

# Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini

Andepi Daryana<sup>1\*</sup>, Reni Rahmawati<sup>2</sup>, Dede Hidayat<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> STAI Siliwangi Garut, Indonesia

\*E-mail: [paud.garut@gmail.com](mailto:paud.garut@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenali huruf yang disebabkan oleh pembelajaran yang kurang variatif dan belum optimalnya penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (library research), dengan sumber data berupa buku, jurnal ilmiah, dan penelitian terdahulu yang relevan. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif-kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil kajian menunjukkan bahwa media flashcard efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf karena mampu memberikan stimulasi visual yang konkret, menarik, serta mendukung proses pengulangan yang memperkuat daya ingat anak. Selain itu, penggunaan flashcard juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan. Media ini juga terbukti sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui pengalaman langsung, visual, dan bermain. Dengan demikian, penggunaan media flashcard dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif, inovatif, dan relevan dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini secara optimal.

**Kata kunci:** media flashcard, kemampuan mengenal huruf, anak usia dini, motivasi belajar, pembelajaran visual

## Abstract

This study aims to examine the effectiveness of using flashcard media in improving letter recognition skills in early childhood. The background of this study is based on the low ability of children to recognize letters, which is influenced by less varied learning methods and the suboptimal use of instructional media that align with children's developmental characteristics. This study employs a qualitative approach with a library research method, utilizing data sources from books, scientific journals, and relevant previous studies. The data analysis technique is conducted using a descriptive-qualitative approach through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings indicate that flashcard media is effective in enhancing letter recognition skills as it provides concrete and engaging visual stimulation and supports repetitive learning processes that strengthen children's memory. Furthermore, the use of flashcards increases student engagement and learning motivation through interactive and enjoyable activities. This media is also proven to be suitable for early childhood characteristics, as children learn best through direct experience, visual stimuli, and play-based activities. Therefore, the use of flashcard media can serve as an effective, innovative, and relevant instructional strategy in optimizing early childhood letter recognition skills.

**Keywords:** flashcard media, letter recognition, early childhood, learning motivation, visual learning

## PENDAHULUAN

Perkembangan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini merupakan salah satu fondasi utama dalam kesiapan literasi yang akan sangat memengaruhi keberhasilan anak dalam tahap pendidikan selanjutnya (Lisna Juliana, 2025). Pada masa usia dini, anak berada pada fase perkembangan yang sangat pesat, khususnya dalam aspek bahasa dan kognitif. Kemampuan mengenal huruf tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca secara teknis, tetapi juga mencerminkan kesiapan anak dalam memahami simbol-simbol bahasa sebagai representasi makna. Oleh karena itu, pengenalan huruf sejak dini menjadi bagian penting dalam stimulasi perkembangan bahasa anak yang harus dilakukan secara tepat, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Namun, dalam praktik pendidikan anak usia dini, masih ditemukan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf. Banyak anak yang mengalami

kesulitan dalam membedakan bentuk huruf, mengingat simbol huruf, serta mengaitkan huruf dengan bunyi yang sesuai. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya efektif dalam memberikan stimulasi yang optimal terhadap perkembangan kemampuan literasi awal anak. Salah satu faktor yang melatarbelakangi permasalahan tersebut adalah pendekatan pembelajaran yang masih cenderung konvensional dan kurang variatif, di mana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah atau penugasan tanpa melibatkan media yang menarik dan sesuai dengan dunia anak.

Selain itu, karakteristik anak usia dini yang cenderung aktif, memiliki rentang perhatian yang pendek, serta lebih tertarik pada hal-hal yang bersifat visual dan konkret, sering kali belum sepenuhnya diakomodasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang bersifat abstrak dan monoton dapat menyebabkan anak mudah merasa bosan, kurang termotivasi, dan tidak tertarik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan mengenal huruf (Fadhilah & Ekowati, 2025). Akibatnya, proses internalisasi konsep huruf menjadi kurang optimal, sehingga anak mengalami hambatan dalam tahap perkembangan literasi berikutnya.

