



IMPLEMENTASI PERMAINAN *FLASH CARD* DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA USIA 4-5 TAHUN DI PAUD AL-ANSOR BINA BANGSA

Khoirunnisa¹, Beni Junedi², Amat Hidayat³

^{1,2,3}Universitas Bina Bangsa

Email: khoirunnisa@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to investigate how effective flash cards are in educational activities at PAUD Al-Ansor Bina Bangsa. Games involving flash cards provide an interactive and fun way for children to learn, believed to engage their focus and assist them in identifying letter shapes, naming letters, associating letters with images, and differentiating between uppercase and lowercase forms. A descriptive qualitative approach was adopted for this study, incorporating observations, interviews, and documentation for data gathering. Results showed that consistent and organized use of flash cards can greatly enhance children's letter recognition skills. Kids showed a strong enthusiasm for the learning activities and displayed positive developments in their cognitive and language skills. Hence, flash card games have been demonstrated as effective tools that aid in the growth of fundamental literacy skills among preschool children. The research additionally examined how effectively flash cards can boost letter recognition skills in the children at PAUD Al-Ansor Bina Bangsa. The results highlighted that regular and structured application of flash cards improves children's capability to recognize letters.

Keywords: Flash Cards, Letter Recognition, Early Childhood

ABSTRAK

Penggunaan flash card untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi efektifitas penggunaan flash card dalam pembelajaran di PAUD Al-Ansor Bina Bangsa. Permainan flash card adalah alat pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang dipercaya dapat menarik perhatian anak serta mendukung mereka dalam mengenali bentuk huruf, menyebutkan nama huruf, mencocokkan huruf dengan gambar, dan membedakan huruf kapital dan huruf kecil. Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai metode pengumpulan data. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan flash card secara teratur dan terencana dapat memperbaiki kemampuan anak dalam mengenali huruf dengan signifikan. Anak-anak menunjukkan minat yang tinggi dalam kegiatan belajar, serta mengalami kemajuan positif dalam aspek kognitif dan bahasa. Dengan demikian, permainan flash card terbukti efektif sebagai alat pembelajaran yang mendukung pengembangan literasi dasar pada anak-anak prasekolah. menyelidiki seberapa efektif penggunaan flash card dalam memperbaiki kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf di PAUD Al-Ansor Bina Bangsa. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan flash card secara rutin dan terstruktur dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali huruf.

Kata kunci: Flash Card, Pengenalan Huruf, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan untuk anak-anak sebelum usia sekolah saat ini dilakukan dengan memberikan rangsangan melalui aktivitas belajar yang menyenangkan (Nida dkk, 2020). Anak usia dini adalah anak yang berada di rentang usia 0 hingga 6 tahun, berdasarkan penjelasan dari

Subdirektorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang merumuskan definisi anak usia dini sebagai anak yang berumur antara 0-6 tahun (Susanto 2021).

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik sangat diperlukan untuk merangsang perkembangan anak, terutama dalam hal pengenalan huruf. Salah satu media yang telah terbukti efektif melalui penelitian adalah flash card (Rosalita dan Wulandari (2023). Membaca bukan hanya sebatas mengucapkan kata-kata, tetapi merupakan suatu proses yang rumit yang meliputi pengenalan huruf, pemahaman bunyi, dan kemampuan untuk menghubungkan simbol dengan maknanya (Astuti dkk, 2021).

Anak usia dini merupakan individu dengan rentang usia 0-8 tahun. Individu ini mengalami masa perkembangan dan pertumbuhan yang pesat. Anak usia dini merupakan individu yang memiliki karakteristik unik sesuai dengan tahap perkembangannya. Sehingga para ahli mengatakan bahwa usia ini sebagai usia emas (golden age). Karena usia ini hanya terjadi sekali seumur hidup dalam masa perkembangan anak sehingga pentingnya untuk memberikan stimulasi dalam hal kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, dan seni atau kreativitas sebagai modal dasar bagi anak untuk membentuk pribadi yang utuh (Talango, 2020). masa kanak-kanak adalah periode emas. Pada fase ini, orang tua perlu fokus pada pemberian gizi dan makanan yang berkualitas, agar dapat mendukung pertumbuhan serta perkembangan anak di masa depan. (Supriani, 2023).

