



Pengembangan Model Permainan Scrabble Sederhana untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini

Angri Lismayani ^{1*}, Sitti Rahmi ², Sri Rika Amriani ³ & Muh. Isbar Pratama ⁴

Correspondensi Author

^{1, 2, 3, 4} Universitas Negeri

Makassar, Indonesia

Email:

angri.lismayani@unm.ac.id

Keywords :

Pengembangan Model;

Scrabble Sederhana;

Membaca Permulaan;

Anak Usia Dini;

ADDIE;

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana tingkat kebutuhan model permainan scrabble sederhana, mendeskripsikan desain pengembangan model permainan scrabble sederhana untuk mengetahui bagaimana tingkat kevalidan serta kepraktisan dalam pengembangan model permainan scrabble sederhana dan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Subjek penelitian melibatkan peneliti, validator, guru TK serta anak didik. Model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi yang digunakan pada penelitian ini. Produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini adalah sebuah buku panduan tentang permainan scrabble sederhana yang digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan ditemukan bahwa dibutuhkannya suatu model pembelajaran yang baru, kreatif serta menarik yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak. Desain dari model permainan scrabble sederhana akan dilakukan melalui beberapa tahapan dan didapatkan hasil bahwa perlu suatu produk yaitu buku pedoman tentang pengembangan permainan scrabble sederhana untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Tingkat kevalidan terhadap isi dan kepraktisan buku pedoman model permainan scramble sederhana untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK menunjukkan bahwa penilaian yang sudah dilakukan oleh validator terhadap perangkat yang akan digunakan sudah valid dan layak untuk diimplementasikan. Temuan dalam penelitian ini yaitu tingkat kebutuhan dalam pengembangan model permainan scrabble sederhana untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan dilakukan melalui analisis tingkat kebutuhan guru dan analisis tingkat kebutuhan anak didik diperoleh data bahwa masih kurang.

Abstract. *The purpose of this research is to find out the level of needs of a simple scrabble game model, to describe the design of the development of a simple scrabble game model to find out the level of validity and practicality in developing a simple scrabble game model and to improve children's early reading skills. The research subjects involved researchers, validators, kindergarten teachers and students. The ADDIE development model which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation used in this study. The product to be produced in this research is a guidebook on a simple scrabble game that is used to help improve early reading skills in early childhood. Based on the needs analysis that has been carried out, it was found that a new, creative and interesting learning model is needed that can be used to develop children's early reading skills. The design of the simple scrabble game model will be carried out through several stages and the result is that a product is needed, namely a guidebook on the development of simple scrabble games to improve early childhood reading skills. The level of validity of the content and practicality of the simple scramble game model guidebook for improving early childhood reading skills in kindergarten shows that the assessment that has been carried out by the validator on the tools to be used is valid and feasible to implement. The findings in this research are the level of need in the development of a simple scrabble game model to help improve beginning reading skills through an analysis of the level of teacher needs and analysis of the level of needs of students, it is obtained that data is still lacking.*

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini adalah hal mendasar yang menentukan perkembangan anak di kemudian hari dan keluarga merupakan tempat anak mendapatkan pendidikan pertama dan utama ketika anak mulai dilahirkan. Usia anak usia dini adalah 0 - 6 tahun dan masa ini merupakan usia emas bagi anak, Pembelajaran anak usia dini bertujuan untuk memperkenalkan berbagai konsep dasar pengetahuan. Di mana pada masa anak-anak pasti mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi dan juga adalah masa untuk menerima stimulus yang akan

menentukan perkembangan otak dalam menyerap berbagai informasi (Rijkiyani et al., 2022). Wahana yang membantu mengoptimal kan, kemampuan, bakat dan minat serta potensi dari masing-masing anak (Annisa et al., 2021; Mulyati, 2019).

Pembelajaran anak usia dini bertujuan untuk memperkenalkan berbagai konsep dasar yang memberikan makna bagi anak agar mampu membangun interaksi yang baik di lingkungannya namun tetap memperhatikan tahapan perkembangan anak sesuai dengan karakteristik serta potensinya.

