

EKSPLORASI PENGALAMAN BELAJAR MELALUI MEDIA *FLASHCARD* DALAM MENGEMBANGKAN DAYA BACA ANAK USIA DINI

M. Rifqy Maulana¹, Mukhammad Wahyudi²

¹Universitas Negeri Surabaya ² STAI YPBWI Surabaya

e-mail: m.rifqymf@gmail.com, ucokpuxa1111.79@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan kemampuan membaca sejak usia dini sebagai dasar untuk mendukung proses belajar di masa mendatang. Salah satu metode yang digunakan adalah media flashcard, yang dianggap mampu meningkatkan minat dan kemampuan membaca anak secara efektif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan dan menganalisis pengalaman belajar membaca anak usia dini di TK Darussalam Wedoro Waru Sidoarjo. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengalaman belajar membaca anak usia dini di TK Darussalam Wedoro Waru Sidoarjo melalui penggunaan media flashcard efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca. Pengalaman belajar tersebut diterapkan dalam tiga bentuk, yaitu pengalaman langsung, tidak langsung, dan melalui aktivitas tertentu. Penggunaan flashcard terbukti mampu meningkatkan pengenalan huruf dan kata, keterampilan membaca awal, kemampuan kognitif, serta motivasi belajar anak. Hasil ini menunjukkan bahwa flashcard merupakan media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan daya baca anak usia dini.

Kata Kunci : Konsep Belajar, Media Flashcard

Abstract

This research is motivated by the importance of developing reading skills from an early age as a basis for supporting the learning process in the future. One of the methods used is flashcard media, which is considered capable of increasing children's interest and reading ability effectively. This research

JOECES

Journal of *Early Childhood Education Studies*

Volume 4, Nomor 2 (2024)

uses a descriptive qualitative approach to describe and analyze the reading learning experiences of early childhood children at the Darussalam Wedoro Waru Sidoarjo Kindergarten.

This research concludes that the experience of learning to read for early childhood at the Darussalam Wedoro Waru Sidoarjo Kindergarten through the use of flashcard media is effective in improving reading abilities. This learning experience is implemented in three forms, namely direct experience, indirect experience, and through certain activities. The use of flashcards has been proven to be able to improve letter and word recognition, early reading skills, cognitive abilities, and children's learning motivation. These results show that flashcards are an effective learning medium for developing the reading ability of young children.

Keywords: Concept of Learning to Read, Flashcard Learning Media

PENDAHULUAN

Periode anak usia dini merupakan jendela emas dalam pengembangan kemampuan dasar yang akan membentuk landasan keberhasilan anak di masa depan, khususnya dalam bidang akademis. Membaca adalah salah satu keterampilan yang mendasari kemajuan pendidikan seorang anak. Belajar membaca pada tahap ini tidak hanya sebatas mengenali huruf dan kata, tapi juga membangun fondasi untuk pemahaman yang lebih mendalam serta pengembangan literasi.¹

Penelitian terkini menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* secara tradisional maupun yang diperkaya dengan teknologi seperti *Augmented Reality* memberikan dampak signifikan terhadap pembelajaran kosakata anak-anak usia din. Meskipun teknologi AR menawarkan interaktivitas yang lebih tinggi, peningkatan yang

¹ Noviea varahdilah sandi and ririn setyorini, “analisis kegiatan bimbingan belajar pada anak usia dini dalam kreativitas pembelajaran finger painting (melukis terhadap peningkatan motorik halus),” *generasi emas* 1, no. 2 (2018): 128–143.

signifikan juga terjadi melalui penggunaan *flashcard* tradisional, menunjukkan keefektifan yang komparatif dalam memperkaya kosa kata anak.²

Metode *drill flashcard* sebagai pelengkap juga telah diselidiki untuk meningkatkan kemampuan anak-anak yang berisiko dalam membuat korespondensi suara huruf, dengan penelitian menunjukkan bahwa susunan presentasi kata-kata pada *flashcard* berpengaruh terhadap efisiensi pembelajaran.³

Pembelajaran di usia dini memegang peranan penting dalam membentuk dasar-dasar kognitif dan sosial yang akan menunjang keberhasilan anak di masa depan. Membaca, sebagai salah satu keterampilan dasar, layak mendapatkan perhatian khusus dalam kurikulum pendidikan anak usia dini, mengingat implikasinya yang luas terhadap pembelajaran selanjutnya. Dalam upaya mengoptimalkan proses pembelajaran membaca ini, *flashcard* telah menjadi alat populer karena dinilai dapat meningkatkan retensi serta memfasilitasi proses belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak.⁴

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan sesuai pemberian rangsangan pendidik untuk

² raja muhammad ishtiaq khan, "the use of flashcards in teaching efl vocabulary in online learning," *register journal* 15, no. 1 (2022): 109–125.

³ yulifah salistia budi, "implementasi metode drill menggunakan flashcard terhadap perilaku cuci tangan pada anak tunarungu," *prepotif: jurnal kesehatan masyarakat* 5, no. 2 (2021): 1220–1227.

⁴ tatik ariyanti, "the importance of childhood education for child development," *dinamika: jurnal ilmiah pendidikan dasar* 8, no. 1 (2016): 50–58.

membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁵ Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁶

Maria Ulfa berpendapat bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan menekankan kepada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. PAUD memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan seluruh aspek dan potensi secara maksimal. PAUD perlu menyediakan fasilitas untuk berbagai perkembangan aspek anak seperti agama, kognitif, Bahasa, Sosial emosional dan fisik motorik.⁷

Konteks pendidikan Islam memiliki rumus dalam penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran dapat membawa berbagai manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai pendidikan yang dianjurkan. Dalam Islam, pendidikan dianggap sebagai proses yang

⁵ saputra aidil, "pendidikan anak pada usia dini," *jurnal ilmiah pendidikan agama islam* 10, no. 2 (2018): 209, <https://core.ac.uk/download/pdf/228822655.pdf>.

⁶ rizki setyo et al., "title. Undang-undang republik indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional" (2003): 147–173.

⁷ maria ulfa, "media kartu angka bergambar di paud universitas islam negeri raden intan lampung 2019," *skripsi* (2019): 1.

holistik yang tidak semata-mata mengutamakan aspek kognitif tetapi juga mengembangkan aspek moral dan spiritual.⁸

Kegiatan belajar dikelas ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pembelajaran dilapangan yaitu adanya anak yang belum memahami konsep membaca dan menghitung hasil penjumlahan. Ada anak yang masih terbalik dalam menuliskan angka karena rendahnya kemampuan kognitif anak terutama pada permulaan konsep membaca dan bilangan yang disebabkan penyajian yang kurang menarik dan alat peraga yang terbatas, sehingga dalam kegiatan belajar dikelas anak merasa cepat bosan karena kegiatan yang kurang menarik untuk anak sehingga pembelajaran mengenal huruf, angka bilangan merasa terbebani oleh anak maka kita sebagai pendidik perlu pembelajaran yang sesuai untuk anak didik.⁹

Kegiatan pembelajaran di TK yang berlangsung umumnya dilakukan dengan guru membuat lambang huruf dan angka di papan tulis. Kegiatan lainnya adalah dengan langsung mengenalkan lambang huruf dan bilangan kemudian meminta anak menyebutkannya. Selain itu pembelajaran umumnya dilakukan dengan anak bersama-sama menyebutkan huruf abjad dan angka 1-20, menghitung jumlah gambar yang ada dikelas dan juga menuliskan kembali di buku dan melihat

⁸ n o anggraeni, "penggunaan media flashcard dalam peningkatan penanaman sikap toleransi anak usia 5-6 tahun di tk al-madina," *uin syarif hidayatullah* (jakarta: program studi pendidikan islam anak usia dini fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan universitas islam negeri syarif hidayatullah, 2022), https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/72402%0ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/72402/1/nur_oktavia_anggraeni_11160184000048.pdf.

