

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BAHAN BAMBU DALAM
MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA DAN HURUF PADA ANAK USIA
DINI**



**Oleh: Ulfadilah
NIM: 22204031028**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
TESIS
YOGYAKARTA**

**Diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Uin Sunan Kalijaga untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**YOGYAKARTA
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulfadilah, S.Pd
Nim : 22204031028
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang di rujuk dari sumbernya.

Yogyakarta, 15 Mei 2024

Yang m


Ulfadilah S. Pd

Nim. 22204031028



PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

PERTANYAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulfadilah, S.Pd
Nim : 22204031028
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dengan plagiasi, jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 15 Mei 2024

Yang



Ulfadilah, S.Pd

Nim. 22204031028

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Dengan menyebutkan nama Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulfadilah, S.Pd
Nim : 22204031028
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah starata dua). Seandainya suatu hari terdapat instansi yang menolak tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenarnya.

Yogyakarta, 15 Mei 2024

Yang t



Ulfadilah, S.Pd

Nim. 22204031028

SURAT PENGESAHAN TUGAS ALHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1341/Un.02/DT/PP.00.9/06/2024

Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BAHAN BAMBU DALAM MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA DAN HURUF PADA ANAK USIA DINI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ULFADILAH, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 22204031028
Telah diujikan pada : Rabu, 29 Mei 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

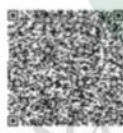
dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



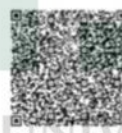
Ketua Sidang
Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.
SIGNED

Valid ID: 6657114ba934



Penguji I
Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 665e1552c021



Penguji II
Dr. Lailatu Rohmah, S.Pd.I., M.S.I
SIGNED

Valid ID: 665d6a4a65ac



Yogyakarta, 29 Mei 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6656842bb352

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
TESIS**

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD BAHAN
BAMBU DALAM MENINGKATKAN
PENGENALAN ANGKA DAN HURUF PADA ANAK
USIA DINI**

Nama : Ulfadilah
NIM : 22204031028
Prodi : PIAUD
Kosentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah
Ketua/ Pembimbing : Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.

Penguji I : Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si. ()

Penguji II : Dr. Lailatu Rohmah, S.Pd.I., M.S.I. ()

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 29 Mei 2024

Waktu : 08.00-09.00 WIB.

Hasil/ Nilai : A

IPK : 3,90

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul "**Pengembangan Media Flash Card Bahan Bambu dalam Meningkatkan Pengenalan Angka dan Huruf pada Anak Usia Dini**" yang ditulis oleh:

Nama : Ulfadilah, S.Pd

Nim : 22204031028

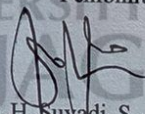
Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wasalamu'alaikum wr, wb

Yogyakarta, 15 Mei 2024
Pembimbing


Prof. Dr. H. Suyadi, S. Ag., M.A.
NIP. 197710032009121001

MOTTO

إِنْ أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ لِأَنْفُسِكُمْ وَإِنْ أَسَأْتُمْ فَلَهَا

“Jika kamu berbuat baik, (berarti) kamu telah berbuat baik untuk dirimu sendiri.

Jika kamu berbuat jahat, (kerugian dari kejahatan) itu kembali kepada dirimu sendiri.....”

(QS. Al-Isra’ ayat 7)¹



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Q.S Al-Isra’/17: 7

PERSEMBAHAN

**Tesis ini saya persembahkan untuk Almamater tercinta Program Magister
Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.**



ABSTRAK

Ulfadillah, NIM 22204031028. Pengembangan Media Pembelajaran *Flash card* Bambu untuk Mengenalkan Huruf dan Angka Pada Anak Usia Dini. Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya media yang menarik dan penggunaan media yang monoton dalam mengenalkan angka dan huruf kepada anak usia dini. Hal ini membuat para peserta didik menjadi cepat merasa bosan dan tidak bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Berawal dari permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media *flash card* berbahan bambu yang dapat digunakan untuk mengenalkan angka dan huruf kepada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam jangka panjang sebagai bahan ajar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*). Jenis metode penelitian metode eksperimen *one-group pretest posttest design* dengan *uji paired sample test-t*. Jenis penelitian menggunakan Mix Method gabungan dari penelitian kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian 11 peserta didik Tk Miftahul Hidayah (Uji coba skala kecil) dan 15 peserta didik kelompok B di Tk Nurul Karomah (Uji coba Skala besar). Teknik pengumpulan data terdiri dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data *Uji Paired Sample Test-T* dengan bantuan perhitungan BIM SPSS.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa telah dihasilkan produk berupa Media *Flash card* bambu untuk mengenalkan angka dan huruf pada anak usia dini. Selain itu adapun perolehan kelayakan produk validasi ahli materi rata-rata 92,73%, dan Validasi Media 94,28 %. Sedangkan penilaian respon Guru di Tk Miftahul Hidayah diperoleh 90 %, sedangkan di Tk Nurul Karomah mendapatkan 86 %. Penilaian respon lembar ceklis respon murid di Tk Miftahul Hidayah terhadap media memperoleh skor 85,45% dan di Tk Nurul Karomah memperoleh Skor 84 %. Maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi *Pop-up book* ini layak digunakan. *Uji Paired Sample Test-T* yang digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh media *flash card* berbahan bambu adapun hasilnya adanya pengaruh yang baik dalam meningkatkan dan mengenalkan angka dan huruf anak usia dini.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Flash card*, Bambu, Angka dan Huruf

ABSTRACT

Ulfadillah, NIM 22204031028. *Development of Bamboo Flash card Learning Media to Introduce Letters and Numbers in Early Childhood. Master Program of Early Childhood Islamic Education. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta, 2024.*

This research was motivated by the lack of interesting media and the use of monotonous media in introducing numbers and letters to early childhood. This makes students feel bored quickly and Not eager to participate in learning activities. Starting from these problems, researchers developed flash card media made of bamboo that can be used to introduce numbers and letters to early childhood. This research aims to provide learning media that can be used in the long term as teaching materials.

This research uses Research and Development (R&D) research methods using the ADDIE model (Analysis, design, development, implementation, evaluation). Types of research methods one-group pretest posttest design experimental method with paired sample test-t test. This type of research uses a combined Mix Method of quantitative and qualitative research. The subjects of the study were 11 students of Miftahul Huda Kindergarten (small-scale trial) and 15 students of group B in Nurul Karomah Kindergarten (Large-scale trials). Data collection techniques consist of observations, interviews, documentation, and questionnaires. Paired Sample Test-T data analysis technique with the help of SPSS BIM calculation.

The results of this study show that a product has been produced in the form of bamboo Flash card Media to introduce numbers and letters to early childhood. In addition, the acquisition of material expert validation product feasibility averaged 92.73%, and Media Validation 94.28%. While the assessment of the teacher's response in Miftahul Huda Kindergarten was obtained 90%, while in Nurul Karomah Kindergarten it got 86%. Assessment of the response to the checklist sheet of student responses in Miftahul Huda Kindergarten to the media obtained a score of 85.45% and in kindergarten Nurul Karomah obtained a score of 84%. So it can be concluded that this Pop-up book animated video media is worth using. Paired Sample Test-T test which is used to determine the influence of flash card media made of bamboo while the results have a good influence in improving and introducing early childhood numbers and letters.

Keywords: *Lerarning Media, Flash card, Bamboo, Number and Letters.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur selalu terucap kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW. yang insyaAllah semoga kita mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti.

Dengan segala usaha dan kerja keras, peneliti dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “Pengembangan media flash card bahan bambu dalam meningkatkan pengenalan angka dan huruf pada anak usia dini” sebagai tugas akhir dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Peneliti menyadari bahwa penulisan dan pembuatan tesis ini tidak terlepas dari bimbingan, arahan, dukungan, serta masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.A.G., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Prof. Dr. Hj. Na'imah, M.Hum. selaku Sekretaris Program Studi Magister

Pendidikan Islam Anak Usia Dini FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

5. Dr. Hibana, S.AG., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA).
6. Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A. Selaku Dosen Pembimbing Tesis.
7. Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si. Selaku Sekretaris dan Penguji 1
8. Dr. Lailatul Rohmah, S.Pd.I., M.S.i., Selaku Penguji II
9. Kepala Sekolah dan guru Tk Miftahul Hidayah dan Tk Nurul Karomah.
10. Ayahanda tercinta Ahmad Bairi yang sudah berpulang kehadapan Allah SWT, sungguh luar biasa jasa-jasamu, Aftihah buat beliau.
11. Mama tersayang saya Halimah yang selalu mendo'akan, mensupport saya dengan sekuat tenaga dan tak kenal Lelah.
12. Adik perempuan saya Masruroh yang selalu mengantarkan Mbakmu ini kemana-mana.
13. Adik laki-laki saya Fawaidhul Khoir yang selalu mendo'akan saya.
14. Mas Qomaruz Zaman yang selalu memberi nasehat dan dukungan kepada saya.
15. Segenap teman-teman seperjuangan di Program Magister PIAUD angkatan 2022.
16. Semua pihak yang telah memberikan dukungan yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga semua do'a dan amal kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan oleh Allah SWT. Aamiin Allahumma Aamiinn.