Cara untuk merangsang perkembangan anak usia dini dengan menyiapkan berbagai permainan edukatif yang menarik sehingga anak dapat terstimulasi untuk mengikuti pembelajaran sesuai dengan tahapan perkembangan anak pada tahap pra-operasional dimana kemampuan berfikir anak pada tahap ini mengenai suatu objek, benda ataupun symbol yang nyata agar anak dapat dengan mudah memahaminya, tentunya guru juga harus memotivasi dan memberikan penguatan agar anak bisa mengikuti pembelajaran dengan baik (Hayati et al., 2021).

Salah satu cara aspek perkembangan dasar anak yang harus dikembangkan yaitu perkembangan bahasa. Kemampuan berbahasa anak adalah salah satu potensi yang perlu dikembangkan dengan tujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran dengan tepat serta mampu berkomunikasi secara efektif. Kemampuan bahasa anak sejalan dengan rasa keingintahuan serta sikap antusias yang sangat tinggi. Kemampuan berbahasa pada anak usia dini berkembang sangat cepat dari hari ke hari seiring bertambah banyaknya kosa kata yang dikuasai dan keterampilan belajarnya baik

Capaian tujuan perkembangan bahasa anak tentu membutuhkan peran guru yang profesional. Peranan guru tentu sangat penting dalam hal ini dimana anak diarahkan untuk menguasai beberapa komponen bahasa diantaranya anak mampu menyimak, mampu membaca, mampu menulis serta mampu berbicara.

Salah satu komponen bahasa yang perlu dikembangkan adalah kemampuan anak membaca. Membaca untuk anak usia dini dapat dilakukan namun tetap memperhatikan batas-batasan capaian perkembangan anak (Hardianti, 2019). Mengajarkan anak membaca bukanlah sesuatu yang begitu rumit. Saat membaca hal tersebut akan melibatkan panca indra. Membaca yang baik bagi anak adalah dimana anak mulai belajar membedakan suara dari kata yang berbeda

serta anak mampu mencocokkan bunyi huruf. Membaca juga merupakan proses menerjemahkan simbol maupun suara-suara menjadi sebuah makna sehingga semakin sering anak diajar atau diperkenalkan kata-kata dalam bentuk tulisan maka semakin senang pula anak dalam mempelajarinya (Nadziroh et al., 2017).

Masa puncak bagi anak yang secara alamiah dan antusias dalam hal mendapatkan kecakapan untuk membaca adalah masa usia dini. Membaca tidak begitu sulit diajarkan untuk anak usia dini dan usia ideal untuk mengajarkan membaca pada anak adalah usia empat sampai enam tahun (Herlina, 2019).

Membaca merupakan salah satu keterampilan bahasa dalam bentuk tulisan yang lebih sederhana, membaca merupakan suatu kegiatan yang dilakukan lebih sederhana serta melibatkan beberapa keterampilan yang dipadukan dengan berbagai kegiatan menarik seperti mengenalkan huruf atau kata-kata, menghubungkan kata dengan bunyi, atau melalui kegiatan menarik kesimpulan dari makna bacaan yang dibaca (Afrianti et al., 2020).

Membaca permulaan adalah tahap kecakapan dalam membaca dimana tahap awalnya dimulai dari kemampuan anak dalam mengenal suatu tulisan sebagai symbol sehingga anak dapat melafalkan tulisan tersebut (Sulistyawati et al., 2016). Anak usia dini atau anak prasekolah sangatlah penting untuk mampu membaca permulaan serta mampu menulis permulaan karena anak pada usia masih dini memiliki pondasi awal yang kuat untuk menguasai kemampuan keaksaraan serta mendukung anak untuk prestasi (Dayarni, 2020).

Pada pengamatan awal yang dilakukan di TK bahwa anak pada kelompok B masih kurangnya kesiapan anak dalam hal membaca permulaan seperti kurangnya kemampuan anak dalam menghubungkan symbol dengan bunyi, kurang menguasai huruf/abjad serta masih kurangnya

kemampuan anak dalam membaca kata dengan lengkap. Menyadari manfaat dari permainan scrabble sederhana ini mampu mengembangkan kemampuan bahasa anak.