⁹ aldila rendra roviggo, "pendekatan vakt terhadap kemampuan membaca untuk anak kesulitan belajar," *jurnal pendidikan khusus* 1, no. 1 (2019): 1–13.

contoh yang ada di papan tulis. Kegiatan ini memakan waktu yang sangat lama dan anak akan kesulitan dalam menirukan gambar guru sehingga anak jadi cepat bosan. Terkadang juga guru memberikan pembelajaran menggunakan media, namun media yang diberikan guru sebagai alat penyampaian pembelajaran kurang menarik dan bervariasi.¹⁰

Mayoritas orang tua mengharapkan anaknya jika keluar dari TK sudah bisa berhitung, membaca dan menulis dengan lancar tanpa memperhatikan aspek bermain yang dibutuhkan anak. Apabila masalah ini tidak segera mendapat solusi, maka akan sulit mendapatkan hasil belajar anak yang maksimal dan memuaskan. Melihat kondisi seperti ini peneliti berusaha untuk meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Darussalam menggunakan media pembelajaran *Flashcard*, pemilihan *Flashcard* sebagai media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membilang anak adalah karena *Flashcard* selain menarik dalam segi warna dan gambar adalah karena *Flashcard* mampu mewakili benda konkrit.¹¹

Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran *Flashcard* untuk mengeksplorasi pengalaman membaca bagi anak usia dini di TK Darussalam penting untuk dikaji, hal ini dimaksudkan agar guru memiliki banyak variasi dalam kegiatan pembelajaran untuk

¹⁰ rifkafil ardilla, anizar ahmad, and taat kurnita, "meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf melalui permainan pohon huruf pada anak usia dini di tk bungong seleupoek," *jurnal ilmiah mahasiswa pendidikan guru anak usia dini* 5, no. 2 (2020): 4.

¹¹ y n rahmawati, "identifikasi penyebab prestasi belajar rendah siswa kelas iv sdn," *basic education* (2018).

meningkatkan kemampuan membaca dan menghitung anak. Penelitian ini dirancang untuk mendalami bagaimana penggunaan *flashcard* berkontribusi terhadap pengalaman belajar membaca pada anak usia dini. Dengan mengidentifikasi pengaruh alat bantu ini terhadap keterlibatan anak dan perkembangan kemampuan membacanya, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kesenjangan dalam literatur yang ada serta memberikan rekomendasi praktis yang berbasis bukti bagi praktisi pendidikan anak usia dini.

Studi ini bertujuan untuk menilai pengalaman langsung anak-anak dalam menggunakan *flashcard* dan memahami persepsi serta tanggapan pendidik maupun orang tua. Hasilnya diharapkan dapat memberikan *vantage point*/pengalaman baru dalam mendekati metode Pendidikan anak usia dini.¹² Untuk mengatasi masalah di atas, peneliti mencoba menerapkan media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yaitu media *Flashcard*. Dalam pembelajaran dengan menggunakan media *Flashcard* ini makin lebih memberi pengalaman baru pada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran walaupun guru masih menjadi peran utama.

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Belajar Membaca Anak Usia Dini

Pengalaman belajar membaca anak usia dini memainkan peran penting dalam membentuk keterampilan melek huruf anak-

¹² wahano, "desain flashcard media inovasi untuk menanamkan konsep membilang angka 1 - 9 pada anak usia dini," *jurnal pedagogi* 2 (2016): 79–87.

anak dan kesuksesan akademik di masa depan. Penelitian menekankan pentingnya pengalaman literasi rumah terkait kode, terutama diskusi interaktif yang berfokus pada asosiasi huruf-suara, dalam secara langsung dan tidak langsung mempengaruhi keterampilan membaca kata anak-anak.¹³ Selain itu, penelitian menyoroti pentingnya kesadaran fonologis, pengetahuan suara-nama huruf, dan kecepatan penamaan yang cepat sebagai prediktor utama keterampilan membaca kata di kemudian hari, menggarisbawahi dampak pengembangan keterampilan pra-literasi pada kinerja membaca.¹⁴ Selain itu, paparan literatur pada anak usia dini sangat penting untuk perkembangan kognitif, imajinasi, dan pemahaman emosional anak-anak, membantu masuknya mereka ke dalam tatanan simbolik dan kapasitas untuk menavigasi tantangan hidup.¹⁵ Temuan ini menggarisbawahi peran penting pengalaman anak usia dini dalam menumbuhkan keterampilan melek huruf dan mempersiapkan anak-anak untuk prestasi akademik.

Membaca merupakan proses perubahan bentuk lambang, tanda, atau tulisan menjadi wujud bunyi yang bermakna.

¹³ abhay gaidhane et al., “rapid-cycle evaluation and learning for the effective delivery of integrated interventions in early childhood in rural india,” *frontiers in public health* 11 (2023).

¹⁴ miguel pérez-ferra, rocío quijano-lópez, and immaculada garcía-martínez, “impact of educational habits on the learning of 3-6 year old children from the perspective of early childhood education teachers,” *sustainability (switzerland)* 12, no. 11 (2020).

¹⁵ raihana raihana, “urgensi sekolah paud untuk tumbuh kembang anak usia dini,” *generasi emas* 1, no. 1 (2018): 17–28.

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia membaca ialah melihat dan memahami isi dari yang tertulis, mengeja ataupun melafalkan apa yang ditulis, mengetahui, meramalkan, memahami, dan juga memperhitungkan. Matlin mengungkapkan bahwa membaca merupakan aktivitas yang melibatkan sejumlah kinerja kognitif, persepsi dan juga rekognisi.¹⁶ Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah proses memahami isi dari sebuah bacaan ataupun proses perubahan bentuk atau bacaan yang melibatkan kinerja pada kognitif. Seperti yang dikatakan oleh Patiung, membaca merupakan suatu cara untuk mendapatkan informasi dari sesuatu yang ditulis.¹⁷

Membaca anak usia dini merupakan kemampuan dan juga keterampilan anak dalam melafalkan lambang bunyi (bahasa) untuk memahami arti dan juga informasi suatu teks yang sederhana.¹⁸ Pada membaca untuk anak usia dini melibatkan lima komponen penting, yakni melafalkan, arti bahasa, informasi bacaan, lambang bunyi bahasa, dan teks sebagai sumber pada bacaan. Lima komponen ini menjadi peran

¹⁶ dita oktaviani putri, “upaya meningkatkan kemampuan membaca pada anak kelompok a dengan menggunakan media flashcard di tk al-kahfi cakung jakarta timur tahun ajaran 2022/2023,” *nucl. Phys.*, 2023.

¹⁷ dahlia patiung, “membaca sebagai sumber pengembangan intelektual,” *al daulah : jurnal hukum pidana dan ketatanegaraan* 5, no. 2 (2016): 352–376.

¹⁸ chaerani et al., “peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media flash card pada siswa kelas 1 sd di bimba-aiueo kramat semanan.”

penting dalam memposisikan dan juga memahami kemampuan dan keterampilan membaca anak usia dini. Kemampuan membaca anak usia dini biasa sering juga disebut dengan kemampuan membaca dasar, sedangkan untuk kemampuan membaca anak disebut kemampuan membaca lanjutan. Membaca untuk anak usia atas merupakan sudah memahami lambang bunyi di dalam hati untuk mengerti dan juga memahami ilmu pengetahuan dan maknanya suatu teks yang kompleks atau sering disebut wacana.¹⁹

Mengeksplorasi daya baca anak usia dini bisa dilaksanakan dalam pembelajaran dengan penggunaan media untuk meningkatkan prestasi belajar anak. Melalui Simaskata anak dapat belajar mengenal huruf, bentuk tulisan, dapat mengembangkan imajinasi, dapat berpikir kreatif. Dengan menggunakan media berupa kipas kata anak mudah untuk mengungkapkan materi yang telah diajarkan.²⁰

Kemampuan membaca anak permulaan ialah tahap awal pada anak belajar membaca yang berkaitan dengan upaya

¹⁹ yulsyofriend, “kemampuan membaca anak usia dini dengan media moving flashcard di taman kanak-kanak darul falah lubuk buaya padang yulsyofriend,” *pedagogi: jurnal anak usia dini dan pendidikan anak usia dini* 3, no. 3 (2017).