Permasalahan lain yang turut memengaruhi rendahnya kemampuan mengenal huruf pada anak adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan edukatif (Shofiyyah, Nilna Azizatus, Tedy Sutandy Komarudin, 2023). Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat bantu yang dapat menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh anak (Nawawi, 2020). Namun, dalam kenyataannya, tidak semua pendidik memanfaatkan media secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Keterbatasan kreativitas, waktu, maupun pemahaman terhadap pentingnya media pembelajaran menjadi faktor yang menyebabkan penggunaan media belum optimal. Hal ini berdampak pada kurangnya variasi dalam penyampaian materi, sehingga anak tidak mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Di sisi lain, perkembangan teknologi dan perubahan lingkungan sosial juga turut memberikan pengaruh terhadap pola belajar anak (Kolompoy, 2026). Anak-anak saat ini lebih akrab dengan media digital yang bersifat visual dan interaktif, sehingga mereka cenderung memiliki ekspektasi yang lebih tinggi terhadap bentuk pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Jika pembelajaran di sekolah tidak mampu mengimbangi kebutuhan tersebut, maka anak akan kehilangan minat belajar, termasuk dalam mengenal huruf (Qudsi Mutawakil Husaini et al., 2025). Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik untuk menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya edukatif, tetapi juga mampu menarik perhatian dan minat anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini secara efektif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media flashcard (Tannil & Ilhami, 2025). Media flashcard merupakan kartu bergambar atau bertuliskan huruf yang disajikan secara menarik dan dapat digunakan dalam berbagai aktivitas bermain sambil belajar. Penggunaan flashcard memungkinkan anak untuk belajar mengenal huruf melalui stimulasi visual yang kuat, pengulangan yang menyenangkan, serta interaksi langsung dengan guru maupun teman sebaya.

Media flashcard memiliki keunggulan dalam membantu anak mengingat bentuk huruf melalui asosiasi visual yang jelas dan menarik (Kholidah et al., 2026). Selain itu, penggunaan flashcard juga dapat dikombinasikan dengan berbagai metode pembelajaran, seperti permainan, tanya jawab, maupun kegiatan kelompok, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses belajar. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi bersifat monoton, melainkan menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Dengan mempertimbangkan berbagai permasalahan yang melatarbelakangi rendahnya kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini serta pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, maka penggunaan media flashcard menjadi salah satu solusi yang relevan untuk diterapkan. Oleh karena itu, penelitian mengenai penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini menjadi penting untuk dilakukan, guna memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif,

inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi literatur (*library research*) untuk mengkaji secara mendalam penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini (John W. Creswell, 2013). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena secara komprehensif melalui analisis konsep, teori, serta temuan-temuan penelitian terdahulu, bukan melalui pengukuran angka atau pengujian hipotesis secara statistik. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat menginterpretasikan berbagai pandangan ilmiah yang relevan sehingga menghasilkan pemahaman yang utuh dan kontekstual mengenai efektivitas penggunaan media flashcard dalam pembelajaran anak usia dini.