Yogyakarta, 20 Mei 2024

Ulfadilah
NIM. 2220403102



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB	iii
SURAT PENGESAHAN TUGAS ALHIR	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI	v
TESIS	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A Latar Belakang Masalah.....	1
B Rumusan Masalah	5
C Tujuan Pengembangan	5
D Kegunaan Penelitian.....	6
E Kajian Pustaka.....	7
F Landasan Teori.....	14
1. Media Pembelajaran	14
b. Jenis-jenis Media	18
2. Media Flash Card.....	19
3. Pembelajaran Mengenal Angka dan Huruf.....	31
BAB II METODE PENELITIAN	40
A Model Pengembangan	40
B Prosedur Pengembangan	41
C Desain Uji Coba Produk.....	44
D Desain Uji Coba Lapangan	47
E Subyek Uji Coba	47
F Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	47

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
A Hasil Pengembangan Produk Awal.....	59
1. Pengembangan Media <i>Flash card</i> Bambu.....	59
2. Kelayakan Media <i>Flash card</i> Berbahan Bambu Pengenalan Huruf dan Angka	74
B Hasil Kepraktisan Uji Coba Produk.....	79
1. Respon Guru Mengenai Media Pembelajaran <i>Flash card</i> Berbahan Dasar Bambu.....	79
2. Respon Anak Didik Mengenai Media Pembelajaran <i>Flash card</i> Berbahan Dasar Bambu.....	81
3. Pengaruh Efektifitas Media Pembelajaran <i>Flash card</i> Berbahan Dasar Bambu dalam Mengenalkan Huruf dan Angka Kepada Anak Usia Dini	83
C Revisi Produk.....	88
D Analisis Hasil Produk Akhir	89
E Keterbatasan Penelitian.....	97
BAB IV PENUTUP	98
A Simpulan	98
B Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN-LAMPIRAN	104
Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	105
Instrumen Penilaian Guru	108
3. Kisi-kisi Instrumen Respon Anak Didik.....	110
4. Instrumen Respon Peserta Didik.....	110
Hasil Perhitungan Lembar <i>Cheklis</i> Respon Anak Didik Tk Miftahul Hidayah	111
Hasil Perhitungan Lembar <i>Cheklis</i> Respon Anak Didik Tk Nurul Karomah.....	111
Pengelolaan Data Tk Nurul Karomah.....	113
Lembar Validasi Materi	114
Lembar Validasi Materi	116
Lembar Validasi Uji Coba Produk Skala Kecil	120
Lembar Validasi Uji Coba Produk Skala Besar	122
RIWAYAT HIDUP.....	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Pendekatan Model ADDIE dalam Mengembangkan Produk Berupa Desain Media Pembelajaran.....	41
Gambar 2 Konsep Prosedur Pengembangan Model ADDIE	44
Gambar 3 Langkah-langkah Uji Coba Produk.....	45
Gambar 4 Validasi Produk Flash Card Berbahan Bambu.....	46
Gambar 5 Bentuk Rancangan Media Flash card.....	68
Gambar 6 Ukuran Media Flash card Berbahan Bambu	69
Gambar 7 Proses Pemilihan Warna Media Flash card Berbahan Dasar Bambu....	70
Gambar 8 Media Flash card Berbahan Dasar Bambu	71



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kriteria Validator	46
Tabel 2 Pedoman Penilaian Angka Angket Validasi Para Ahli	53
Tabel 3 Interpretasi Skor Angket Validasi Para Ahli	54
Tabel 4 Interval Kemenarikan Menurut Eko Putro Widoyoko	55
Tabel 5 Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk	56
Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Materi Pertama	75
Tabel 7 Hasil Ahli Materi Kedua	75
Tabel 8 Hasil Validasi Ahli Media Pertama	77
Tabel 9 Hasil Uji Ahli Media Kedua	77
Tabel 10 Penilaian Guru Tk Miftahul Hidayah	79
Tabel 11 Hasil Penilaian Guru Tk Nurul Karomah	80
Tabel 12 Hasil Lembar Checklist Respon Anak Didik Tk Miftahul Hidayah	81
Tabel 13 Hasil Checklist Lembar Respon Anak Didik Tk Nurul Karomah	82
Tabel 14 Revisi Produk Media Flash card Berbahan Dasar Bambu	89



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan untuk mempersiapkan anak untuk memasuki sekolah yang lebih lanjut, dengan memberikan rangsangan pendidikan agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat meningkat sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan. Pemberian rangsangan diberikan pada anak usia 0-6 tahun, pada tahap ini anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan munculah pertanyaan berupa hal yang belum diketahui anak². sehingga perlu adanya pemaksimalan dalam mendidik pada anak usai dini.

Angka dan huruf merupakan dasar untuk anak dalam belajar membaca dan menghitung. Sebelum bisa membaca dan menghitung anak diperkenalkan terlebih dahulu bentuk dan jenis-jenis tampilan angka dan huruf. Pembelajaran pengenalan angka dan huruf wajib diajarkan kepada anak yang berusia 4-6 tahun³. Dalam memperkenalkan angka dan huruf tentu tidak dengan anak disuruh membaca dibuku atau dipapan, tidak dengan dipaksa atau tergesa-gesa karna apabila dilakukan dengan tergesa-gesa serta menggunakan metode serta media yang kurang tepat maka akan beresiko setres akademik pada anak⁴. Sedangkan yang kerap terjadi pada saat ini orang tua sering membebankan pada anak usia dini untuk bisa calistung, dengan adanya hal ini menjadikan guru dilema dalam melaksanakan pembelajaran dikelas, karna jika anak tidak bias calistung maka peminat

² Komang Ayu Febiola, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka," *Jurnal Ilmiah Profesi Guru* 1, no. 2 (2020): 239.

³ Rika Rosnelly Nadila Aprilia, "Aplikasi Media Pembelajaran Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android," *Jurnal FITK* 3, no. 3 (2020): 968.

⁴ G. Wulansuci, "Pembelajaran Calistung (Membaca, Menulis, Berhitung) Dengan Resiko Terjadinya Stress Akademik Pada Anak Usia Dini," *Jurnal tunas siliwangi* 2, no. 3 (2019): 38-44.

disekolahkan itu berkurang⁵, tentunya untuk anak mampu calistung, perlu adanya mengenalkan angka dan huruf.

Pada anak usia dini dalam mengenal angka masih tergolong rendah hal ini seperti penelitian Selviana, 2023, menyatakan bahwa kemampuan pengetahuan anak di PAUD kelompok B Nasyithatun Nisa Desa Teluk Kiambang dalam mengenal angka masih rendah, kemampuan anak dalam mengenal angka berada pada angka 36.66%. Sehingga, perlu upaya perbaikan pendekatan, metode dan atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Perbaikan-perbaikan yang dilakukan harus menyesuaikan dengan tingkat perkembangan, intelegensi, dan karakteristik anak.⁶ Pengembangan serta pemakaian media pembelajaran perlu digiatkan lagi untuk digunakan sebagai pendamping dalam kegiatan belajar mengajar.

Selain Kemampuan mengenal angka, kemampuan mengenal huruf juga rendah, Penelitian Islamiati dkk, 2023, berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran di kelompok B TK PGRI Serutsadang Kecamatan Winong Kabupaten Pati, ditemukan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf. Presentase anak yang mengenal huruf hanya ada 5% anak saja⁷. Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang tepat. Guru mengenalkan huruf dengan menuliskan huruf di papan tulis dan menunjukkan

⁵ Divia Avivah Hayani Wulandari, "Mengenalkan Konsep Calistung Yang Menyenangkan Untuk Anak Usia Dini," *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*. 4, no. 3 (2023): 207.

⁶ Nita Selviana, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak PAUD Nasyithatun Nisa Desa Teluk Kiambang Melalui Puzzle Angka," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 3, no. 2 (2023): 23–32.

⁷ Ratna Wahyu Pusari Reni Islamiati, Dwi Prasetyawati, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf," *PAUDIA : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*. 3, no. 2 (2023): 155–162.

pengucapan huruf tersebut. Selain itu proses kegiatan belajar dalam kelas haruslah kondusif.

Pada saat proses belajar mengajar berlangsung, tentu saja ada hambatan. Seringkali muncul hambatan dan penyimpangan, sehingga proses aktifitas belajar menjadi tidak berjalan dengan baik, seperti gangguan anak kurang memperhatikan, sibuk bermain sendiri, berjalan ataupun berbicara dengan teman lainnya sehingga kurang fokus memperhatikan gurunya. Oleh karena itu guru membutuhkan ide ataupun strategi dalam menarik perhatian anak pada saat berlatih. Dibutuhkan suatu cara yang dapat memikat minat anak, agar dapat memperhatikan guru adalah dengan cara guru menggunakan alat atau bahan pada saat kegiatan belajar dikelas. Media merupakan alat bantu yang digunakan guru selama kegiatan belajar yang sedang dilaksanakan baik di dalam maupun di luar kelas, yang dapat dipergunakan agar bisa merangsang pikiran, perhatian anak serta ketrampilan anak. Media digunakan agar menarik perhatian anak dalam aktifitas belajar mengajar yaitu perantara flash card.

Flash card adalah kartu permainan (Education Flash cards) yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar secara cepat untuk memicu otak agar dapat menerima informasi yang ada di hadapan mereka, dan sangat efektif untuk membantu belajar membaca, mengenal angka, mengenal huruf di usia sedini mungkin⁸. Media Flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar dengan ukuran berbeda-beda dilihat dari kebutuhan, ukuran kelas dan jumlah anak. Sesuai

⁸ Gde Putu Arya Oka Afrensiana Siktas Woa, Konstantinus Dua Dhiu, "Mengembangkan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di Paud Terpadu Citra Bakti," *Jurnal Citra Pendidikan Anak* 3, no. 1 (2022): 160.

dengan kegunaannya media flash card yang paling sering dibuat berukuran 25x30 cm. Menurut Afrensiana 2022, flash card layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak 5-6 tahun.

Pra-penelitian yang dilakukan di Tk Miftahul Hidayah dan Tk Nurul Karomah menunjukkan bahwa media yang digunakan untuk mengenalkan angka dan huruf masih dengan guru menulis dipapan, dan murid membaca atau menunjukkan gambar-gambar dan murid membaca karena media gambar tidak memiliki pola bentuk konkrit yang dapat memberikan pengetahuan anak lebih dalam mengeksplorasi angka dan huruf dan akan bosan, dan tidak menarik terhadap anak-anak.

Berdasarkan pada hasil pra penelitian diatas, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bernama Flash Card dengan menggunakan bahan bambu dalam mengenalkan angka dan huruf pada anak usia dini yang belum pernah digunakan di Tk Miftahul Hidayah dan TK Nurul Karomah di Kecamatan Galis Kabupaten Bangkalan, Jawa Timur. Media Flash Card yang terbuat dari bambu yang memiliki pengoperasian kompleks dan efektif mengenalkan angka dan huruf pada anak usia dini. Media ini diharapkan memberikan nilai-nilai pendidikan kepada anak saat bermain, yang berbeda dan membuat anak menyenangkan.

Penelitian ini dilakukan di Tk Miftahul Hidayah yang berlokasi di Desa Tlagah Kecamatan Galis Kabupaten Bangkalan Provinsi Jawa Timur dan TK Nurul Karomah yang berlokasi di Desa Paterongan Kecamatan Galis Kabupaten Bangkalan. Berdasarkan analisis potensi di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Flash Card dalam Mengenalkan

Angka dan Huruf Pada Anak Usia Dini”.

B Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan sesuai dengan tahap-tahap metode penelitian ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik media flash card dalam meningkatkan pengenalan angka dan huruf pada anak usia dini?
2. Bagaimana kelayakan Media flash card dalam meningkatkan pengenalan angka dan huruf pada anak usia dini?
3. Bagaimana kepraktisan media flash card dalam meningkatkan pengenalan angka dan huruf pada anak usia dini?
4. Bagaimana efektivitas media flash card dalam meningkatkan pengenalan angka dan huruf pada anak usia dini?

C Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan dan kegunaan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui karakteristik media flash card dalam meningkatkan pengenalan angka dan huruf pada anak usia dini.
2. Untuk mengetahui kelayakan Media flash card dalam meningkatkan pengenalan angka dan huruf pada anak usia dini.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media flash card dalam meningkatkan pengenalan angka dan huruf pada anak usia dini.
4. Untuk mengetahui efektivitas media flash card dalam meningkatkan

pengenalan angka dan huruf pada anak usia dini.

D Kegunaan Penelitian

Penelitian ini juga berguna secara teoritis maupun secara praktis yakni sebagai berikut:

1. Tujuan Teoritis

- a. Sebagai pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam mengenalkan angka dan huruf pada anak usia dini.
- b. Dapat memperkaya ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran dalam mengenalkan angka dan huruf pada anak usia dini.

Tersedia suatu alat baru yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dengan fokus pada pendekatan pembelajaran yang berpusat pada anak dan memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna.

2. Tujuan Praktis

- a. Bagi peserta didik, Memanfaatkan media Flash Card sebagai sarana untuk mengenalkan angka dan pada anak.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi pengetahuan bagi pendidik tentang pentingnya pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini.
- c. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar-mengajar yang dilakukan oleh guru, serta mendukung sekolah dalam mendukung

inovasi dalam pengembangan media pembelajaran edukatif untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

- d. Bagi peneliti, dapat meningkatkan pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran dan memperoleh pengetahuan praktis dalam praktik pembelajaran.

E Kajian Pustaka

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Alifah Fuji Yanthi Anisa dan Naila Attamimi 2023 dalam Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Al-Qur'an, berjudul "Implementasi Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini". Hasil dari penelitian implementasi media Flash Card menunjukkan bahwa masih banyaknya siswa yang memiliki kemampuan membaca dan mengenal huruf yang kurang baik. Dan dengan diterapkannya metode pembelajaran media Flash Card pada siswa di kelas, kemampuan siswa menjadi lebih baik dalam konteks membaca dan mengenal huruf. Tujuan penelitian ini adalah penerapan Media Flash Card untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia 5-6 tahun di RA Bani Sya'i Kecamatan Paku haji.⁹

Perbedaan penelitian diatas dengan yang ditulis peneliti yaitu terdapat pada bahan media yang digunakan dalam penelitian diatas Flash Card dari kertas

⁹ Alifah Fuji Yanthi Anisa dan Naila Attamimi, "Implementasi Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Al-Qur'an* 1, no. 2 (2023): 166–125.

sebagai alat media pembelajaran, sedangkan pada peneliti yang ditulis yakni menggunakan bahan bambu yang dibuat lebih konkret untuk anak usia dini dapat langsung mengeksplorasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan menonjolkan beberapa konsep kegiatan yang lebih komplit dalam mengenalkan angka dan huruf pada anak usia dini dan kegunaan Flash Card lebih dari satu yaitu mengenal angka dan huruf sedangkan penelitian di atas untuk kemampuan membaca. Adapun persamaannya yakni kedua penelitian ini sama-sama menggunakan media Flash Card pada anak usia dini.

Penelitian yang dilakukan oleh Febriyanti Utami, Rukiyah, Windi Dwi Andika, 2021 yang berjudul Pengembangan Media Flash card Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Mengenal Binatang Laut. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Hasil dari penelitian Pengembangan media flash card berbasis *augmented reality* pada materi pengenalan binatang laut pada penelitian ini telah memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan dalam penggunaannya bagi anak usia dini kelompok B di RA Perwanida IV Palembang. Selanjutnya dari hasil uji coba pada skala luas, media flash card berbasis *augmented reality* terbukti efektif digunakan oleh anak usia dini pada kelompok B RA Perwanida IV Palembang dalam materi pengenalan binatang laut.¹⁰

Perbedaan penelitian di atas dengan yang ditulis peneliti yaitu terdapat ada bahan media yang digunakan dalam penelitian di atas Flash card Berbasis *Augmented Reality* sebagai alat media pembelajaran, sedangkan pada peneliti

¹⁰Febriyanti Utami, Rukiyah, Windi Dwi Andika, 2021 “ Pengembangan Media Flashcard Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Mengenal Binatang Laut” *jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Hal: 1718-1728

yang ditulis yakni menggunakan bahan bambu yang dibuat lebih konkret untuk anak usia dini dapat langsung mengeksplorasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan menonjolkan beberapa konsep kegiatan yang lebih komplit dalam mengenalkan angka dan huruf pada anak usia dini. Sedangkan penelitian di atas mengenal binatang laut. Adapun persamaanya sama menggunakan media flash card pada anak usia dini.

Penelitian yang dilakukan oleh Dzulkifli, Andini Dwi Arumsari, dan Umami Masrufah Maulidiyah 2022 dalam jurnal *Media of Teaching Oriented and Children*, berjudul “Alat Permainan Flash Card Alfabet Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini”. Hasil dari penelitian Pengembangan alat permainan edukatif memberikan hasil yang cukup memuaskan. Seluruh peserta didik dapat mengikuti instruksi dan arahan dari guru. Banyak siswa yang antusias dan semangat berpartisipasi dalam permainan kertas pintar. Pelaksanaan permainan kertas pintar sesuai dengan rencana yang telah dirancang, dimana para peserta dapat menyusun huruf berdasarkan kata yang disebutkan oleh guru. Tindakan ini berhasil membuat anak lebih lancar mengenal huruf dan memudahkan mereka menyusun huruf-huruf tersebut sesuai dengan kata yang disebutkan.¹¹

Perbedaan penelitian diatas dengan yang ditulis peneliti yaitu terdapat pada bahan media yang digunakan dalam penelitian diatas Flash Card dari kertas sebagai alat media pembelajaran, sedangkan pada peneliti yang ditulis yakni menggunakan bahan bambu yang dibuat lebih konkret untuk anak usia dini dapat

¹¹ Umami Masrufah Maulidiyah Dzulkifli, Andini Dwi Arumsari, “Alat Permainan Flash Card Alfabet Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Media of Teaching Oriented and Children* 1, no. 2 (2022): 344–350.

langsung mengeksplorasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan menonjolkan beberapa konsep kegiatan yang lebih komplit dalam mengenalkan angka dan huruf pada anak usia dini dan kegunaan Flash Card lebih dari satu yaitu mengenal angka dan huruf sedangkan penelitian di atas mengenal huruf alfabet. Adapun persamaannya yakni kedua penelitian ini sama-sama menggunakan media Flash pada anak usia dini.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahma Novianti dan Niken Pratiwi 2024 dalam jurnal ilmiah potensia “Stimulasi Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Flash Card Digital” Hasil penelitian Flash card digital dapat digunakan dalam menstimulasi kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun. Flash card digital ini cukup menarik karena selain terdapat gambar, terdapat pula tulisan di dalam flash card tersebut serta dilengkapi audio, sehingga memudahkan anak dalam kegiatan membaca permulaan. Dengan adanya flash card yang dilengkapi audio akan lebih mudah menarik perhatian anak, sehingga guru lebih mudah untuk mengajak anak pada kegiatan membaca permulaan.

Perbedaan penelitian di atas dengan yang ditulis peneliti yaitu terdapat pada bahan media yang digunakan dalam penelitian diatas Flash Card negital sebagai alat media pembelajaran, sedangkan pada peneliti yang ditulis yakni menggunakan bahan bambu yang dibuat lebih konkret untuk anak usia dini dapat langsung mengeksplorasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan menonjolkan beberapa konsep kegiatan yang lebih komplit dalam mengenalkan angka dan huruf pada anak usia dini dan kegunaan Flash Card lebih dari satu yaitu mengenal angka dan huruf. Sedangkan penelitian diatas halnya stimulasi

membaca. Adapun persamaannya yakni kedua penelitian ini sama-sama menggunakan media Flash Card untuk media pembelajaran pada anak usia dini.

Penelitian yang dilakukan oleh Idzni Azhima, R. Sri Martini Meilanie, Agung Purwanto 2022 dalam Jurnal Aulad : Journal on Early Childhood “Media Marbel Flash card untuk Mengenal Angka pada Anak Usia Dini”. Hasil dari penelitian Kegiatan bermain menggunakan media marbel flash card angka dapat merangsang kesenangan anak terhadap angka. Anak mampu mengembangkan kemampuan kognitif dan konsep berhitung dengan baik. Belajar menggunakan media marbel flash card angka juga sangat menarik perhatian anak sehingga merangsang otak anak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada. Penggunaan media marbel flash card angka selain mengenalkan angka lebih cepat anak juga dapat bereksplorasi menggunakan kartu tersebut sehingga dapat merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak¹²

Perbedaan penelitian di atas dengan yang ditulis peneliti yaitu terdapat pada bahan media yang digunakan dalam penelitian diatas Flash Card dari kertas sebagai alat media pembelajaran, sedangkan pada peneliti yang ditulis yakni menggunakan bahan bambu yang dibuat lebih konkret untuk anak usia dini dapat langsung mengeksplorasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan menonjolkan beberapa konsep kegiatan yang lebih komplit dalam mengenalkan angka dan huruf pada anak usia dini dan kegunaan Flash Card lebih dari satu yaitu mengenal angka dan huruf, sedangkan penelitian yang ditulis diatas untuk

¹² Agung Purwanto Idzni Azhima, R. Sri Martini Meilanie, “Media Marbel Flashcard Untuk Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Aulad : Journal on Early Childhood* 3, no. 2 (2022): 71–76.

kemampuan kognitif berhitung. Adapun persamaannya yakni kedua penelitian ini sama-sama menggunakan media Flash Card pada anak usia dini.

Penelitian yang dilakukan oleh Ida Ayu Putu Ratna Novian Dewi 2020 dalam jurnal *Journal for Lesson and Learning Studies* berjudul “Pengembangan media flash card untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media flash card untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna memperoleh hasil persentase sebesar 78,33% dari ahli materi, persentase sebesar 92% dari ahli media, dan persentase sebesar 97,55% dari enam orang guru. Simpulan penelitian ini adalah media flash card untuk pengenalan warna bagi anak usia dini yang sudah dikembangkan dapat digunakan di Taman Kanak-Kanak sebagai media pembelajaran. Implikasi penelitian ini adalah dapat mempermudah guru dalam mengajar pengenalan warna untuk anak.¹³

Perbedaan penelitian di atas dengan yang ditulis peneliti yaitu terdapat pada bahan media yang digunakan dalam penelitian diatas Flash Card dari kertas sebagai alat media pembelajaran, sedangkan pada peneliti yang ditulis yakni menggunakan bahan bambu yang dibuat lebih konkret untuk anak usia dini dapat langsung mengeksplorasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan menonjolkan beberapa konsep kegiatan yang lebih komplit dalam mengenalkan angka dan huruf pada anak usia dini dan kegunaan Flash Card lebih dari satu yaitu mengenal angka dan huruf sedangkan penelitian diatas hanya mengenal warna. Adapun persamaannya yakni kedua penelitian ini sama-sama menggunakan media Flash Card pada anak usia dini.