²⁰ nia aminatus sholihah, “implementasi pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan kipas kata pada anak kelompok a di ra. Al-hikmah tanjungsari taman sidoarjo,” *joeces* 1, no. 2 (2021): 1–43.

pertamanya anak untuk memahami bahasa tulis.²¹ Kemampuan membaca anak usia dini biasa sering juga disebut dengan kemampuan membaca dasar, sedangkan untuk kemampuan membaca anak disebut kemampuan membaca lanjutan.²² Dibawah ini merupakan tabel perbedaan antara kemampuan membaca dasar dan kemampuan membaca lanjutan

Membaca anak usia dini membaca dasar	Membaca anak membaca lanjut
Membaca dengan melafalkan.	Membaca didalam hati.
Lambang bunyi yang dibaca : seperti huruf, suku kata, dan kalimat sederhana.	Lambang bunyi yang dibaca kata dan kalimat yang kompleks.
Membaca baru untuk mengerti arti bahasa secara leksikal.	Membaca untuk memahami arti sampai makna secara kontekstual.
Membaca baru sebatas untuk memahami informasi secara sederhana.	Membaca sudah untuk mengakses ilmu pengetahuan.
Sumber bacaan yang dibaca baru teks sederna.	Sumber bacaan ialah teks kompleks atau wacana.

²¹ fitri rahmadani ritonga and kartika nur fathiyah, “kemampuan membaca permulaan melalui penggunaan media big book untuk anak usia dini,” *jurnal obsesi : jurnal pendidikan anak usia dini* 7, no. 5 (2023): 5907–5918.

²² rovigio, “pendekatan vakt terhadap kemampuan membaca untuk anak kesulitan belajar.”

Kemampuan literasi membaca akan mendapatkan hasil yang optimal dengan kegiatan permainan yang edukatif, inovatif dan menyenangkan. Sehingga anak merasa bahwa belajar itu menyenangkan, bukan penuh tekanan. Melalui media permainan huruf *circle speed game* dan kartu huruf semangat dan antusias anak didik terlihat. Kegiatan permainan huruf yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan akan mengajari anak usia dini pada konsep literasi membaca yang menyenangkan. Penulis merekomendasikan agar mengarahkan anak didik untuk berperan aktif dengan menyampaikan ide, imajinasi dari pemikiran saat proses pembelajaran guna mendapatkan hasil optimal. Selain itu, hendaknya pendidik untuk kreatif dan inovatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran serta konsisten dalam melakukan pembiasaan literasi setiap kegiatan main.²³

Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa membaca anak usia dini merupakan kemampuan dan keterampilan anak untuk melafalkan simbol (bahasa) untuk memahami makna dan informasi dari teks sederhana. Membaca anak usia dini melibatkan lima komponen penting, yaitu pelafalan, makna bahasa, informasi bacaan, lambang bunyi bahasa, dan teks sebagai sumber bacaan. Kelima komponen tersebut berperan penting dalam menemukandan memahami kemampuan dan keterampilan membaca anak usia dini Kemampuan membaca

²³ nia indah purnamasari and heni rohmawati, “implementasi kegiatan bermain huruf,” *el-banat* 13, no. 66 (2023): 117–141.

anak usia dini juga sering disebut dengan kemampuan membaca dasar, sedangkan kemampuan membaca anak disebut dengan kemampuan membaca lanjutan. Bagi anak yang lebih besar, membaca sudah secara mental memahami lambang-lambang bunyi untuk memahami dan memahami teks-teks yang kompleks atau biasa disebut dengan ilmu pengetahuan dalam wacana dan maknanya. Kemampuan membaca anak usia dini juga sering disebut kemampuan membaca dasar, sedangkan kemampuan membaca anak disebut kemampuan membaca lanjutan. Pada kemampuan membaca anak ini memerlukan tahapan-tahapan membaca agar anak bisa mengembangkan kemampuan membacanya nanti.

B. Media *Flashcard*

Media pembelajaran adalah suatu bentuk peralatan, metode, ataupun teknik dalam menyalurkan pesan yakni mempertegas bahan ajar sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar pada anak.²⁴ Secara umum, media pembelajaran merupakan hal untuk menuntun ataupun mengarahkan anak dalam menambah pengalaman belajarnya, karena pengalaman belajar itu tergantung adanya interaksi anak dengan media. Media pembelajaran dapat diklasifikasi menjadi lima kelompok yakni media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio

²⁴ zahanisa, marlina, and zuliani, “efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar kognitif siswa sekolah dasar kelas iii sdn sindang panon 2.”

visual diam, media visual audio gerak. Pada media pembelajaran ini memiliki dua jenis yaitu aspek bentuk fisik seperti media elektronik dan media non-elektronik, dan aspek panca indra yang mencakup media audio, media visual, media audio visual, dan terakhir media grafis.²⁵

Salah satu media pembelajaran yakni media visual. Media visual ini ada yang berbentuk media grafis, bahan cetak, dan gambar diam. Salah satu contoh dari media visual ini ialah media pembelajaran *flashcard*.

1. Landasan Media *flashcard*

Flashcard merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard atau sekitar 25 x 30cm. Media pembelajaran yang berwujud kartu dua sisi berisi gambar disalah satu sisinya dan satu sisinya merupakan penjelasan dari gambar tersebut menurut Akbar *Flashcard* diartikan dalam kamus Cambridge merupakan kartu dengan kata atau gambar di atasnya yang digunakan untuk membantu anak dalam belajar.²⁶ Sedangkan menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBBI), kartu surat diartikan sebagai kertas tebal tidak banyak, persegi panjang (karena berbagai kegunaan, hampir sama dengan tiket) KBBI lebih lanjut mendefinisikan

²⁵ Lucy Jane Rodriguez Leon, "literacy experiences: an exploration of young children's orientations, identities and affective relations with text," no. December (2020).

²⁶ Arum Hidayati, "peningkatan hasil belajar menggunakan media flash card materi pembelahan sel di sma negeri 1 sumber," *jurnal pendidikan dasar: jurnal tunas nusantara* 5, no. 1 (2023): 568–576.

kata kilat yang setara dengan kilat sifat kecepatan tinggi, untuk waktu yang singkat, dan dalam sekejap. Sesuai dengan arti dari kedua kata tersebut itu, maka kata *flashcard* dalam bahasa Inggris bisa disamakan dengan *flash memory card* Indonesia. Selain itu, dalam artikel ini tentukan kartu *flash* akan diganti dengan kartu *flash*. istilah lain dapat digunakan sebagai padanan kata flash kartu adalah kartu urutan. *Flashcard* merupakan media visual. Gambar yang ada pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.²⁷

Disimpulkan bahwa *flashcard* merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard atau sekitar 25 x 30 cm. Media pembelajaran yang berwujud kartu dua sisi berisi gambar disalah satu sisinya dan satu sisinya merupakan penjelasan dari gambar tersebut. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kartu surat diartikan sebagai kertas tebal tidak banyak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia lebih lanjut mendefinisikan kata kilat yang setara dengan kilat sifat kecepatan tinggi, untuk waktu yang singkat, dan dalam sekejap. Selain itu kartu *flash* dalam istilah lain dapat digunakan sebagai padanan kata *flash* kartu adalah kartu urutan.²⁸

²⁷ anggraeni, “penggunaan media flashcard dalam peningkatan penanaman sikap toleransi anak usia 5-6 tahun di tk al-madina.”