Jenis penelitian studi literatur digunakan karena sumber data yang dianalisis berupa data sekunder yang diperoleh dari berbagai referensi ilmiah. Sumber data tersebut meliputi buku teks pendidikan anak usia dini, jurnal nasional dan internasional bereputasi, artikel ilmiah, prosiding seminar, laporan penelitian, serta sumber daring yang kredibel dan relevan dengan topik penelitian. Literatur yang dipilih difokuskan pada kajian mengenai perkembangan bahasa anak usia dini, kemampuan mengenal huruf, media pembelajaran, serta penggunaan media flashcard dalam konteks pendidikan. Pemilihan sumber dilakukan secara selektif dengan mempertimbangkan aspek relevansi, validitas, kredibilitas penulis, serta kebaruan publikasi, dengan prioritas pada sumber yang diterbitkan dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis. Tahap pertama adalah identifikasi literatur, yaitu proses penelusuran berbagai sumber menggunakan kata kunci seperti “media flashcard,” “letter recognition,” “early childhood literacy,” “pengenalan huruf anak usia dini,” dan istilah lain yang relevan. Tahap kedua adalah seleksi literatur, di mana peneliti menyaring dan memilih sumber yang paling sesuai dengan fokus penelitian serta mengevaluasi kualitas isi dan metodologi dari setiap referensi. Tahap ketiga adalah dokumentasi, yaitu proses pencatatan dan pengelompokan data berdasarkan informasi penting seperti nama penulis, tahun terbit, judul penelitian, serta temuan utama yang berkaitan dengan penggunaan media flashcard dan kemampuan mengenal huruf.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif-kualitatif dengan pendekatan tematik. Proses analisis dimulai dengan reduksi data, yaitu memilih dan memfokuskan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian naratif yang sistematis berdasarkan tema-tema utama, seperti konsep kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini, karakteristik media flashcard, serta implementasi penggunaannya dalam pembelajaran. Tahap berikutnya adalah interpretasi data, yaitu mengkaji, membandingkan, dan mensintesis berbagai temuan dari literatur yang berbeda untuk menemukan pola, hubungan, serta kesesuaian antar konsep.

Untuk meningkatkan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi dari berbagai referensi yang berbeda guna memastikan konsistensi dan keakuratan data. Selain itu, peneliti juga melakukan *cross-check* terhadap sumber-sumber yang digunakan agar hasil analisis memiliki tingkat validitas yang tinggi dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Langkah terakhir dalam penelitian ini adalah penarikan kesimpulan secara konseptual berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Kesimpulan disusun dengan mengintegrasikan berbagai teori dan hasil penelitian terdahulu sehingga menghasilkan pemahaman yang komprehensif mengenai penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Dengan menggunakan metode studi literatur, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis yang kuat serta menjadi referensi praktis bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### **Media flashcard efektif meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini**

Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini merupakan strategi pembelajaran yang efektif karena memadukan stimulasi visual, repetisi, dan interaksi langsung dalam proses belajar (Maemunah et al., 2025). Secara sintaksis, penerapan media flashcard diawali dengan tahap pendahuluan, di mana guru melakukan apersepsi untuk mengaktifkan pengetahuan awal anak, misalnya dengan menyanyikan lagu alfabet atau menunjukkan benda-benda yang familiar bagi anak. Tahap ini bertujuan membangun kesiapan belajar sekaligus menarik perhatian anak. Selanjutnya, pada tahap inti, guru mulai memperkenalkan flashcard yang berisi huruf-huruf secara bertahap, baik huruf vokal maupun konsonan. Guru tidak hanya menunjukkan kartu, tetapi juga mengucapkan bunyi huruf secara jelas, kemudian diikuti oleh anak secara bersama-sama maupun individu. Proses ini dilakukan secara berulang (drilling) agar anak dapat mengingat bentuk dan bunyi huruf secara simultan. Selain itu, guru dapat mengembangkan aktivitas dengan mengaitkan huruf dengan gambar atau benda konkret, misalnya huruf "A" dengan gambar apel, sehingga terjadi asosiasi antara simbol huruf dan maknanya.

Dalam tahap pengaplikasian yang lebih interaktif, flashcard dapat digunakan dalam berbagai bentuk permainan edukatif, seperti permainan tebak huruf, mencocokkan huruf dengan gambar, atau menyusun kartu menjadi urutan alfabet (Abrar, 2025). Anak juga dapat diajak untuk mencari huruf tertentu di antara beberapa kartu yang ditampilkan secara acak, yang bertujuan melatih kemampuan diskriminasi visual dan daya ingat. Aktivitas lain yang dapat dilakukan adalah permainan kelompok, di mana anak bekerja sama untuk mengelompokkan huruf vokal dan konsonan atau menyusun kata sederhana dari beberapa kartu huruf. Melalui kegiatan ini, tidak hanya kemampuan mengenal huruf yang berkembang, tetapi juga keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi.