Ada beberapa faktor yang bisa menjadi penghambat bagi guru dalam menggunakan suatu model khususnya model permainan salah satunya adalah karena masih kurangnya pemahaman guru terhadap pemilihan metode permainan baru, serta masih kurangnya referensi untuk guru tentang model pembelajaran lain dan guru sudah merasa senang serta nyaman menggunakan model pembelajaran yang sudah digunakan selama ini, maka dari itu peneliti akan memberikan alternatif atau tindakan yang dapat diimplementasikan guru dalam membantu meningkatkan membaca permulaan anak yaitu dengan menggunakan permainan scrabble sederhana.

Scrabble merupakan suatu permainan dengan teknik menyusun kata di atas papan yang telah disiapkan dan dimainkan oleh dua sampai empat orang (Insiyah et al., 2022). Agar permainan dapat terlaksana dengan baik diharapkan para pemain tidak hanya memiliki perbendaharaan kata tetapi juga harus menguasai teknik dan memiliki taktik untuk menaklukkan lawan (Bastin, 2022). Permainan scrabble adalah permainan yang melatih anak untuk pengembangan dan meningkatkan wawasan pemikiran kosakata.

Alat permainan ini dapat digunakan untuk membantu menyampaikan materi agar anak lebih mudah menerima pembelajaran yang diberikan.

Proses pembelajaran menggunakan permainan scrabble sederhana ini melatih anak berpikir untuk mencari jawaban atas pertanyaan dari permainan tersebut.

Anak-anak dapat belajar sembari bermain dengan model permainan scrabble sederhana yang dapat memberikan banyak sekali manfaat dan salah satunya yaitu membantu anak dalam meningkatkan kemampuan berbahasanya terutama belajar membaca permulaan (Yualdi et al., 2013). Model permainan ini memberikan sedikit nuansa bermian permainan acak kata sehingga anak bisa mengembangkan kemampuan bahasanya khususnya membaca permulaan.

Menyadari manfaat dari permainan scrabble sederhana ini mampu mengembangkan kemampuan bahasa anak dalam hal membaca permulaan sehingga peneliti ingin mengkaji lebih dalam lagi mengenai model permainan scrabble sederhana dengan melakukan suatu penelitian yaitu R & D (Research and Development) yang diharapkan dapat menghasilkan suatu produk berupa buku pedoman bahan ajar model permainan scrabble sederhana.

Metode

Research and Development merupakan metode penelitian yang akan digunakan untuk penelitian ini. Penelitian pengembangan atau research and development (R&D) adalah sebuah aktifitas riset yang dilakukan sebagai dasar untuk mendapatkan suatu informasi terkait kebutuhan pengguna, yang kemudian dilanjutkan dalam kegiatan pengembangan untuk menghasilkan suatu produk dan mengkaji keefektifan dari produk tersebut (Saputro, 2017). Model ADDIE (Analysis,

Design, Development, Implementation dan Evaluation) dikembangkan oleh ahli (Yeh et al., 2019; Molenda, 2003) yang akan digunakan pada penelitian ini. Model ini digunakan untuk menggambarkan suatu pendekatan sistematis untuk pengembangan dan proses ini dilaksanakan secara berurutan dan juga interaktif. Penelitian ini dilaksanakan di salah satu TK Kab. Wajo. Subjek penelitian melibatkan peneliti, validator, guru TK serta anak didik. Tahapan Pengembangan ADDIE pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan ADDIE

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini membahas mengenai proses Pengembangan Model Permainan Scrabble Sederhana untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. Berdasarkan rumusan penelitian yang ada pada metodologi model ADDIE untuk penelitian dan pengembangan R & D, maka hasil dari penelitian yang telah dilakukan diperoleh data yaitu tingkat kebutuhan dalam pengembangan model permainan scrabble sederhana untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan dilakukan melalui analisis tingkat kebutuhan guru dan analisis tingkat kebutuhan anak didik

sehingga diperoleh data bahwa masih kurang kreativitas guru untuk menerapkan atau memilih model permainan yang sangat tepat untuk meningkatkan membaca permulaan yang menjadikan anak masih kurang dalam penguasaan huruf-huruf vokal dan konsonan. Kondisi inilah yang menyebabkan pembelajaran membaca permulaan menjadi suatu kebutuhan yang perlu diperhatikan dengan mengembangkannya melalui beberapa model/metode permainan salah satunya menggunakan model scrabble sederhana.