²⁸ anggraeni, “penggunaan media flashcard dalam peningkatan penanaman sikap toleransi anak usia 5-6 tahun di tk al-madina.”

2. Teknikal *Flashcard*

Pradana mengungkapkan bahwa gambar yang terdapat di *flashcard* dapat menambahkan kosakata pada anak. Juga menurut beliau jadikan membaca gambar *flashcard* untuk kegiatan sehari-hari pada anak dan juga terstruktur. Juga meminta anak untuk untuk menirukan ucapan saat menunjukkan gambar pada *flashcard*, jika anak sudah dapat menirukannya minta anak untuk mengucapkannya sendiri terpenting tidak membuat anak merasa terpaksa.²⁹

Cara untuk menggunakan *flashcard* ini ada beberapa langkah seperti:

- a) Menjelaskan terlebih dahulu gambar apa yang menjadi pembelajaran pada hari itu.
- b) Menunjukkan gambar pada *flashcard* agar anak bisa menebak gambar apa itu.
- c) Lalu memberi tahu gambar dan juga nama dari gambar yang terdapat di *flashcard*.
- d) Lalu memberikan anak *flashcard* yang hanya terdapat gambar saja, kemudian ajak anak untuk menyusun nama dari gambar yang terdapat di *flashcard* sebelumnya menyusun namanya menggunakan *flashcard* yang memiliki isi tentang abjad.

²⁹ pascalian hadi pradana and febrina gerhni, “penerapan media pembelajaran flash card untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak,” *journal of education and instruction (joeai)* 2, no. 1 (2019): 25–31.

- e) Lakukan terus sampai anak nantinya sudah bisa menyusun huruf menjadi kata dan juga kalimat lalu anak mulai belajar membaca melalui susunan *flashcard* tersebut.³⁰

METODE PENELITIAN

Metode merupakan aspek yang terpenting dalam melakukan penelitian dalam bagian yang akan dijelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan metode yang akan digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini penulis fokus pada penerapan eksplorasi pengalaman belajar membaca anak usia dini melalui penggunaan *flashcard* di TK Darussalam Wedoro Waru Sidoarjo dalam bentuk kualitatif deskriptif.

Penelitian terletak pada upaya menjawab pertanyaan bagaimana dengan penjelasan yang lebih terperinci mengenai gejala seperti yang dimaksudkan dalam suatu permasalahan penelitian yang bersangkutan. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif ditunjukkan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan. Dengan demikian arti atau pengertian penelitian kualitatif tersebut adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci.³¹

Pengumpulan data tidak lain dari suatu proses pengadaan data primer untuk keperluan penelitian. Pengumpulan data merupakan langkah yang amat penting di peroleh dalam metode ilmiah, karena pada umumnya data yang di kumpulkan digunakan. Pengumpulan data adalah prosedur yang

³⁰ empit hotimah, “penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran kosakata bahasa inggris kelas ii mi ar-rochman samarang garut,” *jurnal pendidikan universitas garut* 4, no. 2 (2010): 108, <https://journal.uniga.ac.id/index.php/jp/article/view/30>.

³¹ sugiyono, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d* (bandung: alfabeta, 2014).

sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan.³² Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi (Pengamatan) dengan cara mengumpulkan data dengan jalan melakukan pengamatan dan pencatatan dengan sistematis terhadap fenomena- fenomena yang dimiliki³³ tentang bagaimanakah guru mengembangkan daya belajar baca anak khususnya dalam konsep lambang bilangan dan huruf, dan apakah guru menggunakan permainan *Flashcard*. Peneliti mencatat semua hal yang diperlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Adapun teknik wawancara dalam teknik pengumpulan data dan informasi memudahkan peneliti untuk dapat menggali tidak saja apa yang diketahui dan dialami subjek, tetapi juga apa yang tersembunyi jauh didalam diri subjek penelitian. Kedua, apa yang ditanyakan kepada informan bisa mencakup hal-hal yang bersifat lintas waktu yang berkaitan dengan masa lampau, masa sekarang dan masa mendatang³⁴. Menurut Sugiyono bahwa wawancara dapat dilakukan secara terstruktur, semi terstruktur, maupun tidak terstruktur. Untuk menghasilkan kesimpulan maka analisis data merupakan langkah untuk mencari dan menata secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.³⁵ Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

³² Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 57

³³ muhammad rusli, dinas pendidikan, and luwu timur, "merancang penelitian kualitatif dasar / deskriptif dan studi kasus," <http://jurnal.staiddimakassar.ac.id/index.php/aujps> (2014): 1–13.

³⁴ feny rita fiantika et all, *metodologi penelitian kualitatif*. In *metodologi penelitian kualitatif*, ed. M.hum yuliatrini novita, rake sarasin, 2022nd ed. (padang sumatera barat: pt. Global eksekutif teknologi, 2022), <https://scholar.google.com/citations?user=o-b3ejyaaaj&hl=en>.

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, hlm.338.

1. Data Reduction (reduksi data)

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, kemudian dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Sehingga dapat memberikan gambaran secara jelas dan dapat mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data berikutnya, yaitu mengenai pengelolaan kelas dalam meningkatkan disiplin belajar di TK Darussalam yang dikumpulkan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi untuk kemudian dijadikan rangkuman.

2. Data display (penyajian data)

Penyajian adalah suatu cara merangkai data dalam suatu organisasi yang memudahkan untuk membuat kesimpulan/tindakan yang diusulkan.³⁶ Yang dijadikan sebagai penyaringan data dari rangkuman untuk kemudian disalin dalam penulisan laporan penelitian.

3. Conclusion Drawing/ Verification

Langkah ke tiga yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi, kesimpulan itu akan diikuti dengan bukti-bukti yang diperoleh ketika penelitian dilakukan di lapangan.³⁷ Yang dimaksudkan untuk penentuan data akhir dari semua proses tahapan analisis, sehingga keseluruhan permasalahan bisa dijawab sesuai dengan data aslinya dan sesuai dengan permasalahannya.

³⁶ Mohammad Ali, Strategi Penelitian Pendidikan, (Bandung:Angkasa, 1993), hlm. 167.

³⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, hlm. 91.

HASIL & PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengalaman belajar daya baca melalui penggunaan media *flashcard* di TK Darussalam Wedoro Waru Sidoarjo

Dari observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis ditemukan bahwa Pengalaman belajar baca anak usia dini dalam mengembangkan daya baca melalui penggunaan media *flashcard* di TK Darussalam Wedoro Waru Sidoarjo cukup beragam diantaranya pengalaman belajar langsung, pengalaman belajar melalui perantara dan pengalaman belajar melalui aktifitas tertentu seperti yang dijelaskan oleh Ibu wali kelas A1 Ibu Nanik Fitriyawati, S.Pd.I.

“Saat pertama kali belajar menggunakan flashcard anak-anak langsung bertanya, karena dipikir itu permainan kartu seperti yang biasa mereka mainkan. Karena gambarnya bermacam-macam”³⁸

Ibu Kepala sekolah mendukung penggunaan *flashcard* karena dianggap sangat diminati anak-anak karena *flashcard* memiliki tampilan yang menarik.