Flash card merupakan sarana pendidikan yang memanfaatkan kartu kecil yang mencakup informasi seperti istilah, gambar, angka, atau ide penting lainnya. Data yang ingin dipahami terdapat di satu sisi flash card sedangkan pertanyaan atau keterangan terkait berada di sisi lainnya (Febrianto, Yustitia, dan Irianto 2020). Manfaat dari flash card dalam meningkatkan komunikasi dengan menggunakan flash card , anak-anak dapat belajar mengenai dan mengungkapkan kata-kata dengan lebih baik, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mus'adah & Fachrurrazi 2020:50).

Proses belajar di usia 4-5 tahun perlu disajikan dengan cara yang menyenangkan, nyata, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak agar dapat menghasilkan pengalaman belajar yang berarti. Dalam konteks ini, alat bantu belajar memiliki fungsi yang krusial sebagai metode stimulasi. Salah satu alat bantu yang terbukti efektif dan mampu menarik minat anak adalah permainan kartu gambar (Suyanto, 2020). kartu bergambar dapat meningkatkan minat anak dalam belajar dan membantu mereka memahami simbol huruf dengan lebih cepat. (Astuti, M. A.2021).

Permainan flash card menjadi salah satu alat yang sangat penting dalam pengembangan kemampuan mengenali huruf. Ini karena flash card dirancang dengan visual yang menarik, sederhana, dan mudah diingat oleh anak. Anak-anak pada tahap dini cenderung lebih cepat menerima informasi melalui gambar, warna, dan bentuk yang nyata. Dengan menggunakan flash card, anak tidak hanya belajar mengenali bentuk dan bunyi huruf, tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Aspek penting lainnya adalah bahwa lewat permainan flash card, anak dapat belajar secara bertahap mulai dari mengenali bentuk huruf, menyebutkan nama huruf, mencocokkan huruf dengan gambar, hingga mencoba menuliskannya. Aktivitas ini dapat melatih konsentrasi, meningkatkan daya ingat visual, menumbuhkan kepercayaan diri, serta memperkuat keterampilan sosial melalui interaksi dengan guru maupun teman-teman. Dengan demikian, flash card tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengenalkan huruf, tetapi juga sebagai media yang mendukung perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial-emosional anak.

KAJIAN TEORITIK

1. Pengertian *Flash Card* Huruf

Flash Card huruf merupakan alat edukasi yang terdiri dari kartu kecil yang memuat berbagai informasi seperti kata, ilustrasi, angka, atau konsep-konsep penting lainnya. Informasi yang ingin dipelajari terdapat pada satu sisi kartu, sementara pertanyaan atau penjelasan yang berkaitan ada di sisi yang berlawanan.”(Febrianto, Yustitia, dan Irianto (2020). Flash card merupakan alat berupa kartu yang memiliki simbol, tulisan, atau gambar yang berfungsi sebagai pengingat atau penuntun dalam proses belajar dengan memanfaatkan visual. (Fauziyah, 2023).

Media flash card adalah kartu yang memiliki gambar dan teks, yang bisa digunakan sebagai permainan kartu, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk memahami materi yang diajarkan. Dengan penggunaan flash card, siswa dapat belajar sekaligus bersenang-senang. Safitri, 2021). Kartu belajar yang dikenal sebagai flash card merupakan kartu yang mengandung gambar, tulisan, atau simbol untuk membantu siswa mengingat atau fokus pada hal-hal tertentu yang relevan dan memicu minat serta pemikiran mereka dalam proses belajar (Muhith, dkk, 2020)..

2. Pengertian Mengenal Huruf

Kemampuan mengenal huruf adalah aktivitas kognitif yang dipacu melalui pendengaran serta penglihatan. (Triana dkk, 2020:4). Kemampuan untuk mengenali huruf adalah keterampilan yang tampak mudah, namun kemampuan ini penting bagi anak-anak karena mengenal huruf adalah langkah awal dalam mengembangkan kemampuan membaca (Tiningsih & Emi, 2020). Mempelajari simbol-simbol huruf secara pribadi adalah kemampuan anak untuk mengenali bentuk setiap simbol huruf dan memahami suara yang terkait dengan setiap simbol tersebut (Andini & Mubin, 2022). Kemampuan untuk mengenali simbol huruf adalah kemampuan untuk mengidentifikasi karakteristik dari huruf itu dan mengucapkan simbol huruf tersebut (Dewi, Puspitasari, dan Kurnia, 2021).