Efektivitas media flashcard terletak pada kemampuannya dalam memberikan stimulasi visual yang menarik dan konkret, sehingga sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang masih berada pada tahap berpikir konkret (Ema marhamah et al., 2025). Warna yang mencolok, ukuran huruf yang jelas, serta desain yang menarik membuat anak lebih mudah memusatkan perhatian dan mengingat informasi. Selain itu, penggunaan flashcard secara berulang memungkinkan terjadinya penguatan memori jangka panjang, sehingga anak tidak hanya mengenali huruf secara sementara, tetapi mampu mengingatnya dalam jangka waktu yang lebih lama. Proses pengulangan ini juga membantu anak dalam mengaitkan bentuk huruf dengan bunyinya, yang merupakan dasar penting dalam perkembangan kemampuan membaca.

Pada tahap penutup, guru melakukan refleksi dengan mengajak anak mengulang kembali huruf-huruf yang telah dipelajari, baik melalui tanya jawab maupun permainan ringan. Guru juga memberikan penguatan positif terhadap anak yang menunjukkan kemajuan, seperti mampu menyebutkan huruf dengan benar atau mengenali huruf secara mandiri. Penguatan ini penting untuk meningkatkan motivasi belajar anak serta membangun rasa percaya diri mereka. Dengan demikian, penggunaan media flashcard tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang sistematis dan menyenangkan. Melalui sintak yang terstruktur, pengaplikasian yang variatif, serta dukungan interaksi yang aktif, media flashcard terbukti mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini secara efektif, baik dari aspek kognitif maupun keterlibatan belajar anak secara keseluruhan.

#### **Flashcard meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak**

Flashcard dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak usia dini karena selaras dengan karakteristik perkembangan kognitif, emosional, dan perilaku anak yang masih berada pada tahap belajar melalui pengalaman konkret, visual, dan interaktif (Elrika et al., 2025). Secara psikologis, anak usia dini memiliki rentang perhatian yang relatif pendek, sehingga mereka membutuhkan stimulus yang menarik, variatif, dan mudah dipahami. Flashcard hadir dengan tampilan visual yang jelas, warna yang mencolok, serta bentuk yang sederhana namun bermakna, sehingga mampu menarik perhatian

anak secara cepat. Ketika perhatian anak telah terfokus, maka keterlibatan (engagement) dalam proses pembelajaran akan meningkat secara alami, karena anak merasa tertarik dan ingin terus berinteraksi dengan media tersebut.

Selain itu, keterlibatan anak juga meningkat karena penggunaan flashcard memungkinkan adanya interaksi langsung antara anak dengan guru maupun dengan teman sebaya. Pembelajaran tidak berlangsung secara satu arah, tetapi bersifat dialogis dan partisipatif (Sanusi et al., 2020). Misalnya, ketika guru menunjukkan kartu huruf dan meminta anak menebak atau menyebutkan bunyinya, anak secara aktif terlibat dalam proses berpikir dan merespons stimulus yang diberikan. Keterlibatan ini semakin kuat ketika flashcard digunakan dalam bentuk permainan, seperti tebak huruf, mencocokkan kartu, atau lomba menemukan huruf tertentu. Dalam situasi ini, anak tidak merasa sedang “belajar” dalam arti formal, melainkan sedang bermain, sehingga keterlibatan mereka muncul secara spontan tanpa tekanan.

Dari sisi motivasi, flashcard bekerja melalui mekanisme penguatan (reinforcement) yang bersifat langsung dan menyenangkan. Ketika anak berhasil mengenali huruf atau menjawab dengan benar, guru biasanya memberikan apresiasi berupa pujian, tepuk tangan, atau respons positif lainnya. Penguatan ini akan menimbulkan perasaan senang dan bangga pada diri anak, sehingga mendorong mereka untuk mengulangi perilaku yang sama. Dalam jangka panjang, hal ini akan membentuk motivasi intrinsik, yaitu dorongan belajar yang muncul dari dalam diri anak karena mereka merasa aktivitas tersebut menyenangkan dan memberikan kepuasan.