“Penggunaan flashcard ini sangat membantu belajar anak mbak, biasanya flashcard yang kami sediakan itu memiliki gambar yang beragam, mulai dari gambar buah-buahan, gambar aneka kendaraan atau gambar-

³⁸ Wawancara dengan wali kelas Ibu Nanik Fitriyawati, S.Pd.I pada tanggal 6 Mei 2024

gambar kartun kesukaan anak-anak. Anak-anak sangat suka memainkannya”³⁹

Lebih lanjut Ibu Nanik menjelaskan cara penggunaan *flashcard* tersebut :

*“Memang awalnya flashcard tersebut saya keluarkan semua. karena gambarnya macam-macam biasanya gambar yang digunakan menyesuaikan tema, missal saat tema tanaman biasanya menggunakan flashcard bergambar buah atau pohon”*⁴⁰

Siswa terlihat sangat senang dan antusias dalam melaksanakan pembelajaran.

*“Alhamdulillah siswa sangat antusias belajar dengan menggunakan flashcard, dalam penggunaannya memang beragam. Anak-anak bisa memainkan langsung, bisa juga gurunya yang pegang flashcardnya atau sering juga dengan permainan”*⁴¹

Penulis melihat observasi dengan berbagai model kegiatan dalam penggunaan *flashcard* tersebut, siswa ada yang menggunakan hal ini juga dijelaskan oleh ibu wali kelas:

“Model penggunaannya bermacam-macam mbak, seperti yang saya jelaskan tadi. Misalnya anak-anak memainkan langsung, memegang fashcard sendiri, membaca sendiri, merangkai suku kata sendiri. Ya memang belum semua siswa bisa membaca atau mengeja kata, biasanya yang belum tahu ya bertanya ke gurunya”

³⁹ Wawancara dengan Kepala Sekolah Ibu Ernawati, S.Ps.I pada tanggal 6 Mei 2024

⁴⁰ Wawancara dengan wali kelas Ibu Nanik Fitriyawati, S.Pd.I pada tanggal 6 Mei 2024

⁴¹ Wawancara dengan wali kelas Ibu Nanik Fitriyawati, S.Pd.I pada tanggal 6 Mei 2024

Selanjutnya Bu Nanik menjelaskan cara permainan atau pembelajaran menggunakan media *flashcard*.

“Iya, selain anak-anak main sendiri dengan flashcardnya, sering juga guru yang memegang flashcard tersebut. Misalnya dengan permainan tebak huruf atau tebak kata. Kalo yang seperti ini biasanya yang sudah bisa baca yang bisa jawab duluan. Tidak jarang juga guru yang menunjukkan flashcard dan membacakan flashcardnya kemudian anak-anak menirukan huruf atau katanya”⁴²

Pengalaman belajar yang didapat anak dengan menggunakan media *flashcard* ini terlihat interaksi guru dan murid sangat baik, begitu juga dengan interaksi antar teman dikelas.

“Anak-anak sangat senang belajarnya, benar-benar seperti bermain. Kelas menjadi hidup, interaksi dengan guru menjadi lebih menarik, misalnya saat guru bertanya huruf yang ada di flashcard, siswa pasti berlomba-lomba menjawab, terkadang permainan dilakukan berkelompok, jadinya anak-anak diskusi dulu sebelum menjawab, saling bertanya antar teman. Benar-benar menyenangkan”⁴³

Dalam observasi yang dilakukan penulis mendapatkan informasi mengenai proses pembelajaran dengan menggunakan *flashcard*, yaitu :⁴⁴

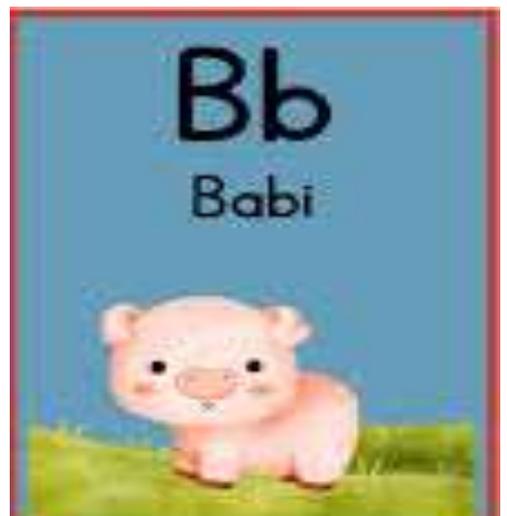
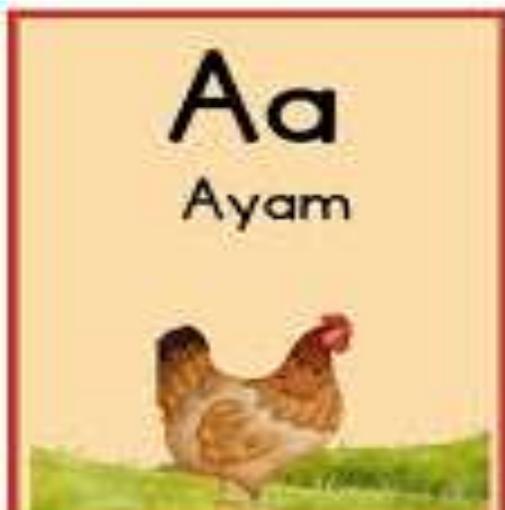
⁴² Wawancara dengan wali kelas Ibu Nanik Fitriyawati, S.Pd.I pada tanggal 6 Mei 2024

⁴³ Wawancara dengan wali kelas Ibu Nanik Fitriyawati, S.Pd.I pada tanggal 6 Mei 2024

⁴⁴ Hasil observasi 29 April 2024

- a. Memilih tema yang ingin dicapai sesuai program yang sudah ada
Hasil observasi yang dilakukan di TK Darussalam wedoro Waru Sidoarjo Pada langkah ini, merupakan kegiatan awal dalam kegiatan menggunakan permainan *flash card* yaitu dengan pemilihan tema, dalam membuat perencanaan menetapkan tujuan dan tema. guru memilih tema untuk kegiatan yang ingin dicapai
- b. Menyediakan media atau bahan yang menarik perhatian anak
Hasil observasi yang dilakukan di TK Darussalam wedoro Waru Sidoarjo yakni guru menjadi fasilitator dalam menangani segala kekurangan dan kelebihan anak dalam kegiatan, menyediakan kebutuhan anak dalam kegiatan permainan *flash card* seperti kartu huruf yang didalamnya terdapat angka, huruf, gambar dan lambang bilangan, semua telah disediakan. Guru juga memfasilitasi kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam melaksanakan kegiatan permainan *flash card*.

Hal ini senada dengan hasil wawancara peneliti kepada salah satu guru yang ada di TK Darussalam Wedoro Waru Kabupaten Sidoarjo, dapat diketahui bahwa guru telah menyediakan media/bahan yang menarik perhatian anak untuk mendukung selama kegiatan yang dilakukan dalam mengembangkan daya baca anak melalui bermain *flash card*. Berikut ini salah satu Media atau bahan permainan *flash Card*:





c. Membagi anak dalam beberapa kelompok

Hasil observasi yang telah dilakukan di taman kanak-kanak purnama yaitu membagi anak dalam beberapa kelompok yaitu dengan cara Pengelolaan tempat duduk dan ruang. Anak dibagi menjadi beberapa kelompok, agar memudahkan pelaksanaan kegiatan permainan *flash card*. Misalnya anak dibagi menjadi tiga kelompok, kelompok pertama diberi kelompok nanas, kelompok kedua kelompok jeruk, kelompok ketiga kelompok anggur. Ketiga kelompok tersebut nantinya diberi tugas untuk melakukan hasil penemuannya tentang gambar yang disampaikan oleh gurudengan melalui kartu.