Tabel 1. Aktivitas Model ADDIE

Tahap	Aktivitas
<i>Analysis</i>	Pra perencanaan 1. Analisis kebutuhan berupa kebutuhan tentang produk yang akan dikembangkan 2. Mengidentifikasi materi pembelajaran 3. Melakukan indentifikasi lingkungan belajar serta strategi penyampaian
<i>Design</i>	1. Merancang suatu model yaitu model permainan scrabble sederhana 2. Merumuskan landasan operasional yaitu merancang kisi-kisi instrument permainan scrabble yang akan digunakan untuk menyusun indicator, item instrument, menelaah item, memperbaiki item, melakukan uji coba analisis dan akan membuat sebuah buku pedoman yang berisi model permainan scabble
<i>Development</i>	1. Mengembangkan model permainan yang diperlukan 2. Membuat instrument untuk mengukur permainan scrabble 3. Melakukan validasi isi 4. Melakukan validasi empirik
<i>Implementation</i>	1. Mulai menerapkan desain produk untuk pembelajaran di kelas 2. Melihat tujuan pengembangan produk, interaksi antar anak didik
<i>Evaluation</i>	1. Melihat dampak pembelajaran 2. Mengukur tercapainya tujuan produk 3. Mengukur apa yang menjadi sasaran

Desain pengembangan model permainan scrabble sederhana diuraikan sebagai berikut : membuat buku pedoman yang terdiri dari beberapa komponen yaitu latar belakang, tujuan, manfaat, sistematika dan alokasi waktu. Buku panduan ini terdapat beberapa tema yang kemudian dijabarkan prosedur kegiatan mulai dari kegiatan awal yang dilakukan di kelas, kegiatan inti saat pembelajaran berlangsung sampai pada kegiatan penutup.

Hasil pengembangan (development) model permainan scrabble sederhana yang telah dirancang menjadi sebuah buku pedoman yang kemudian dilakukan validasi

isi konten dan validasi empiric. Validasi isi ini akan dilakukan oleh dua orang pakar dalam bidang paud. Validasi ini merupakan pemberian penilaian dari para ahli terhadap model permainan scrabble sederhana yang sudah dirancang dalam hal membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak (Wildova et al., 2015; Karyati et al., 2019). Saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli yang kemudian digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi pengembangan model permainan scrabble sederhana untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak yang dilakukan.

Tabel 2. Hasil validasi buku panduan permainan scrabble sederhana

Aspek Penilaian	(Ai)	\bar{x}	Keterangan
Format Buku	3,78	3,78	Sangat Valid
Komponen Buku	3,66	3,66	Sangat Valid
Bahasa dan Tulisan	4	4	Sangat Valid
Isi Buku	3,9	3,9	Sangat Valid
Ilustras, Tata Letak Tabel dan Diagram	3,5	3,5	Valid
Manfaat/Kegunaan Buku	4	4	Sangat Valid

Hasil analisis yang pada tabel menunjukkan nilai rata-rata total kevalidan dari buku pedoman pengembangan model permainan scrabble sederhana diperoleh

$\bar{x}=3,8$ berdasarkan kriteria, nilai ini berada pada kategori Sangat Valid yaitu rentang $3,6 \leq RTV \leq 4$.