Kemampuan untuk mengenali huruf adalah suatu hal yang sangat penting, tetapi anak usia dini yang harus memanfaatkannya karena pengenalan huruf merupakan langkah awal yang membutuhkan keterampilan membaca (Ningrum dan Abdullah, 2021). Mengenal huruf adalah kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan memahami tanda dan karakter dari simbol tulisan yang merupakan bagian dari alfabet yang mewakili suara. (Siti Nurul Fazriah (2021:21).

Memperkenalkan huruf kepada anak-anak di usia awal adalah suatu aktivitas yang akan melibatkan kemampuan mendengar (auditif) dan aspek melihat (visual). (Pratiwi (2020:2). Burnett dalam (Arifudin, 2022) menegaskan bahwa pemahaman huruf merupakan aspek yang krusial bagi anak-anak di usia dini yang mereka dengar dari sekitar, termasuk huruf latin, huruf Arab, dan huruf lainnya..

3. Manfaat *Flash Card*

Menurut Utama (2019:153), menyatakan terdapat banyak manfaat dari penggunaan media flash card, antara lain:

- Meningkatkan kemampuan bersosialisasi

Aktivitas permainan flash card dilakukan secara kelompok, sehingga dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan bersosialisasi.

- Membangun kedekatan

Kegiatan bermain kartu yang dilakukan bersama antara guru dan siswa bisa memperkuat hubungan di antara mereka.

- Memahami dan mematuhi aturan

Dengan belajar mengikuti dan memahami peraturan yang ada dalam permainan, anak dapat belajar disiplin dalam bermain.

- Menambah pengetahuan

Saat bermain flash card, anak juga mendapatkan tambahan pengetahuan, terutama melalui permainan flash card yang dirancang untuk memperluas wawasan mereka..

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif berfokus untuk memberikan gambaran sistematis dan nyata mengenai suatu fenomena tanpa berniat untuk mengembangkan teori tertentu (Moleong, 2017). Penelitian ini dilaksanakan di PAUD AL-Ansor Bina Bangsa Kp. Kupahandap RT.002/RW.001 Desa Sukadana Kecamatan Ciomas Kabupaten Serang Provinsi Banten. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret-Juli tahun 2025. Penelitian ini melibatkan guru, orang tua, dan kepala sekolah PAUD Al-Ansor Bina Bangsa. Subjek Penelitian ini melibatkan 10 anak, terbagi menjadi 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik Analisis Data dengan Pendekatan Miles dan Huberman adalah metode yang terstruktur untuk menganalisis data kualitatif melalui tiga langkah utama: Pengurangan Data, Penyajian Data, dan Pengambilan Kesimpulan/Validasi. Ketiga langkah ini berjalan secara saling terkait dan berulang, memberikan kesempatan bagi peneliti untuk memahami data dengan lebih mendalam. (Miles dan Huberman (2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan, wawancara, serta dokumentasi, ada beberapa temuan penting terkait penerapan media permainan kartu huruf untuk pengenalan huruf pada anak berusia 4–5 tahun:

Respon Anak terhadap Media Flash Card

Anak menunjukkan adanya perubahan kemampuan mengenal huruf yang sangat tinggi saat menggunakan flash card, khususnya yang memiliki gambar. Mereka terlihat lebih aktif dalam menyebutkan huruf, menebak suara huruf, dan bahkan menyanyikan lagu alfabet. Beberapa anak juga menunjukkan inisiatif untuk bermain kartu secara mandiri tanpa perlu diperintahkan oleh guru.

Perubahan Kemampuan Mengenal Huruf

Pengetahuan anak dalam mengenali huruf meningkat secara signifikan, terutama dalam menyebutkan huruf, mencocokkan huruf dengan gambar, serta membedakan antara huruf

besar dan kecil. Berdasarkan data dari lembar observasi, mayoritas anak mencapai nilai “baik” hingga “sangat baik”.