d. Mengatur Posisi dan Mencontohkan Cara Bermain *Flash Card*

Hasil observasi yang dilakukan pada guru di TK Darussalam Wedoro Waru Kabupaten Sidoarjo untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui bermain *flash card* pada kegiatan menyebutkan lambang bilangan yakni guru mengatur posisi dengan jarak antara 1 meter antara guru dan anak hal ini bertujuan agar anak dapat berkonsentrasi dengan kartu yang dipegang oleh guru, kemudian memberikan contoh bagaimana cara bermain *flash card* yakni dengan mengambil 5 kartu kemudian Tumpukan 5 kartu tersebut jadi satu lalu kemudian hadapkan ke depan ke hadapan anak-anak. Perlihatkan satu-satu *flash card* sambil disuarakan dan anak menyebutkan gambar yang disuarakan oleh guru tersebut. Setelah guru mencontohkan cara bermain *flash card* maka guru menanyakan kepada anak terlebih dahulu apakah mereka sudah mengerti cara bermainnya, jika sudah mengerti maka guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan sendiri tanpa bantuan dari guru, tetapi guru memantau kegiatan anak dalam melakukan permainan *flash card*, agar guru dapat mengetahui perkembangan kemampuan kognitif anak.

e. Memberikan Kesempatan Kepada Anak Untuk Bermain Flash Card

Hasil Observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Darussalam bahwa guru telah memberikan kesempatan kepada anak untuk latihan-latihan selama melaksanakan permainan flash card agar dengan pengetahuan yang diperoleh pada saat melaksanakan permainan dan menambah pengetahuan anak, melakukan kegiatan pengembangankemampuan kognitif seperti menyebutkan lambang bilangan, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran ,dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran kecil ke besar dengan melalui permainan *flashcard*.

f. Mengulangi Materi atau Recalling dari Kegiatan Permainan Flash Card.

Hasil observasi yang dilakukan, guru mengulangi materi kegiatan permainan flash card dan mengajak anak untuk menyebutkan kembali semua gambar pada kartu dengan tidak menunjukkan kartu tersebut, menceritakan tentang kegiatan yang sudah dilakukan dan menyampaikan pesan-pesan pendek dari sebuah gambar.

2. Efektivitas Pengalaman belajar baca anak usia dini dalam mengembangkan daya baca melalui penggunaan media *flashcard* di TK Darussalam Wedoro Waru Sidoarjo

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, peneliti mendapatkan hasil untuk penilaian sebelum penggunaan *flashcard* sebagai media pengembangan daya baca anak usia dini di kelompok A1 TK Darussalam Wedoro Waru-Sidoarjo. Nilai yang didapat adalah sebagai berikut :

NO.	INDIKATOR	BB	%	MB	%	BSH	%	BSB	%
1	Kemampuan ketepatan membaca anak	2	13%	7	47%	4	27%	2	13%
2	Kemampuan kecepatan membaca	1	7%	8	53%	4	27%	2	13%
3	Kemampuan Merangkai kata	4	27%	7	47%	3	29%	1	7%

Hal ini diperjelas oleh penjelasan Ibu Nanik

“Anak-anak belum banyak yang bisa membaca lancar, mereka mulai mengenal suku kata. Sedikit yang sudah bisa membaca kata dan belajang merangkai kata”⁴⁵

⁴⁵ Wawancara dengan wali kelas Ibu Nanik Fitriyawati, S.Pd I, 29 April 2024

Dilihat dari hasil penilaian di atas terlihat bahwa memang masih banyak siswa yang baru mulai berkembang dalam kemampuan membacanya. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan flashcard guru membuat penilaian dengan hasil sebagai berikut :

NO.	INDIKATOR	BB	%	MB	%	BSH	%	BSB	%
1	Kemampuan ketepatan membaca anak	0	0%	2	13%	2	13%	11	74%
2	Kemampuan kecepatan membaca	0	0%	2	13%	3	20%	10	67%
3	Kemampuan Merangkai kata	0	0%	3	20%	4	27%	8	53%

“Setiap bulan kami melakukan evaluasi hasil belajar siswa, Alhamdulillah setiap bulan ada peningkatan. Dan penilaian ini memang sangat memuaskan. Mungkin karena anak-anak melakukan dengan senang, seperti bermain jadi yang dipelajari lebih mudah masuk”⁴⁶

Dilihat dari hasil penilaian memang terlihat banyak sekali peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini disetujui oleh ibu Kepala sekolah.

“Siswa terhadap penerapan media flashcard semua siswa senang dengan pembelajaran hari ini, karena sebelumnya siswa belum pernah belajar dengan media flashcard. Siswa juga senang belajar dengan menggunakan media flashcard. Sebagian siswa juga

⁴⁶ Wawancara dengan wali kelas Ibu Nanik Fitriyawati, S.Pd I, 10 Juni 2024

terlihat dengan media flashcard siswa lebih mudah memahami”⁴⁷

Bu Nanik menambahkan tentang efektifnya penggunaan media *Flashcard*, dalam wawancara beliau menyampaikan :

“Flashcard ini manfaatnay banyak ya, mulai dari memudahkan anak belajar huruf, belajar membaca awal, anak jadi mudah mengingat karena ada huruf, gambar dan warna yang menarik. Anak anak jadi lebih termotivasi”⁴⁸

B. Pembahasan

1. Pengalaman belajar baca anak usia dini dalam mengembangkan daya baca melalui penggunaan media *flashcard* di TK Darussalam Wedoro Waru Sidoarjo

Penelitian yang dilakukan dalam waktu lebih dari 2 (dua) bulan ini dilakukan dengan prosedur yang seharusnya. Dari hasil penelitian yang sudah dijelaskan di atas menerangkan bahwa pengalaman belajar baca anak usia dini dalam mengembangkn day abaca melalui penggunaan media *flashcard* di TK Darussalam Wedoro Waru-Sidoarjo mendapatkan hasil :

a. Pengalaman belajar langsung :

Pengalaman belajar langsung ini adalah proses pembelajaran menggunakan media *flashcard* yang digunakan langsung atau sendiri oleh masing-masing anak.

⁴⁷ Wawancara dengan Kepala Sekolah Ibu Ernawati, S.Pd I, 10 Juni 2024

⁴⁸ Wawancara dengan wali kelas Ibu Nanik Fitriyawati, S.Pd I, 10 Juni 2024

Anak menggunakan *flashcard* untuk belajar membaca dan apabila terdapat anak yang belum faham biasanya langsung menanyakan ke guru kelasnya.

b. Pengalaman belajar tidak langsung :

Pengalaman belajar tidak langsung ini menjadikan guru sebagai fasilitator atau guru yang memegang *flashcard*, kemudian membacakan dan anak-anak menirukan.

c. Pengalaman belajar melalui aktifitas tertentu :

Dalam pengalaman belajar ini guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, kemudian guru membuat permainan tebak-tebakan atau permainan sambung kata, siswa bisa mendiskusikan dengan teman sekelompoknya untuk menjawab tebakan Ibu gurunya.