Lebih lanjut, flashcard juga meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang konkret dan mudah dipahami. Anak usia dini cenderung kesulitan memahami konsep abstrak, termasuk simbol huruf jika hanya dijelaskan secara verbal. Dengan adanya flashcard, huruf tidak lagi bersifat abstrak, tetapi menjadi sesuatu yang dapat dilihat, disentuh, dan dimainkan. Proses ini membantu anak merasa lebih “mampu” dalam belajar, karena mereka dapat memahami materi dengan lebih mudah (Tannil & Ilhami, 2025). Perasaan mampu (sense of competence) ini merupakan faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar, karena anak akan lebih percaya diri untuk mencoba dan mengeksplorasi hal-hal baru.

Selain itu, variasi penggunaan flashcard juga berkontribusi dalam menjaga motivasi belajar anak. Media ini dapat digunakan dalam berbagai aktivitas yang tidak monoton, sehingga menghindarkan anak dari rasa bosan. Guru dapat mengombinasikan flashcard dengan lagu, cerita, gerakan, atau permainan kelompok. Variasi ini menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan, sehingga anak selalu memiliki rasa ingin tahu terhadap kegiatan berikutnya. Rasa ingin tahu inilah yang menjadi dasar dari motivasi belajar yang berkelanjutan.

Dari perspektif sosial-emosional, penggunaan flashcard dalam kelompok juga dapat meningkatkan motivasi melalui interaksi sosial. Anak merasa senang ketika belajar bersama teman, saling menunjukkan kemampuan, atau bahkan bersaing secara sehat dalam permainan. Lingkungan belajar yang positif dan suportif ini memperkuat motivasi eksternal sekaligus mendorong perkembangan motivasi internal. Anak tidak hanya belajar untuk mendapatkan pujian dari guru, tetapi juga untuk berpartisipasi dalam kelompok dan mendapatkan pengakuan dari teman sebaya. Dengan demikian, kemampuan flashcard dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak tidak hanya terletak pada aspek visualnya, tetapi juga pada cara penggunaannya yang interaktif, variatif, dan memberikan penguatan positif. Kombinasi antara stimulus visual, aktivitas bermain, interaksi sosial, serta pengalaman keberhasilan yang berulang menjadikan flashcard sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menciptakan proses belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia dini.

### **Penggunaan flashcard mendukung pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini**

Penggunaan media flashcard dalam pembelajaran anak usia dini pada dasarnya dirancang mengikuti sintak pembelajaran yang selaras dengan karakteristik perkembangan anak yang belajar melalui pengalaman konkret, visual, dan aktivitas bermain. Pada tahap pendahuluan, guru memulai

dengan membangun suasana belajar yang menyenangkan dan menarik perhatian anak, misalnya melalui lagu alfabet, tepuk huruf, atau percakapan ringan tentang benda-benda di sekitar yang berkaitan dengan huruf tertentu. Pada tahap ini, flashcard belum langsung digunakan secara intensif, tetapi diperkenalkan secara sekilas untuk memancing rasa ingin tahu anak. Misalnya, guru menunjukkan satu kartu huruf dengan warna mencolok sambil bertanya, “Ini huruf apa ya?” sehingga anak terdorong untuk memperhatikan dan merespons.

Memasuki tahap inti, flashcard digunakan secara aktif melalui berbagai aktivitas yang melibatkan partisipasi anak. Guru memperlihatkan kartu huruf satu per satu, mengucapkan bunyinya dengan jelas, kemudian anak menirukan secara bersama-sama maupun individu (Popat, 2020). Selanjutnya, guru mengembangkan kegiatan menjadi lebih interaktif, seperti meminta anak mencari kartu dengan huruf tertentu yang disebar di lantai, atau mencocokkan kartu huruf dengan gambar benda yang memiliki awalan huruf yang sama. Contoh konkret, ketika guru menunjukkan huruf “B”, anak diminta mencari gambar “bola” atau “buku” yang sesuai. Aktivitas ini tidak hanya melibatkan aspek visual, tetapi juga gerakan fisik (kinestetik) dan interaksi sosial, sehingga sesuai dengan gaya belajar anak usia dini yang aktif dan tidak bisa diam dalam waktu lama.