¹³ Ida Ayu Putu Ratna Novian Dewi, “Pengembangan media flash card untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini,” *jurnal Journal for Lesson and Learning Studies*, no. 3 (2020): 491

Penelitian yang dilakukan Novi Tri Utami 2023 dalam jurnal Pendidikan dan Konseling yang berjudul “Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Flash card”. Hasil peneliti kemampuan kognitif anak kelompok B RA Sabilil Huda Sanglar Kecamatan Reteh berada pada rata-rata 36.25 (45.31%) dengan kategori MB (Mulai Berkembang) pada pra-siklus, 56 (70%) dengan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) pada siklus I, dan 75,6 (94%) dengan kategori BSB an ini menunjukkan (Berkembang Sangat Baik). Dengan demikian, penggunaan media flash card mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B RA Sabilil Huda Sanglar, Kecamatan Reteh.¹⁴

Perbedaan penelitian di atas dengan yang ditulis peneliti yaitu terdapat pada bahan media yang digunakan dalam penelitian diatas Flash Card dari kertas sebagai alat media pembelajaran, sedangkan pada peneliti yang ditulis yakni menggunakan bahan bambu yang dibuat lebih konkret untuk anak usia dini dapat langsung mengeksplorasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan menonjolkan beberapa konsep kegiatan yang lebih komplit dalam mengenalkan angka dan huruf pada anak usia dini dan kegunaan Flash Card lebih dari satu yaitu mengenal angka dan huruf, sedangkan penelitian yang ditulis diatas untuk kemampuan kognitif. Adapun persamaannya yakni kedua penelitian ini sama-sama menggunakan media Flash Card pada anak usia dini.

¹⁴ Novi Tri Utami, “Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Flashcard”. *jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol. 6, No. 01 (2023)

F. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Medium (Jamak: Media) berasal dari bahasa latin yang berarti antara atau perantara, atau sesuatu yang bisa menghubungkan informasi. Dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, media adalah instrumen yang sangat strategis. Keberadaanya secara langsung bisa menjelaskan hal tertentu buat siswa. Oemar Hamalik berpendapat bahwa media merupakan perlengkapan, tata cara, serta metode yang dipakai buat mengaktifkan komunikasi serta interaksi antara guru serta siswa dalam aktivitas pembelajaran di sekolah. Belajar merupakan sebuah proses perubahan pada kepribadian manusia yang ditampilkan dalam bentuk peningkatan kuantitas dan kualitas tingkah laku seperti peningkatan pemahaman, keterampilan, daya pikir, kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, dan kemampuan.¹⁵

Media dalam rangkaian sitem pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan media pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan media pembelajaran¹⁶. Media memiliki peranan yang sangat penting dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran. Anak-anak menjadi lebih bersemangat serta menjadi lebih bergairah dalam mengikuti kegiatan

¹⁵ Rahmi Mudia Alti, Putri Tipa Anasi, Dumaris E. Silalahi dkk, “ *Media Pembelajaran*” (Sumatera Barat: Penerbit :PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI Anggota IKAPI No. 033/SBA/2022), hal 1

¹⁶ Attamimi, “Implementasi Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini.”

pembelajaran dengan menggunakan alat bantu mengajar yaitu media belajar.

Media belajar menjadi salah satu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan sebuah informasi pendidik kepada anak didiknya. Proses pembelajaran menjadi lebih mudah jika dilakukan dengan menggunakan media belajar. Pembelajaran akan menjadi lebih bermakna jika dilakukan dengan menggunakan media yang menyenangkan. Penggunaan media belajar juga memberikan pengalaman baru kepada anak berkaitan dengan pengalaman dalam kegiatan belajar.

Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar¹⁷. Media belajar dapat dikatakan sebagai salah satu pemegang kunci keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil jika anak didik yang diajar mengerti maksud dari materi yang telah diberikan. Pencapaian materi dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan agar informasi yang diberikan lebih mudah dicerna. Salah satu cara untuk memberikan informasi yang baik dapat dilakukan dengan menggunakan media belajar dalam penyampaian belajar kepada anak didik.

Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar guru dalam menyampaikan informasi baik secara fisik yang digunakan maupun secara langsung agar mampu membangun kondisi yang membuat siswa mampu

¹⁷ Aisyah Fadilah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat dan Usep Setiawan, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 2, no. 3 (2023): 1–17.

memeroleh pengetahuan, ketarampilan dan sikap yang di inginkan¹⁸. Media pembelajaran digunakan oleh pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan informasi yang diinginkan. Penyampaian ini dilakukan dengan cara yang berbeda untuk menarik perhatian anak didik. Ketika anak didik sudah menunjukkan ketertarikan dalam kegiatan pembelajaran maka akan lebih mudah bagi pendidik dalam menyampaikan informasi. Tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh pendidik dengan menggunakan alat bantu belajar yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran juga akan sangat berpengaruh terhadap kualitas anak didik dan ketahanan informasi yang mereka dapatkan ketika kegiatan pembelajaran dilakukan. Dalam hal ini penggunaan media belajar yang baru dan menyenangkan memberikan pengalaman dan suasana belajar yang baru bagi anak usia dini.

Media adalah alat atau seperangkat alat, jalan dan teknik yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi tertentu yang dirumuskan dalam silabus mata pelajaran¹⁹. Media belajar dapat dikatakan sebagai alat yang dapat digunakan oleh pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Proses tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilakukan dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Pelaksanaan pembelajaran yang bermakna akan memberikan pengetahuan serta pengalaman yang membekas dalam diri anak usia dini. Kegiatan yang membekas dan menyenangkan akan

¹⁸ Andi Prastowo Muhammad `Izza Mahendra Anharuddin, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire," *Jurnal Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2023): 94–108.

¹⁹ Naila Attamimi Alifah Fuji Yanthi Anisa, "Implementasi Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini," *Ash-Shobiy: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Al-Qur'an* 3, no. 2 (2022): 116–125.

membuat anak lebih meresapi apapun informasi yang mereka dapatkan dalam kegiatan pembelajaran yang diikuti. Sehingga anak-anak akan menyimpan memori yang indah selama kegiatan pembelajaran melalui media belajar yang menyenangkan.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang membantu pengajar dalam menciptakan lingkungan belajar agar terasa nyaman bagi para audiens. Tidak hanya itu, penggunaan media akan membuat para audiens dapat melakukan berbagai aktivitas. Sehingga, mereka tidak hanya bergantung kepada pendidik sebagai salah satunya sumber belajar²⁰. Jadi media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan pendidik sebagai alat bantu untuk memberikan informasi, guna mendapatkan pencapaian pembelajaran yang maksimal. Pemberian informasi yang valid dan juga mudah diresapi oleh anak didik akan membuat tujuan pembelajaran menjadi berhasil dilaksanakan. Penyampaian yang baik dapat diiringi dengan menggunakan alat bantu media belajar untuk menarik minat anak dengan menggunakan media. Media memberikan pengalaman baru serta memberikan sensasi berbeda dalam kegiatan pembelajaran yang akan berdampak kepada semangat anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran) yaitu: (1) Mempermudah siswa dan guru dalam melakukan pembelajaran. (2) Menyajikan suasana belajar yang menyenangkan. (3) Dapat menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran

²⁰ P.K Dewi, *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar Dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. (Malang: UB Press, 2018).

sedang berlangsung²¹. Media sebagai komponen sistem pembelajaran, memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuat pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Dalam proses penyampaian media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok.²²

Media pembelajaran mempunyai berbagai manfaat dalam dunia pendidikan. Diantaranya manfaat penggunaan media pembelajaran 1. Mempermudah pemahaman: Media pembelajaran membantu siswa memahami apa yang dipelajarinya secara lebih visual dan konkrit. 2. Meningkatkan retensi informasi: Gambar, video, dan elemen visual lainnya membantu siswa menyimpan informasi lebih lama. 3. Meningkatkan keterlibatan siswa: Media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. 4. Menggugah minat belajar: Media yang menarik memotivasi siswa agar lebih semangat belajar.²³

b. Jenis-jenis Media

Salah satu aspek pesan adalah penggunaan media oleh pengirim dan penerima pesan untuk mengkomunikasikan informasi. Sanjaya berpendapat bahwa media dibedakan berdasarkan tempat pandangnya dan dipisahkan menjadi beberapa kategori berdasarkan sifatnya, antara lain:²⁴

1. Media Visual Media dilihat, dibaca, yang dapat dan diraba disebut media visual. Bentuk media ini sangat menekankan penglihatan dan

²¹ R Ariyani, "Media Pembelajaran (Pengertian, Fungsi, Manfaat, Dan Macam-Macam Media Pembelajaran)," *Rikaariyani.Com*.

²² Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya, Penerbit Bintang Surabaya, 2016) hal: 9

²³ Shoffan Shoffa, Desty Endrawati Subroto dkk, *Media Pembelajaran* (Sumatra Barat, diterbitkan CV. Afasa Pustaka, 2023), hal: 12

²⁴ Bakhtawar Edho, "Pembuatan Ilustrasi Buku Pop-Up Sebagai Media Pengenalan Huruf Dan Nama-Nama Bintang Pada Anak Usia Dini," *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni* 4, no. 1 (2015).

sentuhan. Semua jenis media dapat diakses secara luas. Media yang mengandalkan penglihatan dikenal sebagai media visual. Media visual seperti foto, slide foto, lukisan, dan film strip semuanya dapat menampilkan gambar diam. Ada juga yang menampilkan visual bergerak, antara lain film animasi dan film bisu.

2. Media Audio

Media audio adalah media yang bisa didengar saja, menggunakan indra telinga sebagai salurannya.

3. Media Audio (multimedia)

Media multimedia atau audio visual adalah istilah untuk konten yang dapat didengar dan terlihat secara bersamaan. Kemampuan penglihatan dan pendengaran keduanya dirangsang oleh media jenis ini. Media visual merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dapat digunakan mengirimkan informasi. pesan Media untuk atau visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran sepanjang proses berlangsung. Gambar visual memainkan peranan penting karena dalam pendidikan merupakan komunikasi visual bentuk yang sederhana, efektif, dan efisien. Oleh karena itu, penerapannya harus dipersiapkan dengan baik agar dapat bertindak lebih dari sekadar cara komunikasi verbal.