Tabel 3. Rata-Rata Hasil Validasi Media Permainan

Aspek Penilaian	(Ai)	\bar{x}	Keterangan
Materi	3,66	3,66	Sangat Valid
Ilustrasi	4	4	Sangat Valid
Kualitas dan tampilan	3,75	3,75	Sangat Valid
Daya Tarik	4	4	Sangat Valid

Hasil analisis pada tabel di atas dapat terlihat nilai rata-rata dari total keseluruhan kevalidan Media Permainan diperoleh $\bar{x}=3,85$ dan berada pada kriteria kevalidan berada pada kategori Valid yaitu dengan rentang $3,6 \leq RTV \leq 4$. Aspek penilaian ilustrasi dan

daya tarik pada validasi media permainan berada pada kriteria validasi paling tinggi yaitu 4. Perbaikan-perbaikan sudah dilakukan sesuai apa yang disarankan oleh validator dan dapat digunakan oleh peneliti untuk penelitian.

Table 4. Rata-Rata Hasil Validasi Angket Respon Guru

Aspek Penilaian	(Ai)	\bar{x}	Keterangan
Petunjuk	3,25	3,25	Valid
Perangkat	3,5	3,5	Valid
Bahasa	3,49	3,49	Valid

Berdasarkan hasil analisis yang ada pada tabel di atas dapat dilihat nilai rata-rata dari total kevalidan angket adalah $\bar{x}= 3,41$ kriteria tersebut masuk dalam kategori valid dan berada pada rentang $2,6 \leq RTV < 3,5$.

Dengan dilakukannya penelitian tentang pengembangan model permainan *scrabble* sederhana untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak yang telah dilakukan peneliti diperoleh hasil produk yaitu buku pedoman pengembangan model permainan *scramble* sederhana (De Lope et al., 2016; Girmen et al., 2019).

Desain dari model permainan *scrabble* dilakukan melalui beberapa tahapan dan didapatkan hasil bahwa perlu suatu produk yaitu buku pedoman tentang pengembangan permainan *scrabble* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Tingkat kevalidan terhadap isi dan kepraktisan buku pedoman model permainan *scramble* sederhana untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK menunjukkan bahwa penilaian yang sudah dilakukan oleh validator terhadap perangkat yang akan digunakan sudah valid dan layak untuk diimplementasikan (Pulungan et al, 2020). Kebaruan dalam

penelitian ini adalah mengembangkan model permainan *scarabble* sederhana untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dini yang menghasilkan produk yaitu buku pedoman pengembangan model permainan *scramble* (Rakimahwati et al., 2020).

Temuan dalam penelitian ini yaitu tingkat kebutuhan dalam pengembangan model permainan *scrabble* sederhana untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan dilakukan melalui analisis tingkat kebutuhan guru dan analisis tingkat kebutuhan anak didik diperoleh data bahwa masih kurang. Diantara penyebabnya ialah kurangnya kreativitas guru untuk menerapkan atau memilih model permainan yang sangat tepat untuk meningkatkan membaca anak (Rakimahwati, 2017; Fang et al, 2021).

Pada dasarnya Anak-anak dapat belajar sembari bermain dengan diantaranya dengan menerapkan model permainan *scrabble* sederhana yang dapat memberikan banyak sekali manfaat dan salah satunya yaitu membantu anak dalam meningkatkan kemampuan berbahasanya terutama belajar membaca bagi anak permulaan.

Simpulan

Penelitian ini membahas mengenai proses Pengembangan Model Permainan *Scrabble* Sederhana untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. Berdasarkan rumusan penelitian yang ada pada metodologi model ADDIE untuk penelitian dan pengembangan R & D, maka hasil dari penelitian yang telah dilakukan diperoleh data yaitu tingkat kebutuhan dalam pengembangan model permainan *scrabble* sederhana untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan dilakukan melalui analisis tingkat kebutuhan guru dan

analisis tingkat kebutuhan anak didik sehingga diperoleh data bahwa masih kurang.

Tingkat kebutuhan pengembangan model permainan *scrabble* sederhana untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan dilakukan melalui analisis tingkat kebutuhan guru dan analisis tingkat kebutuhan anak didik diperoleh data bahwa masih kurang. Kurangnya kreativitas guru untuk menerapkan atau memilih model permainan yang tepat untuk meningkatkan membaca anak harus menjadi perhatian serius bagi pemangku kepetingan.