Strategi Guru dalam Penggunaan Media

Guru menggabungkan flash card dalam berbagai aktivitas belajar seperti tebak kata, mencocokkan gambar dengan huruf, menyanyikan lagu ABC, dan menyalin huruf yang tercantum pada kartu. Selain itu, guru memberikan tantangan tambahan melalui pertanyaan yang melibatkan interaksi.

Kendala dalam Implementasi

Beberapa anak kesulitan dalam menyebutkan suara huruf tertentu (seperti beberapa huruf vokal dan konsonan) serta mengalami kebingungan dalam membedakan huruf kapital dan kecil. Selain itu, keterbatasan ruang, seperti ukuran kelas yang kecil, menjadi hambatan dalam kegiatan bermain.

Dukungan Lingkungan Belajar

Dukungan dari guru sangat terlihat aktif, sedangkan dukungan dari orang tua bervariasi. Beberapa orang tua memberikan dukungan tambahan di rumah, sementara yang lain cenderung kurang terlibat karena kesibukan pekerjaan.

Hasil Lembar Observasi Mengenal Huruf

Dari hasil pengamatan selama kegiatan belajar menggunakan media flash card, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan anak-anak berusia 4–5 tahun untuk mengenali huruf. Sebagian besar dari mereka sudah dapat mengenali bentuk huruf dengan baik. Ketika guru memperlihatkan flash card, anak-anak dapat menyebutkan huruf secara spontan dan tepat. Ini menunjukkan bahwa pengenalan huruf dengan bantuan visual lebih mudah diterima oleh anak dalam tahap perkembangan awal.

Pada bagian menuliskan huruf berdasarkan flash card, kemampuan anak berbeda-beda. Beberapa anak sudah bisa meniru bentuk huruf dengan cukup baik, meskipun masih ada yang memerlukan bantuan guru untuk menuliskan huruf dengan benar. Namun, antusiasme anak untuk mencoba menulis huruf terlihat tinggi, terutama setelah mereka berhasil menjawab huruf dengan tepat.

Aktivitas bermain tebak kata menggunakan flash card menjadi kegiatan yang sangat menarik bagi anak-anak. Hampir semua anak tampak bersemangat, aktif menjawab, dan menunjukkan kegembiraan ketika menebak kata dari huruf yang ditunjukkan oleh guru. Permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga anak tidak merasa terbebani saat mengenal huruf. Di sisi lain, dalam hal membedakan huruf besar dan kecil,

sejumlah anak sudah berhasil menunjukkan perbedaan dengan baik, meskipun ada yang masih keliru dalam pengucapan. Hal ini wajar karena perkembangan kognitif anak dalam usia dini masih berada pada tahap konkret, sehingga mereka memerlukan pengulangan dan latihan secara terus-menerus.

Proses pembelajaran dengan menggunakan flash card tidak hanya berfungsi sebagai alat visual untuk mengenalkan huruf, tetapi juga berperan sebagai aktivitas bermain yang merangsang aspek kognitif, motorik, dan sosial anak. Ini sesuai dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak-anak di tahap pra-operasional lebih mudah belajar melalui benda nyata. Dengan melihat dan memegang flash card, mereka lebih cepat mengenali bentuk huruf serta mengingatnya.

Di sisi lain, menurut teori Vygotsky, interaksi sosial dengan guru dan teman sebaya sangat mempengaruhi proses belajar anak. Dalam permainan flash card, guru aktif memberikan panduan dan instruksi, sedangkan anak-anak berkontribusi dengan menebak, menyebut, dan menulis huruf. Interaksi ini membentuk zona perkembangan proksimal (ZPD) yang membantu anak memahami konsep lebih baik melalui stimulasi dan dukungan. Dari sudut pandang teori behavioristik, penggunaan flash card memberikan rangsangan yang berulang dan memperkuat respons anak dalam mengenal huruf. Ketika guru menunjukkan huruf berulang-ulang, anak menjadi lebih terbiasa mendengarkan, menyebut, dan menulis huruf yang sama, sehingga ingatan mereka tentang huruf tersebut semakin kuat.

Dalam penerapan di PAUD Al-Ansor Bina Bangsa, aktivitas menggunakan flash card dilakukan melalui beberapa metode yang menarik dan interaktif. Kegiatan dimulai dengan pengenalan huruf secara langsung, di mana guru menunjukkan kartu yang berisi gambar huruf, lalu anak-anak diminta untuk mengucapkan huruf tersebut secara keras. Aktivitas ini membantu anak-anak mengenali bentuk huruf sambil melatih kemampuan mendengar mereka.