2. Media Flash Card

a. Pengertian Flash Card

Flash Card pertama kali dikenalkan oleh Glenn Doman (GD) dia merupakan seorang dokter ahli bedah otak juga seorang terapis fisik dan pelopor dalam bidang perkembangan anak, Glenn Doman dari Philadelphia, Pennsylvania.

Flash card adalah sebuah kartu kecil isi kartunya berupa gambar, teks, atau tanda simbol yang fungsinya untuk mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Flash card biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi ²⁵.

Media ini sejenis kartu yang berukuran sedang yang berisikan sebuah informasi. Informasi yang terkandung dalam kartu biasanya berhubungan dengan materi pembelajaran. Materi pembelajaran yang tercantum dalam media kartu ini antara lain mulai mengenalkan angka, mengenalkan huruf, mengenalkan bentuk benda di sekitar, serta mengenalkan hewan sekitar. Pemanfaatan kartu dapat memudahkan pendidik untuk menyampaikan informasi secara maksimal. Hal ini dikatakan bahwa anak mulai tertarik serta lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan bantuan media dibandingkan dengan materi pembelajaran yang tidak menggunakan media anak lebih cepat merasa bosan. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media flash card ini menjadi salah satu solusi dalam mengatasi berbagai permasalahan yang dialami oleh pendidik dalam kesulitan menghadapi kebosanan anak usia dini. Selain itu membantu pendidik dalam mengenalkan serta memberikan informasi menjadi lebih mudah dalam penyampaian materi pembelajaran melalui bantuan media flash card.

Flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar berukuran 21x 29,7 cm (kertas A4).²⁶ Flash card merupakan sebuah media yang berbahan dasar kartu berisikan gambar-gambar yang dilengkapi dengan

²⁵ Oleh Eva and Nikmatul Rabbianty, "Pengembangan Media Flashcard Dalam Mengenalkan Tumbuhan Bagi Anak," *Jurnal ATKar Juara* 1, no. 2 (2021): 123–145.

²⁶ Arman "Media Flash Card" (Kuningan: Penerbit goresan Pena 2016) hal: 12

kata atau kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran melalui penggunaan katakata, angka, atau simbol²⁷. Media flash card menjadi sebuah media yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi yang mereka ingin sampaikan kepada anak didik. Berbagai materi pembelajaran dapat tercantum dalam media ini. Pengenalan hewan, pengenalan huruf, pengenalan warna, serta berbagai materi pengenalan dasar dapat digunakan menggunakan media flash card. Media ini memang dirancang untuk memudahkan pendidik menyampaikan pesan kepada anak didiknya. Penggunaan media yang praktis tanpa harus ribet membawa kemana-mana, ringkas untuk dimasukkan ke dalam tas. Media ini bukan hanya berisikan gambar saja akan tetapi dilengkapi oleh sebuah tulisan untuk memperjelas maksud dari gambar yang ada di dalam kartu. Media ini dapat dirancang sedemikian rupa untuk mengenalkan berbagai hal kepada anak usia dini.

Desain yang menarik dan menyenangkan membuat anak menjadi lebih tertarik untuk belajar hal baru. Penggunaan media ini juga mudah didapatkan dengan harga yang terjangkau sehingga mempermudah untuk membeli bahkan pendidik dapat mengkreasi sendiri media flash card sesuai dengan keinginannya. Media ini cocok digunakan untuk menerangkan sesuatu informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran kepada anak usia dini karena anak-anak menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar

²⁷ Ramdayani Desi, "Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak," *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education* 5, no. 1 (2020): 90–96, <https://core.ac.uk/download/pdf/235085111.pdf> website: <http://www.kemkes>.

jika dibantu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Flash card merupakan media pembelajaran berbentuk kartu bergambar dan berisi pertanyaan yang diterapkan melalui permainan kartu²⁸. Media flash card menjadi sebuah media yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi yang mereka ingin sampaikan kepada anak didik. Berbagai materi pembelajaran dapat tercantum dalam media ini. Pengenalan hewan, pengenalan huruf, pengenalan warna, serta berbagai materi pengenalan dasar dapat digunakan menggunakan media flash card. Media ini memang dirancang untuk memudahkan pendidik menyampaikan pesan kepada anak didiknya. Penggunaan media yang praktis tanpa harus ribet membawa kemana-mana, ringkas untuk dimasukkan ke dalam tas. Media ini bukan hanya berisikan gambar saja akan tetapi dilengkapi oleh sebuah tulisan untuk memperjelas maksud dari gambar yang ada di dalam kartu. Media ini dapat dirancang sedemikian rupa untuk mengenalkan berbagai hal kepada anak usia dini.

Desain yang menarik dan menyenangkan membuat anak menjadi lebih tertarik untuk belajar hal baru. Penggunaan media ini juga mudah didapatkan dengan harga yang terjangkau sehingga mempermudah untuk membeli bahkan pendidik dapat mengkreasi sendiri media flash card sesuai dengan keinginannya. Media ini cocok digunakan untuk menerangkan sesuatu informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran kepada anak usia dini karena anak-anak menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar

²⁸ Okdiansyah, Tio Gusti Satria, "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton".

jika dibantu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Rancangan media ini dapat digunakan dengan menggunakan model pembelajaran yang lain. Salah satunya dengan bermain tebak-tebakan tentang apa yang ada di dalam kartu. Kemudian dapat dilakukan sebuah *quiz* kepada anak tentang sebuah benda ataupun hewan kepada anak usia dini.

Flash card adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar²⁹. Media flash card menjadi sebuah media yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi yang mereka ingin sampaikan kepada anak didik. Berbagai materi pembelajaran dapat tercantum dalam media ini. Pengenalan hewan, pengenalan huruf, pengenalan warna, serta berbagai materi pengenalan dasar dapat digunakan menggunakan media flash card. Media ini memang dirancang untuk memudahkan pendidik menyampaikan pesan kepada anak didiknya. Penggunaan media yang praktis tanpa harus ribet membawa kemana-mana, ringkas untuk dimasukkan ke dalam tas. Media ini bukan hanya berisikan gambar saja akan tetapi dilengkapi oleh sebuah tulisan untuk memperjelas maksud dari gambar yang ada di dalam kartu.

Media ini dapat dirancang sedemikian rupa untuk mengenalkan berbagai hal kepada anak usia dini. Desain yang menarik dan menyenangkan membuat anak menjadi lebih tertarik untuk belajar hal baru. Penggunaan media ini juga mudah didapatkan dengan harga yang terjangkau sehingga

²⁹ Elisabeth Tantiana Ngura Natalia Rosana Tima, Efrida Ita, "Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di Ttk Ade Irma Mataloko", *Jurnal Citra Pendidikan* 2, no. 2 (2021): 431-444.

mempermudah untuk membeli bahkan pendidik dapat mengkreasikan sendiri media flash card sesuai dengan keinginannya. Media ini cocok digunakan untuk menerangkan sesuatu informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran kepada anak usia dini karena anak-anak menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar jika dibantu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Pemberian media ini akan memberikan pengalaman baru kepada anak berkaitan dengan media pembelajaran yang baru dan unik yang baru mereka temui.

Flash card adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi³⁰. Media flash card menjadi sebuah media yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi yang mereka ingin sampaikan kepada anak didik. Berbagai materi pembelajaran dapat tercantum dalam media ini. Pengenalan hewan, pengenalan huruf, pengenalan warna, serta berbagai materi pengenalan dasar dapat digunakan menggunakan media flash card. Media ini memang dirancang untuk memudahkan pendidik menyampaikan pesan kepada anak didiknya. Penggunaan media yang praktis tanpa harus ribet membawa kemana-mana, ringkas untuk dimasukkan ke dalam tas. Media ini bukan hanya berisikan gambar saja akan tetapi dilengkapi oleh sebuah tulisan untuk memperjelas maksud dari gambar yang ada di dalam kartu. Media ini dapat dirancang sedemikian rupa untuk mengenalkan berbagai hal kepada anak

³⁰ Ambar Dwi Erawati and Sri Wahyuning, "Peningkatan Keterampilan Guru PAUD Dalam Menstimulasi Dan Deteksi Dini Perkembangan Balita," *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 12, no. 1 (2021): 25–31.

usia dini.

Desain yang menarik dan menyenangkan membuat anak menjadi lebih tertarik untuk belajar hal baru. Penggunaan media ini juga mudah didapatkan dengan harga yang terjangkau sehingga mempermudah untuk membeli bahkan pendidik dapat mengkreasikan sendiri media flash card sesuai dengan keinginannya. Media ini cocok digunakan untuk menerangkan sesuatu informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran kepada anak usia dini karena anak-anak menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar jika dibantu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Flash card merupakan media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain³¹. Media flash card menjadi sebuah media yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi yang mereka ingin sampaikan kepada anak didik. Berbagai materi pembelajaran dapat tercantum dalam media ini. Pengenalan hewan, pengenalan huruf, pengenalan warna, serta berbagai materi pengenalan dasar dapat digunakan menggunakan media flash card. Media ini memang dirancang untuk memudahkan pendidik menyampaikan pesan kepada anak didiknya.

Penggunaan media yang praktis tanpa harus ribet membawa kemana-mana, ringkas untuk dimasukkan ke dalam tas. Media ini bukan hanya berisikan gambar saja akan tetapi dilengkapi oleh sebuah tulisan untuk memperjelas maksud dari gambar yang ada di dalam kartu. Media ini dapat dirancang

³¹ Nurul Novitasari et al., "Pelatihan Pembuatan Flash Card Untuk Mengembangkan Kreatifitas Guru PAUD Dalam Mengajar," *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2023): 245–258.

sedemikian rupa untuk mengenalkan berbagai hal kepada anak usia dini. Desain yang menarik dan menyenangkan membuat anak menjadi lebih tertarik untuk belajar hal baru. Penggunaan media ini juga mudah didapatkan dengan harga yang terjangkau sehingga mempermudah untuk membeli bahkan pendidik dapat mengkreasikan sendiri media flash card sesuai dengan keinginannya. Media ini cocok digunakan untuk menerangkan sesuatu informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran kepada anak usia dini karena anak-anak menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar jika dibantu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media ini juga dapat digunakan ketika anak-anak akan pulang ke rumah. Cara yang dapat dilakukan dengan memberikan *feedback* tentang materi pembelajaran yang telah mereka pelajari hari ini. Sehingga anak-anak menjadi lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta materi yang diberikan dapat terserap secara maksimal.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media flash card adalah kartu berisi gambar yang dibuat untuk mengingat atau memberi pesan atau mengkaji sesuatu seperti simbo, angka, huruf, definisi dll, sesuai kebutuhan. Media flash card menjadi sebuah media yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi yang mereka ingin sampaikan kepada anak didik. Berbagai materi pembelajaran dapat tercantum dalam media ini. Pengenalan hewan, pengenalan huruf, pengenalan warna, serta berbagai materi pengenalan dasar dapat digunakan menggunakan media flash card. Media ini memang dirancang untuk memudahkan pendidik menyampaikan pesan kepada anak didiknya.