Pada tahap berikutnya, guru dapat mengembangkan penggunaan flashcard dalam bentuk permainan yang lebih kompleks namun tetap menyenangkan. Misalnya, anak dibagi dalam kelompok kecil untuk bermain “tebak huruf,” di mana satu anak mengambil kartu secara acak lalu menyebutkan bunyinya, sementara teman lain menyebutkan contoh kata yang sesuai. Contoh lain adalah permainan “susun kata sederhana,” di mana anak menggunakan beberapa kartu huruf untuk membentuk kata seperti “ibu” atau “api.” Dalam kegiatan ini, anak tidak hanya mengenal huruf secara terpisah, tetapi mulai memahami hubungan antar huruf dalam membentuk makna. Kegiatan ini sangat konkret dan kontekstual, sehingga anak lebih mudah memahami dibandingkan hanya melalui penjelasan abstrak.

Pada tahap penutup, guru melakukan refleksi dengan mengajak anak mengulang kembali huruf-huruf yang telah dipelajari melalui cara yang menyenangkan, seperti kuis ringan atau permainan cepat menunjuk kartu. Guru juga memberikan penguatan positif terhadap partisipasi anak, baik dalam bentuk pujian maupun apresiasi sederhana, sehingga anak merasa dihargai dan termotivasi untuk belajar kembali. Seluruh rangkaian sintak ini menunjukkan bahwa penggunaan flashcard tidak hanya berfokus pada pengenalan huruf semata, tetapi juga dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang membutuhkan pembelajaran yang konkret, interaktif, variatif, dan menyenangkan. Dengan demikian, flashcard menjadi media yang efektif karena mampu mengintegrasikan aspek visual, gerak, bahasa, dan sosial dalam satu pengalaman belajar yang utuh dan bermakna.

### **Pembahasan**

Pembahasan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard memiliki efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini, yang dapat dijelaskan melalui berbagai perspektif teori pembelajaran dan perkembangan anak. Temuan bahwa flashcard mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf sejalan dengan teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget, khususnya pada tahap praoperasional, di mana anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik namun masih sangat bergantung pada stimulus konkret. Huruf sebagai simbol abstrak menjadi lebih mudah dipahami ketika disajikan melalui media visual seperti flashcard yang konkret, berwarna, dan menarik. Dengan demikian, penggunaan flashcard membantu menjembatani transisi dari pemahaman konkret menuju simbolik, sehingga anak dapat mengenali bentuk huruf sekaligus mengaitkannya dengan bunyi dan makna secara lebih efektif.

Selain itu, efektivitas flashcard dalam proses pengulangan (drilling) dan penguatan memori dapat dijelaskan melalui teori behavioristik yang dikemukakan oleh B. F. Skinner (Firmansyah & Saepuloh, 2022). Dalam teori ini, belajar dipandang sebagai hasil dari stimulus dan respons yang diperkuat melalui reinforcement. Ketika anak secara berulang melihat kartu huruf dan menyebutkan bunyinya, kemudian mendapatkan penguatan berupa pujian atau apresiasi, maka akan terjadi penguatan perilaku belajar tersebut. Proses ini memungkinkan terbentuknya kebiasaan mengenal huruf secara lebih permanen dalam memori jangka panjang. Oleh karena itu, penggunaan flashcard yang dilakukan secara berulang

dan konsisten terbukti efektif dalam memperkuat daya ingat anak terhadap simbol huruf.