2. Efektivitas Pengalaman belajar baca anak usia dini dalam mengembangkan daya baca melalui penggunaan media *flashcard* di TK Darussalam Wedoro Waru Sidoarjo

Penggunaan *flashcard* dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini terlihat dari banyaknya kemampuan anak yang meningkat. *Flashcard* dapat membantu anak dalam mengenali huruf dan kata, mengembangkan keterampilan membaca awal, dan meningkatkan motivasi belajar. Berikut beberapa poin penting mengenai efektivitasnya:

- a) Meningkatkan Pengenalan Huruf dan Kata:
 1. *Flashcard* yang menampilkan gambar dan kata yang jelas membantu anak dalam mengenali huruf dan kata dengan lebih mudah.
 2. Variasi gambar dan kata yang menarik dapat meningkatkan minat dan fokus anak dalam belajar.
 3. Pengulangan dalam menunjukkan *flashcard* membantu anak dalam menghafal huruf dan kata.
- b) Mengembangkan Keterampilan Membaca Awal:
 1. *Flashcard* dapat digunakan untuk mengenalkan bunyi huruf, sehingga membantu anak dalam memahami hubungan antara huruf dan bunyi.
 2. Aktivitas membaca bersama *flashcard* dapat membantu anak dalam mengembangkan pemahaman bacaan.
 3. *Flashcard* interaktif, seperti *flashcard* dengan pertanyaan atau permainan, dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan anak dalam belajar membaca.
- c) Meningkatkan Kemampuan Kognitif:
 1. Penggunaan *flashcard* dapat membantu meningkatkan memori, konsentrasi, dan fokus anak.
 2. Aktivitas mencocokkan gambar dan kata pada *flashcard* dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah anak.

3. *Flashcard* dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep-konsep baru dan meningkatkan pengetahuan umum anak.

d) Meningkatkan Motivasi Belajar:

1. *Flashcard* yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar membaca.
2. Pembelajaran dengan *flashcard* dapat dilakukan dengan cara yang interaktif dan bermain, sehingga tidak terasa membosankan bagi anak.
3. Keberhasilan dalam mengenali huruf dan kata pada *flashcard* dapat memberikan rasa percaya diri dan motivasi bagi anak untuk terus belajar membaca

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian pustaka, hasil penelitian di lapangan dan analisa data, penulis dapat menyimpulkan bahwa pengalaman belajar baca anak usia dini dalam mengembangkan daya baca melalui penggunaan media *flashcard* di tk darussalam wedoro waru sidoarjo Hasil obeservasi yang dilakukan mendapatkan hasil bahwa pengalaman belajar baca anak usia dini dalam mengembangakn day abaca melalui penggunaan media *flashcard* di TK Darussalam Wedoro Waru-Sidoarjo mendapatkan diterapkan dalam tiga bentuk, yakni pengalaman belajar langsung, pengalaman belajar tidak langsung dan pengalaman belajar melalui aktifitas terentu.

efektivitas pengalaman belajar baca anak usia dini dalam mengembangkan daya baca melalui penggunaan media *flashcard* di TK Darussalam Wedoro Waru Sidoarjo dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini terlihat dari banyaknya kemampuan anak yang meningkat. *Flashcard* dapat membantu anak

dalam meningkatkan pengenalan huruf dan kata, mengembangkan keterampilan membaca awal, meningkatkan kemampuan kognitif dan meningkatkan motivasi belajar.

BIBLIOGRAFI

- Aisyah, Nur, Ridwan Ridwan, Huda Huda, Wiwin Faisol, and Hasanah Muawanah. "Effectiveness of Flash Card Media To Improve Early Childhood Hijaiyah Letter Recognition." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022)
- Aji, Rizqon Halal Syah. "Penelitian Tindakan Kelas." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 Penelitian* VI, no. 1 (2021)
- Ardi Putra, Priawan. "Mengembangkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Dengan Multimedia Interaktif." *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 02 (2020)
- Ariyanti, Tatik. "The Importance of Childhood Education for Child Development." *Dinamika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2016)
- Basumatary, Dipali, and Ranjan Maity. "Effects of Augmented Reality in Primary Education: A Literature Review." *Human Behavior and Emerging Technologies 2023* (2023)
- Budi, Yulifah Salistia. "Implementasi Metode Drill Menggunakan Flashcard Terhadap Perilaku Cuci Tangan Pada Anak Tunarungu." *Prepotif: Jurnal Kesehatan Masyarakat* 5, no. 2 (2021)

Chaerani, Annissa, Ahmad Arif Fadilah, Arry Patriasurya Azhar, Ina Magdalena, and Sa'odah Sa'odah. "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card Pada Siswa Kelas 1 SD Di BiMBA-Aiueo Kramat Semanan." *Journal on Education* 5, no. 4 (2023)

Everhard Markiano Solissa, Rahayu Setyaningsih, Heppy Sapulete, Sumarni Rumfot, and Agus Rofi'i. "Development of Flashcard Media in Improving Cultural Knowledge of Early Childhood Students." *Journal of Childhood Development* 3, no. 1 (2023)

Fadilah Utami, Stevanus Dewangga, Aghnaita Aghnaita, and Sri Hidayati. "Syntax Acquisition in Early Childhood Through Flash-Cards." *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2022): 43–52.

Fadli, Muhammad Rijal. "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif." *Humanika* 21, no. 1 (2021)

fajar riyani , wahid ibnu zaman, ita kurnia. "pengembangan media pembelajaran teka teki silang materi alat gerak dan fungsinya pada hewan untuk siswa kelas v sekolah dasar." *DIMAR, Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2023)

Firdaus, Fery Muhammad dkk. *Penelitian Tindakan Kelas Di SD/MI*. Vol. 01, 2022.

Fitriani, Ana, Reza Fahlevi, Kurrota Aini, Ni Luh Drajadi Ekaningtyas, Rustam Aji Rochmat, Erna Multahada, Ika Rahayu Satyaninrum, Nyoman Wiraadi Tria Ariani, and M Yunus Sudirman. Psikologi Perkembangan, 2023. <https://books.google.co.id/books?id=S03HEAAAQBAJ>.

Gaidhane, Abhay, Shital Telrandhe, Manoj Patil, Penny A. Holding, Mahalaqua Nazli Khatib, Shilpa Gaidhane, Zahiruddin Quazi Syed, Sonali G. Choudhari, Roshan Umate, and Aniket Pathade. "Rapid-Cycle Evaluation and Learning for the Effective Delivery of Integrated Interventions in Early Childhood in Rural India." *Frontiers in Public Health* 11 (2023)

Hahn, Robert A., and W. Steven Barnett. "Early Childhood Education: Health, Equity, and Economics." *Annual Review of Public Health* 44 (2023)

Handayani, Ririn. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung, 2020.

Hidayati, Arum. "Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Flash Card Materi Pembelahan Sel Di SMA Negeri 1 Sumber." *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara* 5, no. 1 (2023)

Hotimah, Empit. "Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa

Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut.” *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* 4, no. 2 (2010): 108. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/30>.

Irna. “Menumbuhkan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Implementasi Literasi Keluarga.” *Fascho Kajian Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan* 1, no. 1 (2019): 15–34. <https://journal.stkipm-bogor.ac.id/index.php/fascho/article/view/29>.

itah fahitah, sri watini. “PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5, No 1, Oktober 2021.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2021)

Kementrian Pendidikan Nasional RI. “Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014.” *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia* (2014): 1–76. <https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PermenKemendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.Pdf>.

Khan, Raja Muhammad Ishtiaq. “The Use of Flashcards in Teaching EFL Vocabulary in Online Learning.” *Register Journal* 15, no. 1 (2022)

Komang, Ni, Ayu Sari, Made Suarjana, and Dewa Gede Firstia. “Animated Video-Based E-Flashcard Learning Media for

Early Childhood Pre-Reading Abilities.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11, no. 2 (2023)

Kristanto, Andi. “Media Pembelajaran.” *Bintang Sutabaya* (2016)

Machali, Imam. “Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru?” *IJAR. Indonesian Journal of Action Research*. 1, no. 2 (2022)

Mauliyah, Anita. “Peningkatan Mengenal Huruf Hijaiyyah Melalui Media Kartu Huruf Dengan Metode Kupas Rangkai Di RA Bahrul Huda Sambiroto Karangtanjung Candi Sidoarjo.” *Journal of Early Childhood Education Studies* 1, no. 1 (2021)

Mufridha, Nur Kholifatul, and Istikomah Istikomah. “Improving the Ability to Read Al-Qur’an Using Flash Card Media in Early Childhood in Al-Qur’an Education Park.” *Academia Open* 6 (2021)

Mukhammad Wahyudi, Fitri Aulia Hanum. “STRATEGI PEMBELAJARAN TEAM QUIZ DALAM MEMBANGUN KEAKTIFAN DAN KETUNTASAN PENDAHULUAN Pendidikan Adalah Satu Bentuk Upaya Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia . Kesadaran Tentang Pentingnya Pendidikan Telah Mendorong Berbagai Upaya Dan Perhatian Selur.” *JOECES Journal of Early Childhood Education Studies* 3, no. 2 (2023)

Mulyatiningsih, Endang. “Modul Metode Penelitian Tidakan Kelas.”
Bandung Rosdakarya (2012): 1–22. staff.uny.ac.id.