Penggunaan media yang praktis tanpa harus ribet membawa kemana-mana, ringkas untuk dimasukkan ke dalam tas. Media ini bukan hanya berisikan gambar saja akan tetapi dilengkapi oleh sebuah tulisan untuk memperjelas maksud dari gambar yang ada di dalam kartu. Media ini dapat dirancang sedemikian rupa untuk mengenalkan berbagai hal kepada anak usia dini.

Desain yang menarik dan menyenangkan membuat anak menjadi lebih tertarik untuk belajar hal baru. Penggunaan media ini juga mudah didapatkan dengan harga yang terjangkau sehingga mempermudah untuk membeli bahkan pendidik dapat mengkreasi sendiri media flash card sesuai dengan keinginannya. Media ini cocok digunakan untuk menerangkan sesuatu informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran kepada anak usia dini karena anak-anak menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar jika dibantu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

b. Flash Card sebagai Media Pembelajaran

Sebagai media pembelajaran, flash card dapat digunakan untuk mengajarkan empat keterampilan berbahasa, yaitu: 1) menyimak; 2) berbicara; 3) membaca, dan 4) menulis. Selain itu, flash card juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran berhitung, konsep dasar, rumus, senyawa kimia, atau nama satuan (berat, jarak, waktu, dll.).³²

a) Flash card sebagai media pembelajaran menyimak. Menyimak

adalah suatu proses mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh

³² Muh Rijalul Akbar, *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*, (Suka Bumi: Penerbit Haura Utama, 2022) Hal 5

informasi, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan pembicara melalui bahasa lisan.³³ Kaitannya dengan menyimak, flash card dapat membantu dalam memperoleh informasi lambang-lambang lisan, khususnya dalam hal menangkap/memperhatikan cara pelafalan kosa kata yang baik dan benar. Seperti menyimak cara mengucapkan tiap huruf (abjad, vokal, konsonan, diftong, atau gabungan konsonan). Selain itu, hal yang perlu diperhatikan pada pembelajaran menyimak adalah intonasi, jeda, dan penekanan.

b) Flash card sebagai media pembelajaran berbicara. Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.³⁴ Berbicara tidak dapat lepas dari proses menyimak. Jika pada tataran menyimak siswa hanya memperhatikan cara pelafalan kosa kata, maka pada tataran berbicara siswa menirukan apa yang disimak. Siswa menirukan kembali apa yang telah disimak, intonasi, jeda, penekanan, dan cara mengucapkan tiap huruf. Perbedaan flash card sebagai media menyimak dan berbicara hanya terletak pada aktivitas siswa. Jika pada tataran menyimak siswa cenderung pasif, maka pada tataran berbicara cenderung aktif.

c) Berikutnya adalah flash card sebagai media pengajaran membaca.

Membaca adalah proses pengucapan tulisan untuk mendapatkan

³³ Tarigan, H. G. (2008a). Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa. Penerbit Angkasa Bandung.

³⁴ gan, H. G. (2008a). Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa. (Penerbit Angkasa Bandung) hal 16

Mengatakan bahwa membaca merupakan keterampilan berbahasa yang berkaitan dengan keterampilan berbahasa lainnya (menyimak, berbicara, dan menulis). Flash card dapat digunakan untuk mengenalkan huruf atau kosa kata. Huruf atau kosa kata yang tertulis pada flash card dapat diucapkan kembali. Perbedaan mendasar antara berbicara adalah keterampilan membaca membutuhkan tulisan untuk dibaca, sedangkan berbicara tidak demikian. Seseorang dapat saja berbicara walaupun tidak memiliki tulisan sebagai rujukan, namun seseorang tidak dapat membaca jika tidak memiliki bacaan. Flash card dapat digunakan untuk mengajarkan ejaan baru kata-kata yang dipelajari, yang dapat membantu siswa dalam membaca dan menulis.³⁵

- d) Terakhir, flash card sebagai media pengajaran menulis. Menulis adalah proses kreatif memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan.³⁶ Kaitannya dengan itu, flash card dapat digunakan dalam pengajaran menulis awal, seperti menulis huruf atau kata dan menulis lanjut seperti karangan, puisi, prosedur kompleks, dan merangkai cerita. Adapun teknik penyajian flash card sebagai media menulis dapat digunakan dengan cara menyalin/menjiplak, teks rumpang, deskripsi gambar, dll. Selain itu, media flash card dapat pula digunakan sebagai alat bantu pada low visual.³⁷

c. Jenis-jenis Media Flash Card

³⁵ Mathura, S. & Zulu, F-Q.B., 2021, 'Using flashcards for English second language creative writing in Grade 1', *Reading & Writing* 12(1), a298. <https://doi.org/10.4102/rw.v12i1.298>

³⁶ Semi, M. A. (2007). *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Mugantara.

³⁷ Muh Rijalul Akbar, *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*, (Suka Bumi: Penerbit Haura Utama, 2022) Hal 5

Jenis gambar pada Flash Card dikelompokkan sebagai berikut: gambar buah- buahan, gambar binatang, gambar pakaian, bentuk-bentuk angka, warna, dan sebagainya. Tetapi bukan hanya itu jenis-jenis flash card namun guru sendiri juga bisa membuat Flash Card dengan melihat sesuai kebutuhan anak atau dilingkungan tempat guru mengajar. Flash Card dapat dibeli ditoko, download di innternet, dan jika ingin beragam bentuk yang pantas atau cocok dengan kebutuhan dapat dilakukan sendiri dan bisa juga menggunakan komputer, memotong gambar majalah/koran, meskipun gambar tersebut buatan kita sendiri.³⁸

d. Langkah-Langkah Penggunaan Media Flash Card

Hal-hal yang harus diperhatikan di dalam penggunaan media Flash Card ada empat cara dalam penggunaan media flash card, di antaranya yaitu: a). Kartukartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa. b). Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan. c). Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian untuk melihat kartu tersebut. d). Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartukartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya carilah gambar traktor, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar traktor dan bertuliskan traktor.³⁹

³⁸ Pascalian Hadi Pradana dan Febrina Gerhan. "Penerapan Pembelajaran Media Flash Card Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak". JOEAI (Journal of Education and Instruction) 2(1):25-3. Volume 2, Nomor 1, Juni 2019

³⁹ Noviana Mariatul Ulfa."Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini". Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP PGRI Jember. Journal Early Childhood Education. V o l . 1 N o . 1 Juni 2020 hlm. 34

e. Kelebihan Media Flash Card

Ada beberapa kelebihan ataupun manfaat dari media flash card yang diantaranya; “pertama adalah mudah dibawa kemana- mana karena ukurannya yang tidak besar dan ringan. Kedua adalah praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini. Ketiga, media flash card juga gampang diingat karena kartu ini bergambar dan sangat menarik perhatian, memuat huruf atau angka yang simpel, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada”. Media ini sangat menyenangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan dapat digunakan dalam bentuk permainan. Selain kelebihan di atas Hotimah juga menjelaskan bahwa “keunggulan dari media flash card adalah membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata sebagai komponennya.”⁴⁰

3. Pembelajaran Mengenal Angka dan Huruf

a. Mengenal Angka Sebagai kemampuan Kognitif

Piaget mengajukan teori tentang perkembangan kognitif anak yang melibatkan proses-proses penting yaitu skema, asimilasi, akomodasi, organisasi, dan ekuilibrasi. Dalam teorinya, perkembangan kognitif terjadi dalam urutan empat tahap yaitu: a. Tahap sensorimotor: dari kelahiran sampai umur 2 tahun (bayi membangun pemahaman tentang dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indrawi dengangerakan dan mendapatkan pemahaman akan objek permanen. b. Tahap pra-operasional: umur 2-7 tahun (anak memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan fungsi simbolis

⁴⁰ Sisca Wulansari Saputri. “Pengenalan Flash Card sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris” Jurnal ABDIKARYA Volume 2, No. 1, April 2020.

(simbol-simbol) atau tandatanda dan pemikiran intuitif. Keterbatasannya adalah egosentrisme, animisme, dan centration. Ciri-ciri berpikirnya tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis c. Tahap operasional konkrit: umur 7-11/12 tahun (anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Dalam tahap ini, anak telah hilang kecenderungannya terhadap animisme dan articialisme d. Tahap operasional formal: umur 12 tahun ke atas (anak sudah dapat menggunakan operasi-operasi konkritnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks, ciri pokok perkembangannya adalah hipotesis, abstrak, deduktif dan induktif serta logis dan probabilitas.⁴¹

Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan berfikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati. Jadi merupakan tingkah laku anak untuk memperoleh pengetahuan.⁴². Kemampuan dalam mengenal bilangan atau angka merupakan salah satu yang termasuk dalam pengembangan kognitif pada anak. Kognitif merupakan aktivitas yang berhubungan dengan tanggapan, pikiran dan pengelolaan informasi dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan juga untuk pemecahan masalah. Mengenai perkembangan kognitif sudah dijelaskan dalam permendikbud no 137 Tahun 201 tentang standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini sebagai berikut: Menyebutkan lambang bilangan 1-10, Memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, Mengenalkan plola ABCD, Mengurutkan benda berdasarkan

⁴¹ Matt Jarvis, *Teori-Teori Psikologi*, Cet. X, Bandung: Nusa Media, 2011, hal. 142

⁴² Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Pra Sekolah*, Rineka Cipta, JKT. 1995. hal.27

ukuran dari yang kecil sampai yang besar.⁴³ Selanjutnya dijelaskan oleh Piaget tentang perkembangan kognitif anak sebagai berikut: Menggunakan simbol, Mampu mengklasifikasikan, Memahami angka, Memahami huruf abjad.⁴⁴

b. Mengenal Angka

Menurut Conny angka atau bilangan adalah lambang atau symbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat di tulis dengan dua buah angka (double digit) yaitu angka 1 dan angka 0. Bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu unsur yang ada di dalam matematika adalah kemampuan membilang. Bilangan atau bisa disebut dengan angka tidak terlepas dari matematika⁴⁵. Pengenalan angka dilakukan dengan cara mengenalkan sbuah lambang atau simbol kepada anak usia dini. Pengenalan angka dapat dilakukan dengan menghitung benda-benda yang ada di sekitar atau dapat dilakukan juga dengan menghitung jumlah makanan kesukaan anak-anak. Pengenalan angka ini dapat dilakukan dengan cara yang mendasar yaitu kemampuan membilang. Kemampuan ini dapat dilakukan dengan mengajari anak tentang konsep satu, baik berkaitan dengan lambang serta pengucapan. Hal ini untuk menanamkan konsep angka dalam diri anak usia dini.