Dari aspek keterlibatan dan motivasi belajar, temuan penelitian ini juga relevan dengan teori pembelajaran sosial dari Albert Bandura yang menekankan pentingnya interaksi, observasi, dan imitasi dalam proses belajar (Herly Janet Lesilolo, 2019). Penggunaan flashcard yang bersifat interaktif, baik melalui tanya jawab maupun permainan kelompok, memungkinkan anak untuk belajar tidak hanya dari guru, tetapi juga dari teman sebaya. Anak mengamati, meniru, dan kemudian mempraktikkan kemampuan mengenal huruf dalam situasi sosial yang menyenangkan. Hal ini memperkuat keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Lebih lanjut, peningkatan motivasi belajar yang ditunjukkan melalui penggunaan flashcard dapat dijelaskan melalui teori kebutuhan psikologis, khususnya konsep *sense of competence*. Ketika anak merasa mampu mengenali huruf melalui bantuan media yang mudah dipahami, maka akan muncul rasa percaya diri yang mendorong motivasi intrinsik. Hal ini sejalan dengan pandangan Howard Gardner dalam teori kecerdasan majemuk, di mana penggunaan media visual seperti flashcard dapat mengoptimalkan kecerdasan visual-spasial anak. Ketika kecerdasan ini terstimulasi dengan baik, anak akan lebih mudah memahami informasi dan merasa lebih nyaman dalam proses belajar.

Selain itu, penggunaan flashcard yang dikemas dalam bentuk permainan juga mencerminkan pendekatan konstruktivisme sebagaimana dikemukakan oleh Jerome Bruner. Dalam pendekatan ini, anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar. Aktivitas seperti mencocokkan huruf dengan gambar, menyusun kartu menjadi kata, atau mencari huruf tertentu merupakan bentuk pembelajaran aktif yang memungkinkan anak mengonstruksi pemahaman mereka sendiri terhadap konsep huruf. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena anak terlibat langsung dalam proses eksplorasi.

Di sisi lain, kesesuaian penggunaan flashcard dengan karakteristik anak usia dini juga dapat dijelaskan melalui teori sosiokultural dari Lev Vygotsky, khususnya konsep *zone of proximal development* (ZPD) (Titin Mariatul Qiptiyah, 2024). Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan *scaffolding* melalui penggunaan flashcard, seperti memberikan petunjuk, contoh, atau pertanyaan yang membimbing anak dalam mengenal huruf. Interaksi antara anak dengan guru maupun teman sebaya dalam penggunaan flashcard memungkinkan anak mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan jika belajar secara mandiri. Dengan demikian, pembahasan ini menegaskan bahwa efektivitas media flashcard dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini tidak hanya didukung oleh temuan empiris, tetapi juga memiliki landasan teoritis yang kuat dari berbagai perspektif, mulai dari perkembangan kognitif, behavioristik, pembelajaran sosial, hingga konstruktivisme. Integrasi antara stimulus visual, pengulangan, interaksi sosial, serta pengalaman belajar yang menyenangkan menjadikan flashcard sebagai media pembelajaran yang tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak secara menyeluruh.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flashcard merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Efektivitas ini terlihat dari kemampuan flashcard dalam menyajikan simbol huruf secara konkret, menarik, dan mudah dipahami, sehingga membantu anak mengaitkan bentuk huruf dengan bunyinya melalui proses visualisasi dan pengulangan yang bermakna. Dengan demikian, flashcard tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media yang mampu memperkuat daya ingat dan pemahaman anak terhadap konsep dasar literasi.

Selain itu, penggunaan flashcard terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak. Melalui penyajian yang interaktif dan dikemas dalam bentuk permainan, anak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran tanpa merasa tertekan. Kegiatan yang variatif, adanya interaksi sosial, serta pemberian penguatan positif turut mendorong munculnya motivasi intrinsik dan rasa percaya diri anak dalam belajar mengenal huruf. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan

dan sesuai dengan dunia anak memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan belajar.