Daftar Rujukan

1. Afrianti, Y., & Wirman, A. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.578>
2. Annisa, M. N., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peran Ekstrakurikuler dalam Meningkatkan Karakter Kewarganegaraan Siswa di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), Article 3.
3. Bastin, N. (2022). *Keterampilan Literasi, Membaca, dan Menulis*. Nahason Bastin Publishing.
4. Dayarni, D. (2020). Permainan Scrabble untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Siswa Kelas 1 SDN 002 Belakang Padang Kota Batam. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 270-281
5. De Lope, R. P., & Medina-Medina, N. (2016, September). Using UML to model educational games. In *2016 8th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES)* (pp. 1-4). IEEE.
6. Fang, Y., Li, T., Roscoe, R. D., & McNamara, D. S. (2021, July). Predicting literacy skills via stealth assessment in a simple vocabulary game. In *Adaptive Instructional Systems. Adaptation Strategies and Methods: Third International Conference, AIS 2021, Held as Part of the 23rd HCI International Conference, HCII 2021, Virtual Event, July 24-29, 2021, Proceedings, Part II* (pp. 32-44). Cham: Springer International Publishing.
7. Girmen, P., & Kaya, M. F. (2019). Using the Flipped Classroom Model in the Development of Basic Language Skills and Enriching Activities: Digital Stories and Games. *International Journal of Instruction*, 12(1), 555-572.
8. Hayati, L., Husnaini, N., & Qadafi, M. (2021). Problematika Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Pembelajaran Di Paud Al-Jihadul Dan Paud An-Nur Kabupaten Lombok Timur. *Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.20414/iek.v3i1.3445>
9. Hardianti, F. (2019). Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 17-29
10. Herlina, E. S. (2019). Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir*, 5(4), <https://doi.org/10.36294/pionir.v5i4.1290>
11. Insiyah, I., Wiryokusumo, I., & Fatirul, A. N. (2022). Pengaruh Scrabble Versus Petualangan Maharaja Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 13(2), Article 2. <https://doi.org/10.26418/jvip.v13i2.42169>
12. Karyati, A., & Rachmawati, Y. (2019). Learning Kanji with Card Games in Enhancing Reading Ability. *UI Proceedings on Social Science and Humanities*, 3(2).
13. Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 42, 34-36. <https://doi.org/10.1002/pfi.4930420508>
14. Mulyati, M. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran. *Alim / Journal of Islamic Education*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.51275/alim.v1i2.150>
15. Nadziroh, U., & Christiana, E. (2017). Pengembangan Modifikasi Permainan Scrabble dalam Bimbingan Kelompok Untuk Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 33 Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 7(3).

16. Pulungan, E. N., & Hariati, R. (2022). Developing the Educational Game Tool to Improve Reading Ability of Early Childhood. *International Journal of Language Education*, 6(1), 25-35.
17. Rakimahwati, R. (2017, December). Interactive Game Influences Based on Inquiry Learning Model Towards The Ability of Reading in Kindergarten in Padang. In *International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017)* (pp. 37-40). Atlantis Press.
18. Rakimahwati, R., & Roza, D. (2020). Developing of interactive game based on role play game to improve the reading abilities. *Journal of Nonformal Education*, 6(2), 193-201.
19. Rijkiyani, R. P., Syarifuddin, S., & Mauizdati, N. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Potensi Anak pada Masa Golden Age. *Jurnal Basicedu*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2986>
20. Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Aswaja Presindo.
21. Sulistyawati, E. E., & Sujarwo, S. (2016). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media video compact disc pada anak usia 5- 6 tahun. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/jppm.v3i1.8064>
22. Wildova, R., & Kropáčková, J. (2015). Early childhood pre-reading literacy development. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 191, 878-883.
23. Yeh, H. C., & Tseng, S. S. (2019). Using the ADDIE model to nurture the development of teachers' CALL professional knowledge. *Journal of Educational Technology & Society*, 22(3), 88-100.
24. Yualdi, N., & Ganda Sumekar, T. (2013). Efektifitas Permainan Scrabble dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan bagi Anak Kesulitan Membaca. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 2(3).
- Using the ADDIE model to nurture the development of teachers' CALL professional knowledge. *Journal of Educational Technology & Society*, 22(3), 88-100.