Kemudian, guru mengajak anak-anak untuk melakukan aktivitas menulis huruf. Mereka diminta untuk menyalin huruf yang ada di flash card ke dalam buku latihan atau media tulis yang disediakan. Melalui aktivitas ini, anak-anak tidak hanya belajar mengenali bentuk huruf, tetapi juga meningkatkan keterampilan motorik halus mereka dengan cara menirukan dan menuliskannya.

Kegiatan selanjutnya adalah permainan menebak kata, di mana guru menunjukkan huruf tertentu dan anak-anak mencoba menebak kata sederhana yang dimulai dengan huruf itu.

Misalnya, saat melihat huruf "A", anak-anak bisa menebak kata "apel" atau "ayam". Aktivitas ini merangsang kreativitas anak serta menambah kosakata yang mereka miliki.

Sebagai penutup, anak-anak diajak untuk membedakan huruf kapital dan huruf kecil. Guru menyiapkan pasangan kartu yang berisi huruf besar dan kecil, setelah itu anak-anak diminta untuk mencocokkannya dengan benar. Aktivitas ini bertujuan untuk melatih konsentrasi, ketelitian, serta pemahaman anak bahwa huruf memiliki dua bentuk yang berbeda, tetapi bunyinya tetap sama.

Secara keseluruhan, penggunaan flash card ini tidak hanya mempermudah anak dalam mengenali huruf, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka yang berusia 4–5 tahun. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan flash card adalah solusi terhadap masalah kurangnya media belajar yang menarik di PAUD Al-Ansor Bina Bangsa. Penggunaan alat ini tidak hanya meningkatkan kemampuan mengenal huruf, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar anak, menciptakan suasana belajar yang aktif, dan mendukung pengembangan literasi awal.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diartikan bahwa penerapan permainan “flash card” memberikan efek positif pada perkembangan kemampuan mengenal huruf bagi anak-anak berusia 4–5 tahun di PAUD Al-Ansor Bina Bangsa. Melalui aktivitas bermain menggunakan media “flash card”, anak-anak menunjukkan kemajuan dalam mengenali huruf, baik dari segi bentuk, suara, maupun keahlian dalam menyebutkan huruf dengan tepat. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang lebih mudah menyerap informasi lewat media visual yang menarik, cerah, dan sederhana.

Selain memajukan kemampuan kognitif, pemanfaatan “flash card” juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan ketertarikan anak untuk belajar. Anak-anak tampak lebih antusias, bersemangat, serta aktif terlibat selama proses pembelajaran. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan karena anak tidak merasa terbebani, melainkan merasa seperti sedang bermain. Kondisi ini menandakan bahwa media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan lebih efektif untuk meningkatkan partisipasi anak daripada metode ceramah atau sekadar penjelasan.

Dari sisi sosial-emosional, permainan “flash card” juga memberikan dampak yang signifikan. Anak-anak belajar untuk berinteraksi, menunggu giliran, serta menghargai teman-teman mereka saat kegiatan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui

“flash card” tidak hanya berfokus pada penguasaan kemampuan mengenal huruf, tetapi juga pada perkembangan sikap sosial yang penting dalam pendidikan anak usia dini.

Peranan guru dalam penggunaan “flash card” juga sangat penting untuk keberhasilan kegiatan tersebut. Guru yang kreatif dalam memberikan penjelasan, mengulangi materi, serta memberikan dorongan berupa pujian ketika anak berhasil, dapat meningkatkan rasa percaya diri dan semangat belajar anak. Dengan demikian, keberhasilan penggunaan “flash card” tidak hanya dipengaruhi oleh medianya, tetapi juga oleh strategi dan kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa permainan “flash card” efektif dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf sekaligus meningkatkan minat belajar anak usia dini. Oleh karena itu, media ini dapat diadopsi sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak di PAUD.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa penggunaan permainan flash card sangat manjur dalam meningkatkan kemampuan anak usia 4–5 tahun di PAUD Al-Ansor Bina Bangsa untuk mengenal huruf. Flash card membantu anak dalam mengenali bentuk dan suara huruf dengan lebih baik karena alat ini menampilkan simbol dengan jelas, menarik, dan melibatkan pengulangan.