Menurut Brunner mengatakan angka adalah simbol suatu bilangan.

Belajar bilangan dari objek nyata perlu diberikan sebelum anak belajar angka.

⁴³Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Direktorat Pembina Pendidikan Anak Usia Dini.

⁴⁴ Syahreni Yentil , Dadan Suryana” Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Angka Melalui Media Tutup Botol Hias di TK Pembina 01 Tarusan” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022, hal 12563

⁴⁵ John Conny, “Computation and Applied Mathematics,” *Research Center of Mathematics* 3, no. 2 (2018): 134–156.

Oleh karena itu, pada saat kegiatan menghitung sebaiknya anak dilatih menghitung benda-benda nyata, setelah itu baru anak dilatih menghubungkan antara jumlah benda dengan symbol bilangan ⁴⁶. Pengenalan angka dilakukan dengan cara mengenalkan sebuah lambang atau simbol kepada anak usia dini. Pengenalan angka dapat dilakukan dengan menghitung benda-benda yang ada di sekitar atau dapat dilakukan juga dengan menghitung jumlah makanan kesukaan anak-anak. Pengenalan angka ini dapat dilakukan dengan cara yang mendasar yaitu kemampuan membilang. Kemampuan ini dapat dilakukan dengan mengajari anak tentang konsep satu, baik berkaitan dengan lambang serta pengucapan. Hal ini untuk menanamkan konsep angka dalam diri anak usia dini. Pengenalan serta pembiasaan membilang dalam diri anak akan memudahkan untuk menjelaskan tentang sebuah simbol angka. Pembiasaan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara dari menghitung makanan kesukaan, menghitung hewan yang ada di sekitar rumah, menghitung menggunakan jari tangan anak. hal ini dilakukan dengan tujuan untuk membiasakan anak mengenal konsep matematika dasar mulai dari membilang sebuah angka dilanjutkan paham akan konsep simbol pada angka.

Menurut Rangkuti kemampuan mengenal angka merupakan kemampuan anak mengenal simbol bilangan. Mengenal angka sangat penting bagi anak karena merupakan modal dasar kemampuan matematika. Dengan kata lain, anak yang mempunyai hambatan mengenal angka maka kemampuan

⁴⁶ Karl Brunner, "The Report of Cognitive Quality of Theories," *Synthese* 20, no. 3 (2016): 501–525.

dasar matematikanya juga akan terhamba ⁴⁷. Pengenalan angka dilakukan dengan cara mengenalkan sebuah lambang atau simbol kepada anak usia dini. Pengenalan angka dapat dilakukan dengan menghitung benda-benda yang ada di sekitar atau dapat dilakukan juga dengan menghitung jumlah makanan kesukaan anak-anak. Pengenalan angka ini dapat dilakukan dengan cara yang mendasar yaitu kemampuan membilang. Kemampuan ini dapat dilakukan dengan mengajari anak tentang konsep satu, baik berkaitan dengan lambang serta pengucapan. Hal ini untuk menanamkan konsep angka dalam diri anak usia dini.

Pengertian mengenal angka, kemampuan dalam mengetahui angka membentuk daya untuk mengerjakan suatu tindakan serupa hasil dari karakter dan latihan. Seseorang dapat mengerjakan sesuatu karena adanya keahlian yang dimilikinya ⁴⁸. Pengenalan angka dilakukan dengan cara mengenalkan sebuah lambang atau simbol kepada anak usia dini. Pengenalan angka dapat dilakukan dengan menghitung benda-benda yang ada di sekitar atau dapat dilakukan juga dengan menghitung jumlah makanan kesukaan anak-anak. Pengenalan angka ini dapat dilakukan dengan cara yang mendasar yaitu kemampuan membilang. Kemampuan ini dapat dilakukan dengan mengajari anak tentang konsep satu, baik berkaitan dengan lambang serta pengucapan. Hal ini untuk menanamkan konsep angka dalam diri anak usia dini. Kegiatan yang dapat dilakukan dengan melatih anak dalam mengerjakan sesuatu yang berhubungan dengan angka dan

⁴⁷ Drajat Rangkuti, "Pengenalan Simbolisasi Bilangan Matematika Dan Angka Kepada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan* 2, no. 123–134 (2021).

⁴⁸ Syamsiah, "Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka Dengan Animasi Untuk Anak Paud Rambutun" *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 2019. Hal: 86-93

simbol matematika dalam kehidupan sehari-hari.

c. Mengenal Huruf Sebagai Kemampuan Kognitif

Perkembangan kognitif bagi anak merupakan proses berpikir dari otak untuk mengenali, mengetahui, memahami, dan menalar agar anak mudah menangkap pelajaran, perbendaharaan kata luas, penalaran tajam (berpikir logis, kritis, memahami hubungan sebab akibat, cepat menemukan kekeliruan), memperoleh pengetahuan dan beradaptasi dengan lingkungan baru untuk memecahkan masalah.⁴⁹ Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia dini adalah kemampuan mengenal huruf abjad. Perkembangan bahasa saat erat kaitannya dengan kemampuan kognitif anak. Sistematisasi berbicara anak menggambarkan sistematisasinya dalam berpikir, yang termasuk dalam pengembangan bahasa selain dari berbicara adalah kemampuan menyimak, membaca dan menulis.

Dalam pendidikan usia dini atau, anak usia 4- 6 tahun sudah mulai diperkenalkan bentuk huruf tetapi tidak dituntut untuk menghafalkannya. Untuk bisa membaca anak harus terlebih dahulu menghafalkan semua bentuk huruf kecil maupun besar. Sebelum mengenal kalimat agar dapat lancar membaca langkah awal yang diharuskan adalah memahami dan menghafalkan huruf-huruf yang ada.⁵⁰ kemampuan kognitif sangat bergantung pada kemampuan bahasa, baik secara lisan maupun tulisan yang mana mengikutsertakan alat berpikir, dimana dalam berfikir menggunakan pikiran (kognitif) Huruf adalah tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad

⁴⁹ Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 25–34.

⁵⁰ Nurmaida Nasution, Mira Yanti Lubis dan Hopman Daulay, “Pengaruh Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Pin Activity Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Studi Kasus di TK IT Al Mardiah Desa Batang Bulu Baru” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume. 2*, No.1 (2024) hal: 86

yang melambangkan bunyi bahasa. Abjad yang digunakan dalam ejaan bahasa Indonesia terdiri atas 26 huruf a-z.⁵¹

d. Mengenal Huruf

Huruf didefinisikan sebagai tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat kita katakan kalau huruf adalah lambang dari bunyi, misalnya lambang (L bunyinya el) dan seterusnya. Mengenal huruf merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan mengenal huruf dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku⁵². Pengenalan huruf merupakan dasar untuk anak dapat menerima sebuah informasi. Informasi yang didapatkan oleh anak melalui suara ataupun sebuah tulisan, sedangkan dalam tulisan tersusun dari huruf-huruf yang terbentuk sebuah kata yang didalamnya terdapat sebuah informasi. Pengenalan huruf kepada anak akan mempermudah anak untuk dapat menyerap informasi yang didupatkannya. Anak yang lebih mudah mengenal huruf terlebih dahulu akan menjadi lebih mudah untuk belajar membaca dan lebih mudah menyerap sebuah informasi yang disampaikan dari pendidik kepada mereka. Pengenalan huruf dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan dengan menulis di atas pasir tentang nama dia, nama orang tua, serta nama benda yang menjadi benda favoritnya. Pengalaman yang menyenangkan anak dalam mengenal huruf akan

⁵¹ Indah Yunita Sri Widayati, Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Kolase

⁵² Mutia Afnida and Suparno Suparno, "Literasi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Persepsi Dan Praktik Guru Di Prasekolah Aceh," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 971.

memperudahkan mereka untuk mengingat huruf-huruf yang ada dalam dirinya. Pengenalan ini dilakukan juga dengan pelafalan huruf yang benar, konsep yang benar akan membuat anak lebih cepat untuk mengingat. Pengenalan ini diperlukan untuk melatih anak dalam hal berbicara dan membaca yang dapat digunakan dalam kehidupan sekolah lanjutannya.

Lebih lanjut Silvia mengemukakan bahwa “pada tahap membaca permulaan, anak diperkenalkan dengan bentuk huruf abjad dari A/a sampai dengan Z/z. Huruf-huruf tersebut perlu dilafalkan anak sesuai dengan bunyinya”. Misalnya: A/a, B/b, C/c, D/d, E/e, F/f, G/g, H/h, I/i, J/j, K/k dan seterusnya, dilafalkan sebagai [a], [be], [ce], [de], [e], [ef], [ge], [ha], [i], [je], [ka], dan seterusnya. Setelah anak diperkenalkan dengan bentuk huruf abjad dan melafalkannya, anak juga dapat diperkenalkan cara membaca suku kata⁵³. Pengenalan huruf merupakan dasar untuk anak dapat menerima sebuah informasi. Informasi yang didapatkan oleh anak melalui suara ataupun sebuah tulisan, sedangkan dalam tulisan tersusun dari huruf-huruf yang terbentuk sebuah kata yang didalamnya terdapat sebuah informasi. Pengenalan huruf kepada anak akan mempermudah anak untuk dapat menyerap informasi yang didupatkannya. Anak yang lebih mudah mengenal huruf terlebih dahulu akan menjadi lebih mudah untuk belajar membaca dan lebih mudah menyerap sebuah informasi yang disampaikan dari pendidik kepada mereka. Pengenalan huruf dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan dengan menulis di atas pasir tentang nama dia, nama orang tua, serta nama benda yang menjadi benda

⁵³ Silvia Febiola and Yulsyofriend Yulsyofriend, “Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 2 (2020): 1026–1036, <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/566>.

favoritnya. Pengalaman yang menyenangkan anak dalam mengenal huruf akan mempermudah mereka untuk mengingat huruf-huruf yang ada dalam dirinya. Pengenalan ini dilakukan juga dengan pelafalan huruf yang benar, konsep yang benar akan membuat anak lebih cepat untuk mengingat. Pengenalan ini diperlukan untuk melatih anak dalam hal berbicara dan membaca yang dapat digunakan dalam kehidupan sekolah lanjutannya.



