang memiliki kemiripan bentuk. Selain itu, integrasi elemen permainan berhasil menciptakan lingkungan belajar dengan *low affective filter*, yang secara langsung meningkatkan regulasi emosi dan kepercayaan diri anak saat menghadapi tantangan literasi. Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan "Triple-Integration" yang menggabungkan aspek visual, kinestetik, dan psikologis dalam satu kerangka intervensi. Berbeda dengan metode membaca konvensional yang cenderung mekanistik dan seragam, strategi ini menawarkan fleksibilitas yang adaptif terhadap profil neuro-psikologis unik setiap anak, sehingga proses belajar membaca bertransformasi dari sekadar repetisi simbol menjadi aktivitas bermain yang bermakna.

PENGHARGAAN

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian artikel penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Koordinator Program Studi S1 PG PAUD Universitas Negeri Surabaya, atas bimbingan, arahan, serta kebijakan yang mendukung kelancaran proses akademik dan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat

memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan keilmuan pendidikan anak usia dini, khususnya dalam strategi stimulasi literasi dini.

REFERENSI

- [1] M. Yani, "Penguatan Literasi Pada Anak Usia Dini," *Pendidik. Bhs. dan Sastra*, vol. 4, no. 1, hal. 7–8, Feb 2025, doi: 10.58258/pendibas.v4i1.8619.
- [2] N. Nurul Nadya dan R. Harfiani, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Calistung pada Anak Usia 5-8 Tahun dengan Menggunakan Strategi Belajar Seraya Bermain," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, hal. 853–864, Des 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.346.
- [3] D. Ade Ira Pratiwy dan P. Octa Hadiyanti, "Tantangan dan Strategi Guru Penggerak dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, hal. 935–944, Jun 2025, doi: 10.37985/murhum.v6i1.1318.
- [4] S. R. Yulita, Z. Aryani, dan L. Ratnasari, "Problematika Guru dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka di UPT SD Negeri 09 Kepala Bukit Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan," *J. Pendidik. WIDYASWARA Indones.*, vol. 1, no. 3, hal. 282–295, 2025, doi: 10.63879/jpwi.v1i3.112.
- [5] D. Purwati, S. Suharti, B. Rachman, dan Y. Malaikosa, "Peningkatan kemampuan pengenalan huruf melalui flashcard digital untuk anak usia 4-5 tahun di kb anggun," *PAUD Teratai*, vol. 12, no. 1, hal. 1–7, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/76002>
- [6] F. A. Diwansyah, O. Rosidin, dan D. E. Juansah, "Hambatan Fonologis pada Remaja Tanpa Disleksia dalam Membaca Kata Kompleks: Perspektif Psikolinguistik," *J. Onoma Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, vol. 11, no. 3, hal. 3025–3034, Jul 2025, doi: 10.30605/onoma.v11i3.6382.
- [7] N. Fakhri, A. A. Agussalim, S. Buchori, F. A. Syaifullah, N. B. Ridduan, dan S. Rahmah, "Pengaruh persepsi warna terhadap memori jangka pendek," *J. Kesehat. Tambusai*, vol. 5, no. 2, hal. 5374–5382, 2024, doi: 10.21009/JPPP.102.
- [8] K. Zainuddin, A. Amir, R. A. Usman, R. A. Kadir, R. Hardiyani, dan S. K. Izabi, "Pengaruh Persepsi Warna Terhadap Memori Jangka Pendek Remaja Binaan Rumah Zakat Kurniati," *J. Penelit. Nusant.*, vol. 1, no. 5, hal. 158–162, 2025, doi: 10.59435/menulis.v1i5.246.
- [9] M. S. Dewi, K. SL, O. K. Falah, dan N. N. Wenty, "Warna dan Kinerja Kognitif: Bagaimana Warna Mempengaruhi Short Term Memory Siswa?," *J. Heal. Med. Sci.*, vol. 1, no. 1, hal. 30–35, 2025, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.dokicti.org/index.php/jhms/article/view/918>
- [10] N. M. L. Mariani, F. M. R. Sagugubbaik, dan G. A. Nugrahanta, "Strategi Pembelajaran Pyramid Class dalam Mendukung Perkembangan Sensorik Siswa Lower Class," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 04, hal. 390–405, 2025, doi: 10.23969/jp.v10i04.35648.
- [11] D. Juita, S. Marlina, D. Eliza, dan D. Suryana, "Pengembangan E-Book Interaktif Keterampilan Parenting Adaptif untuk Meningkatkan," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, hal. 1053–1066, 2026, doi: 10.37985/murhum.v7i1.2050.
- [12] R. A. Hanni, H. Haryadi, dan B. W. J. Santoso, "Studi Literatur: Upaya Meningkatkan Motivasi Literasi melalui Program Literasi Harian di Sekolah Dasar," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 04, hal. 305–318, 2025, doi: 10.23969/jp.v10i04.36026.
- [13] M. Kharizmi, S. Windayani, F. Halim, N. Basri, dan H. Yanti, "Upaya Meningkatkan

- Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Warna melalui Penggunaan Media Origami pada Kelompok B di PAUD Jeumpa Pelati Kota Lhokseumawe," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 2, hal. 600–610, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/343>
- [14] Y. Dama *et al.*, "Pengaruh Ice Breaking Terhadap Pengelolaan Emosi Dalam Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Kelas III SDN 5 Suwawa Menurut Vygotsky," *J. Bahasa, Sastra, Budaya*, vol. 15, no. 2, hal. 102–109, 2025, doi: 10.37905/jbsb.v15i2.34170.
- [15] P. H. Pradana dan F. Gerhni, "Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak," *J. Educ. Instr.*, vol. 2, no. 1, hal. 25–31, Jun 2019, doi: 10.31539/joeai.v2i1.587.
- [16] D. Fitriani, S. Latifah, dan A. Tarlam, "Pendekatan Neorosains dalam Pembelajaran Membaca Al-Qur'an Untuk Anak Usia Dini," *J. Ilm. Nusant. (JINU)*, vol. 3, no. 1, hal. 1155–1171, 2026, doi: 10.61722/jinu.v3i1.8046.
- [17] A. Yuniar, "Efektivitas Metode Instruksi Segmentasi Fonemik terhadap Kesadaran Fonemik pada Anak dengan Keterlambatan Bicara," *J. Syntax Admiration*, vol. 6, no. 1, hal. 803–816, Jan 2025, doi: 10.46799/jsa.v6i1.1664.
- [18] E. T. Sari dan D. Dalifa, "Perbandingan Penggunaan Media Manipulatif dan Media Software Wingeom Terhadap Kemampuan Berpikir Matematis Siswa Sekolah Dasar," *JURIDIKDAS J. Ris. Pendidik. Dasar*, vol. 6, no. 1, hal. 25–36, Jul 2023, doi: 10.33369/juridikdas.v6i1.28646.
- [19] M. Ulfah, "Pendekatan Holistik Integratif Berbasis Penguatan Keluarga pada Pendidikan Anak Usia Dini Full Day," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, hal. 10, Sep 2019, doi: 10.31004/obsesi.v4i1.255.
- [20] Z. Fathia Rahma, A. V. Sutanto, dan A. Minropa, "Pengaruh Lingkungan Keluarga terhadap Kemampuan Literasi Anak Kelas 1 SDIT di Surakarta," *J. Ter. Wicara dan Bhs.*, vol. 2, no. 1, hal. 504–512, Des 2023, doi: 10.59686/jtwb.v2i1.77.
- [21] L. A. P. Lukman, H. S. Sahban, K. Husaleka, N. Ilham, A. Higor, dan D. Samsudin, "Model Pembelajaran Berbasis Literasi Dini dalam Menumbuhkan Kemampuan Berbahasa Anak," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 09, no. 1, hal. 211–223, 2024, doi: 10.23969/jp.v9i01.30065.
- [22] E. Manfaatin, S. N. Pazri, H. S. Nurjanah, dan Y. Y. Riswanti, "Pengembangan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Loose Part Bertema Lingkungan Sekolah di TK Tunas Karya III Sukanagara," *J. Pendidik. Anak Usia Dini dan Kewarganegaraan*, vol. 2, no. 4, hal. 42–53, Nov 2025, doi: 10.61132/paud.v2i4.746.
- [23] W. Waluyo, M. Ulfa, F. Nahdiyah, dan A. Luthfi, "Transformasi Peran Guru Sebagai Fasilitator Deep Learning di Kelas," *J. Sains Student Research*, vol. 3, no. 4, hal. 724–735, 2025, doi: 10.61722/jssr.v3i4.5470.
- [24] S. A. Nabilla dan S. Andari, "Pengelolaan Kurikulum Merdeka melalui Konsep Excellence in Difference untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa di SD Labschool Fkip Universitas Jember," *e-Jurnal Inspirasi Manaj. Pendidik.*, vol. 12, no. 1, hal. 56–69, 2025, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inspirasi-manajemen-pendidikan/article/view/69462>
- [25] S. Sepianah, R. A. Pribadi, Z. R. Hakim, dan E. Andriana, "Analisis Strategi Implementasi Kurikulum Merdeka pada Jenjang Sekolah Dasar di SDN Karundang," *Cokroaminoto J. Prim. Educ.*, vol. 7, no. 2, hal. 312–326, Nov 2024, doi: 10.30605/cjpe.7.2.2024.4689.