Di samping meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam literasi dasar, permainan flash card juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Anak-anak terlihat lebih bersemangat, aktif, dan termotivasi selama proses belajar. Selain itu, aktivitas menggunakan flash card juga ikut mendukung perkembangan sosial-emosional anak, seperti belajar untuk sabar menunggu giliran, menghargai teman, dan membangun rasa percaya diri. Keberhasilan pelaksanaan sangat tergantung pada kreativitas guru dalam mengatur aktivitas, memberikan instruksi, serta memberikan dorongan positif kepada anak. Oleh karena itu, penelitian ini menunjukkan bahwa flash card adalah alat sederhana tetapi efektif yang bisa digunakan oleh guru PAUD untuk mendukung perkembangan kemampuan mengenal huruf dan membangun karakter pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, A. N. (2023). Pengaruh Media Flash card Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun. Thesis: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. <http://etheses.uinmalang.ac.id/33309/>
- Arifudin, O. (2022). Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis). Bandung: CV Widina Media Utama.
- Astuti, M. A., dkk. (2021). Pemanfaatan Media Flash Card untuk Pengenalan Huruf pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 45–52.
- Dewi, R., Puspitasari, E., & Kurnia, R. (2021). Pengembangan Media Kartu Huruf Elektrik untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Tambusai*, 5(3), 9600–9609. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2532>
- Febiola, S., & Yulsyofriend, Y. (2020). Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1026–1036.
- Febrianto, K., Yustitia, V., & Irianto, A. (2020). Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Media Flash card di Sekolah Dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 16(29), 92–98. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no29.a2273>
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psypathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2). <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>
- Ilmaya. (2019). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Media Flash card pada Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal At Tayyibah Candi Sidoarjo.
- Muhith, A., Agustina, U. W., Bahtiar, Y., & Afidah, N. (2020). The Development of Interactive Magic Card (IMC) based on Flash Card. *Journal of Research on English and Language Learning*, 1(1), 17.
- Nafsiyah, H. (2021). Pengaruh Media Flash card dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>
- Nida, M. A. A., Parmiti, D. P., & Sukma, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(1), 16–31. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25393>
- Ningrum, W. R., & Abdullah, S. M. (2021). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Literasi Membaca Anak Usia Dini melalui Aplikasi “Y.” *Conference of Elementary Studies*

Proceedings, 390–402.

<http://journal.umsurabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/7893>

Purwati, T. (2021). Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(5), 360–369.

Putra, N. A., Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2018). Pengembangan Multimedia Flashcard untuk Pembinaan di Singaraja. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 30–39. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20260>

Safitri, W. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II di SDI Integral Luqman Al Hakim 02 Batam. *Jurnal As Said*, 1(2), 52–59.

Siti Nurul Fazriah, Darmiyanti, A., & R., N. R. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Media Permainan Kotak Huruf Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 86–95. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7376>

Supriani, Y. (2023). Partisipasi Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Plamboyan Edu*, 1(1), 95–105.

Susanto, A. (2021). Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori.

Suyanto, S. (2020). Pembelajaran Anak Usia Dini yang Bermakna dan Menyenangkan. Yogyakarta: LaksBang Pressindo.

Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>

Tiningsih, E. D. (2020). Pengembangan Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 399–408. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1729>

Ulfah, U. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar*, 2(1), 1–9.

Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718–1728. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>

smodilasti, Adisti. (2018). Pengembangan Media Stimulasi Kognitif Berbasis Flashcard untuk Anak Usia 5–6 Tahun. Tesis. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Putra, I.K.A., Jampel, I.N., & Sudatha, I.G.W. (2018). Pengaruh Media Flashcard Bilingual Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Permulaan pada Anak TK Gugus Mawa Denpasar Selatan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6(3).

- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Tematik: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2).
- Yerni, Y. I., Israwati, Yuhasriati, Suhartati, Dina, A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Bilangan Melalui Kaleng Angka Bagi anak usia Dini Di TK Bustanul Athfal Ceurih Banda aceh, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD)* Vol.7, No.4, Pg.46-56.