Muvid, Muhamad Basyrul. “Model Pembelajaran Intergratif Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Di Era Digital.” *Journal of Early Childhood Education Studies* 3, no. 1 (2023)

Najihah, Khoirotnun, Wahyuni, Yuniati, and Novi Dwi Jayanti. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tumbuh Kembang Anak Di Gampong Cot Mesjid Kecamatan Lhueng Bata Kota Banda Aceh Factors Affecting the Growth of Children in Gampong Cot Mesjid Lhueng Bata Banda Aceh City.” *Jurnal Kesmas Jambi (JKMJ)* 5, no. 2 (2021)

Nursidik. “Implementasi Metode Muraja’Ah Dalam Menghafal Al-Qur’an Ponpes Darul Asyfiya Pematang.” *Al-Athfal* 3, no. 2 (2022)

Oktavia, Annisa. “Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Pembangunan Uin Jakarta.” Skripsi (2022). Universitas islam negeri%0asyarif hidayatullah jakarta.

Patiung, Dahlia. “Membaca Sebagai Sumber Pengembangan Intelektual.” *Al Daulah: Jurnal Hukum Pidana dan Ketatanegaraan* 5, no. 2 (2016)

Pérez-Ferra, Miguel, Rocío Quijano-López, and Inmaculada García-Martínez. “Impact of Educational Habits on the Learning of 3-6 Year Old Children from the Perspective of Early Childhood Education Teachers.” *Sustainability (Switzerland)* 12, no. 11 (2020)

Pradana, Pascalian Hadi, and Febrina Gerhni. “Penerapan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak.” *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 2, no. 1 (2019)

Purnamasari, Nia Indah, and Heni Rohmawati. “Implementasi Kegiatan Bermain Huruf.” *El-Banat* 13, no. 66 (2023)

Rahmawati, Y N. “Identifikasi Penyebab Prestasi Belajar Rendah Siswa Kelas IV SDN.” *Basic Education* (2018).

Rahmi, Mayangsari Nikmatur, and M.Agus Samsudi. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sesuai Dengan Karakteristik Gaya Belajar.” *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 4, no. 2 (2020)

Raihana, Raihana. “Urgensi Sekolah Paud Untuk Tumbuh Kembang Anak Usia Dini.” *Generasi Emas 1*, no. 1 (2018)

Rendi, Rendi. “Pendidikan Sepanjang Hayat Dan Pendekatan Androgogi.” *An-Nidhom : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2019)

Rifkafil Ardilla, Anizar Ahmad, and Taat Kurnita. “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Melalui Permainan Pohon Huruf Pada Anak Usia Dini Di TK Bungong Seleupoek.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020)

Ritonga, Fitri Rahmadani, and Kartika Nur Fathiyah. “Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Big Book Untuk Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 5 (2023)

Rodriguez Leon, Lucy Jane. “Literacy Experiences : An Exploration Of Young Children’s Orientations, Identities and Affective Relations with Text,” no. December (2020)

Rovigo, Aldila Rendra. “Pendekatan VAKT Terhadap Kemampuan Membaca Untuk Anak Kesulitan Belajar.” *Jurnal Pendidikan Khusus* 1, no. 1 (2019)

Sandi, noviea varahdilah, and ririn setyorini. “analisis kegiatan bimbingan belajar pada anak usia dini dalam kreativitas pembelajaran finger painting (melukis terhadap peningkatan motorik halus).” *Generasi emas* 1, no. 2 (2018)

Setiawan, Usep. *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*. Widina Bhakti Persada Bandung, 2022.

Setyo, Rizki, N U R Ahmadi, Program Studi, Teknik Industri, Fakultas Teknik, and Universitas Muhammadiyah Surakarta. “title. Undang-undang republik indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional” (2003)

Sholihah, Nia Aminatus. “implementasi pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan kipas kata pada anak kelompok a di ra. Al-hikmah tanjungsari taman sidoarjo.” *Joeces* 1, no. 2 (2021)

Sugiharni, Gusti Ayu Dessy, and Ni Wayan Setiasih. “Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Evaluasi Blended Learning Matakuliah Matematika Diskrit Di STIKOM Bali Berbasis Model Alkin.” *IndoMath: Indonesia Mathematics Education* 1, no. 2 (2018)

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.

Sumantika, Arsyad, Ganda Sirait, Elva Susanti, Elsy P. L. Tarigan, and Yunisa Oktavia. “Penggunaan Media Teknologi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sma Batam.” *Puan Indonesia* 5, no. 1 (2023)

Syarief Hasani, Susan Nurhayati, Ira Maria Husain. “peran orang tua dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di masa pandemi covid 19 melalui eksplorasi mainan yang ada di rumah.” *Joeces* 3, no. 2 (2023)

Utami, Novi Tri. “Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Flashcard.” *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling* 6, no. 01 (2023)

Wahano. “Desain Flashcard Media Inovasi Untuk Menanamkan Konsep Membilang Angka 1 - 9 Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Pedagogi* 2 (2016)

Wahyuni, Sri. “Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema ‘Kegiatanku.’” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2020)

Wani, Anis Syafa, Yani Lubis, and Septiana Rizky. “The Influence of Learning Media Flash Card And.” *MikailalSys Journal of Multidisciplinary Sciences* 1, no. 2 (2023)

Widyastuti, Ana. “Analisis Tahapan Perkembangan Membaca Dan Stimulasi Untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun.” *Paedagogia* 21, no. 1 (2018)

Wiratnaningsih, Wiratnaningsih. “Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun Ditinjau Dari Aspek Sintaksis Dan Pragmatik Di TK Anggrek Kencana Batang.” *Jurnal Kualita Pendidikan* 2, no. 2 (2021)

Yulsyofriend. “kemampuan membaca anak usia dini dengan media moving flashcard di taman kanak-kanak darul falah lubuk

buaya padang yulsyofriend.” *Pedagogi: jurnal anak usia dini dan pendidikan anak usia dini* 3, no. 3 (2017)

Zahranisa, Anida, Nana Marlina, and Rizki Zuliani. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Kelas III SDN Sindang Panon 2.” *Masaliq, Jurnal Pendidikan dan sains*. 3, no. 5 (2023)

Zhao, Yiran Vicky, Suman Bhattacharjea, and Benjamin Alcott. “A Slippery Slope: Early Learning and Equity in Rural India.” *Oxford Review of Education* 49, no. 1 (2023): 93–113. <https://doi.org/10.1080/03054985.2022.2101442>.

Zulfa, Etik Ruwaida, and Fadil Djamali. “Pengaruh Permainan Flash Card Terhadap Kemampuan Membaca Pada Siswa Usia 4-6 Tahun Di RA Ar-Ridlwan Ajung Jember Tahun Ajaran 2015/2016.” *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)* 1, no. 2 (2018): 136–144.