BAB IV

PENUTUP

A Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran *Flash card* Berbahan Dasar Bambu dalam Mengenalkan Angka dan Huruf Pada Anak Usia Dini, dapat disimpulkan bahwa:

- 1 Karakteristik Media flash card berisikan sebuah kartu berukuran 6x12 cm yang dibentuk persegi panjang. Didalamnya terdapat sebuah hiasan berbagai bentuk seperti bulan, bintang, lingkaran, persegi yang digunakan untuk landasan angka disetiap kartu. Setiap kartu ada sebuah hiasan, satu buah angka, satu huruf kapital dan satu huruf kecil yang dibuat timbul. Pemberian dasar warna yang menarik pada setiap anyaman untuk memberikan kesan anak tertarik. Pemberian kesan timbul pada angka dan huruf untuk memberikan pengalaman baru anak merasakan bentuk dari angka dan huruf. Untuk keamanan produk dilakukan dengan memberikan list pelindung disetiap sisi anyaman bambu.
- 2 Media flash card layak digunakan digunakan dalam meningkatkan pengenalan angka dan huruf pada anak usia dini di Tk Miftahul Hidayah dan Tk Nurul Karomah. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh oleh validasi materi yang menunjukkan sebuah kualifikasi bahwa materi sangat sesuai atau sangat valid. Dan berdasarkan hasil penjelasan validasi ahli media memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran

flash card berbahan dasar bambu layak digunakan untuk pembelajaran dengan revisi sesuai saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli media.

- 3 Media flash card berisikan sebuah kartu berukuran 6x12 cm yang dibentuk persegi panjang. Didalamnya terdapat sebuah hiasan berbagai bentuk seperti bulan, bintang, lingkaran, persegi yang digunakan untuk landasan angka disetiap kartu. Setiap kartu ada sebuah hiasan, satu buah angka, satu huruf kapital dan satu huruf kecil yang dibuat timbul. Pemberian dasar warna yang menarik pada setiap anyaman untuk memberikan kesan anak tertarik. Pemberian kesan timbul pada angka dan huruf untuk memberikan pengalaman baru anak merasakan bentuk dari angka dan huruf. Untuk keamanan produk dilakukan dengan memberikan list pelindung disetiap sisi anyaman bambu.
- 4 Media flash card efektif digunakan dalam meningkatkan pengenalan angka dan huruf pada anak usia dini di Tk Miftahul Hidayah dan Tk Nurul Karomah. Hal ini dapat dilihat dari pengaruh media setelah adanya perlakuan yang menunjukkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan pengenalan angka dan huruf pada anak usia dini dari uji *paired sampel Test-T*.

B Saran

Berdasarkan hasil temuan penelitian pada saat uji coba media *flash card* berbahan dasar bambu, peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga diharapkan kepada pihak sekolah dan guru dapat memanfaatkan media *flash card* berbahan dasar bambu dengan maksimal dan dapat

membuat inovasi lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Afnida, Mutia, and Suparno Suparno. "Literasi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Persepsi Dan Praktik Guru Di Prasekolah Aceh." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 971.
- Afrensiana Siktas Woa, Konstantinus Dua Dhiu, Gde Putu Arya Oka. "Mengembangkan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di Paud Terpadu Citra Bakti." *Jurnal Citra Pendidikan Anak* 3, no. 1 (2022): 160.
- Aisyah Fadilah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat dan Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 2, no. 3 (2023): 1–17.
- Alifah Fuji Yanthi Anisa, Naila Attamimi. "Implementasi Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini." *Ash-Shobiy: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Al-Qur'an* 3, no. 2 (2022): 116–125.
- Anggraini, Alvi Aliyanti Dwi, Iskandar Wiryokusumo, and Ibut Priono Leksono. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf Dengan Model ADDIE." *Education and Development* 9, no. 4 (2021): 426–432.
- Aqobah, Qory Jumrotul dan Masnur Ali Grafitte Decheline, and Andri Tria Raharja. "Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional." *Untirta* 5 (2), no. 2 (2020): 134–142.
- Ariyani, R. "Media Pembelajaran (Pengertian, Fungsi, Manfaat, Dan Macam-Macam Media Pembelajaran)." *Rikaariyani.Com*.
- Attamimi, Alifah Fuji Yanthi Anisa dan Naila. "Implementasi Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Al-Qur'an* 1, no. 2 (2023): 166–125.
- Azhima, Idzni, R. Sri Martini Meilanie, and Agung Purwanto. "Penggunaan Media Flash card Untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 2008–2016.
- Brunner, Karl. "The Report of Cognitive Quality of Theories." *Synthese* 20, no. 3 (2016): 501–525.
- Conny, John. "Computation and Applied Mathematics." *Research Center of Mathematics* 3, no. 2 (2018): 134–156.
- Dewi, P.K. *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar Dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press, 2018.
- Dzul kifli, Andini Dwi Arumsari, dan Umami Masrufah Maulidiyah. "Alat Permainan Flash Card Alfabet Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Media of Teaching Oriented and Children* 1, no. 2 (2022): 344–350.
- Erawati, Ambar Dwi, and Sri Wahyuning. "Peningkatan Keterampilan Guru PAUD Dalam Menstimulasi Dan Deteksi Dini Perkembangan Balita." *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 12, no. 1 (2021): 25–31.

- Eva, Oleh, and Nikmatul Rabbianty. "Pengembangan Media Flash card Dalam Mengenalkan Tumbuhan Bagi Anak." *Jurnal ATKar Juara* 1, no. 2 (2021): 123–145.
- Febiola, Komang Ayu. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka." *Jurnal Ilmiah Profesi Guru* 1, no. 2 (2020): 239.
- Febiola, Silvia, and Yulsyofriend Yulsyofriend. "Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 2 (2020): 1026–1036. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/566>.
- Feriska Achlikul Zahwa, Imam Syafi'I. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*. 2, no. 3 (2022): 61–78.
- Fitri, Ramadaniah, and Rakimahwati Rakimahwati. "Game Edukasi Berbasis Budaya Lokal Sumbang Duo Baleh Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2021): 239–251.
- Hayani Wulandari, Divia Avivah. "Mengenalkan Konsep Calistung Yang Menyenangkan Untuk Anak Usia Dini." *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*. 4, no. 3 (2023): 207.
- Idzni Azhima, R. Sri Martini Meilanie, Agung Purwanto. "Media Marbel Flash card Untuk Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Aulad : Journal on Early Childhood* 3, no. 2 (2022): 71–76.
- Khoiriyah, Tatik, Ratna Wahyu Pusari, and Ellya Rakhmawati. "Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menganyam Menggunakan Media Loose Part Pada Kelompok B RA Prampelan Kecamatan Sayung Kabupaten Demak." *PAUDIA : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 11, no. 1 (2022): 459–465.
- Muhammad `Izza Mahendra Anharuddin, Andi Prastowo. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire." *Jurnal Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2023): 94–108.
- Munawaroh, Hidayatu, Afifah Yulia Eka Widiyani, and Rifqi Muntaqo. "Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta Pada Anak Usia 4-6 Tahun." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 1164–1172.
- Nadila Aprilia, Rika Rosnelly. "Aplikasi Media Pembelajaran Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android." *Jurnal FITK* 3, no. 3 (2020): 968.
- Najamuddin, Najamuddin, Rohyana Fitriani, and Mega Puspandini. "Pengembangan Bahan Ajar Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini." *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 954–964.
- Natalia Rosana Tima, Efrida Ita, Elisabeth Tantiana Ngura. "Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini

- Di Tkk Ade Irma Mataloko”.” *Jurnal Citra Pendidikan* 2, no. 2 (2021): 431–444.
- Ningsih, Sri Yunimar, and Nenny Mahyuddin. “Desain E-Module Tematik Berbasis Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2021): 137–149.
- Nipriansyah, Nipriansyah, Rambat Nur Sasongko, Muhammad Kristiawan, Edy Susanto, and Putri Fatmawati Arinal Hasanah. “Increase Creativity And Imagination Children Through Learning Science, Technologic, Engineering, Art And Mathematic With Loose Parts Media.” *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021): 77–89.
- Nita Selviana. “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak PAUD Nasyithatun Nisa Desa Teluk Kiambang Melalui Puzzle Angka.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 3, no. 2 (2023): 23–32.
- Novitasari, Nurul, Eka Alfatur Rosyida, Siti Maslakah, Chilyatul Azkiyya, and Aina Shofiyana. “Pelatihan Pembuatan Flash Card Untuk Mengembangkan Kreatifitas Guru PAUD Dalam Mengajar.” *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2023): 245–258.
- Okdiansyah, Tio Gusti Satria, Aswarliansyah. “Pengembangan Media Pembelajaran Flash card Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton”.” *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 3 (2021): 148–154.
- Prameswari, Titania Widya, Anik Lestarinigrum, Universitas Nusantara, and Pgri Kediri. “STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years.” *Efektor* 7, no. 1 (2020): 24–34.
- Ramdayani Desi. “Pengembangan Media Flash card Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak.” *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education* 5, no. 1 (2020): 90–96. <https://core.ac.uk/download/pdf/235085111.pdf>%250Awebsite:
<http://www.kemkes.go.id>%250A[http://www.yankes.kemkes.go.id/assets/downloads/PMK No. 57 Tahun 2013 tentang PTRM.pdf](http://www.yankes.kemkes.go.id/assets/downloads/PMK%20No.%2057%20Tahun%202013%20tentang%20PTRM.pdf)%250Ahttps://www.kemenpppa.go.id/lib/uploads/list/15242-profil-anak-indonesia_-2019.pdf%25.
- Rangkuti, Drajat. “Pengenalan Simbolisasi Bilangan Matematika Dan Angka Kepada Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan* 2, no. 123–134 (2021).
- Reni Islamiati, Dwi Prasetyawati, Ratna Wahyu Pusari. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf.” *PAUDIA : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*. 3, no. 2 (2023): 155–162.
- Wulansuci, G. “Pembelajaran Calistung (Membaca, Menulis, Berhitung) Dengan Resiko Terjadinya Stress Akademik Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal tunas siliwangi* 2, no. 3 (2019): 38–44.