Lebih lanjut, penggunaan flashcard juga terbukti mendukung pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yaitu belajar melalui pengalaman konkret, aktivitas bermain, serta interaksi langsung dengan lingkungan. Sintak pembelajaran yang sistematis, mulai dari pendahuluan, kegiatan inti, hingga penutup, memungkinkan proses belajar berlangsung secara terarah namun tetap fleksibel dan menyenangkan. Oleh karena itu, flashcard menjadi media yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, dan emosional dalam satu pengalaman belajar yang utuh. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa media flashcard memiliki kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini secara optimal. Penerapan yang tepat, variatif, dan didukung oleh peran aktif guru sebagai fasilitator akan semakin meningkatkan efektivitas penggunaan media ini dalam pembelajaran, sehingga dapat menjadi salah satu alternatif strategi yang relevan dan inovatif dalam pendidikan anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- AbRAR, M. T. (2025). Flash card media; belajar sambil bermain dalam mempermudah mengenal kata di Madrasah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 386–398.
- Elrika, A. J., Rahmadhani, R. M., & Ruby, A. C. (2025). The Use of Flash Card Media to Improve Recognition of Numbers 1-10 in Children with Mild Mental Retardation : A Case Study at SLB N X Kudus. *Jurnal Prajaiswara*, 6(2), 628–633. <https://doi.org/10.55351/prajaiswara.v6i2.183>
- Ema marhamah, Wahyudin, & Endah Fauziah. (2025). Implementasi Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B1 RA Nurani Anak Bangsa. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Ekonomi*, 3(2), 24–33. <https://doi.org/10.62495/jpime.v3i2.95>
- Fadhilah, I., & Ekowati, E. (2025). Media permainan kartu huruf dalam pembelajaran bahasa pada pendidikan anak di kb baitul ilmi sadar sriwijaya tahun pelajaran 2024/2025. *Unisan Jurnal: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan*, 04(09), 459–468.
- Firmansyah, D., & Saepuloh, D. (2022). Social Learning Theory: Cognitive and Behavioral Approaches. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(3), 297–324. <https://doi.org/https://doi.org/10.55927/jiph.v1i3.2317>
- Herly Janet Lesilolo. (2019). Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186–202. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v4i2.67>
- John W. Creswell. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design, Qualitative Inquiry and Research Design*.
- Kholidah, H., Sitompul, N. C., & Nurjati, N. (2026). Inovasi Pembelajaran Alfabet Melalui Flashcard Augmented Reality pada Siswa Pra-Sekolah di Kota Surabaya Tahun 2025. *Tafhim Al-'Ilmi : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 17(2), 449–467.
- Kolompoy, I. B. (2026). Pola pengasuhan anak usia dini di kelurahan kleak kota Manado. *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 11(10), 1–8.
- Lisna Juliana, S. M. U. (2025). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Metode Bermain Kartu Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Makarti Mukti Tama. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah*, 2(8), 1719–1727. <https://manggalajournal.org/index.php/cendekia/article/view/1583>
- Maemunah, Sari, Surya, Nur, & Sari. (2025). Penggunaan media flash cards dalam perkembangan bahasa anak usia dini di ra bani akhmad. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 500–518.
- Nawawi, M. I. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar: Tinjauan berdasarkan Karakter Generasi Z. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i2.216>
- Popat, Y. (2020). Microteaching: an Effective Tool To Enhance the Teaching Skills. *International Journal of Engineering Applied Sciences and Technology*, 5(8), 198–206. <https://doi.org/10.33564/ijeast.2020.v05i08.030>
- Qudsi Mutawakil Husaini, Wahyudin, & Risnayanti. (2025). Implementasi Media Balok Putar Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Ekonomi*, 3(2), 40–50. <https://doi.org/10.62495/jpime.v3i2.97>
- Sanusi, R., Dianasari, E. L., Khairiyah, K. Y., & Chairudin, R. (2020). Pengembangan Flashcard Berbasis Karakter Hewan untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 37. <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i2.745>
- Shofiyyah, Nilna Azizatus, Tedy Sutandy Komarudin, M. S. H. (2023). Innovations in Islamic Education Management within the University Context : Addressing Challenges and Exploring Future Prospects. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(2), 193–209. <https://doi.org/https://doi.org/10.31538/ndh.v8i2.3625>
- Tannil, R., & Ilhami, A. (2025). Pengaruh Media Flashcard Suku Kata terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(4), 3800–3807. <https://doi.org/10.54371/jlip.v8i4.7598>
- Titin Mariatul Qiptiyah. (2024). Teori perkembangan Kognitif Anak (Vygotsky). *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 204–220. <https://doi.org/https://doi.org/10.53515/cej.v5i1.5894>