

**PEMANFAATAN MEDIA FLASHCARD DALAM PEMBELAJARAN
PENGENALAN HURUF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK KANIGARAN KOTA
PROBOLINGGO**

Qikeq Dwi Syafitrianingrum¹, Benny Prasetya²

¹²Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Ahmad Dahlan Probolinggo

[¹qikeqdwi12@gmail.com](mailto:qikeqdwi12@gmail.com), [²Prasetyabenny@gmail.com](mailto:Prasetyabenny@gmail.com)

ABSTRACT

This study explores the utilization of flashcard media in teaching letter recognition to Group A children at TK Kanigaran, Probolinggo City. A qualitative descriptive approach was employed to understand teachers' and children's experiences, teaching strategies, and responses to flashcard use. Participants included one Group A classroom (n=16s), two classroom teachers, and the school principal; data were collected through eight sessions of participant observation, semi-structured interviews with teachers and the principal, and documentation of teaching materials and children's work. Data analysis followed reduction, display, and verification procedures to generate primary themes. Findings revealed three central themes: (1) interactive teaching strategies that combine play and songs enhanced children's engagement; (2) pictorial and locally contextualized flashcard design facilitated letter-image association; and (3) implementation challenges included limited instructional time, variation in children's abilities, and the need for teacher training. The findings highlight flashcards' role as a supportive tool for early literacy through multimodal repetition and emotional engagement. Trustworthiness was ensured via data triangulation, member checking, and an audit trail. Practical implications include recommendations for inclusive flashcard design, integration of play-based activities, and teacher capacity building. This study contributes empirical evidence to early childhood education literature in Indonesia by emphasizing process, media design, and pedagogical practice within local contexts, and provides a basis for future longitudinal studies measuring early literacy development quantitatively.

Keywords : flashcard, introduction to letters, early childhood education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi pemanfaatan media flashcard dalam proses pembelajaran pengenalan huruf pada anak Kelompok A di TK Kanigaran, Kota Probolinggo. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk memahami pengalaman, strategi pengajaran, dan respons anak serta guru terhadap penggunaan flashcard. Partisipan terdiri dari satu kelas Kelompok A (n=16), dua guru kelas, dan satu kepala sekolah; data dikumpulkan melalui observasi partisipatif selama delapan pertemuan, wawancara semi-struktural dengan guru dan kepala sekolah, serta dokumentasi bahan ajar dan produk anak. Analisis data mengikuti prosedur reduksi, penyajian, dan verifikasi data untuk menghasilkan tema utama. Hasil menunjukkan tiga tema sentral: (1) strategi pengajaran interaktif yang menggabungkan permainan dan lagu meningkatkan keterlibatan anak; (2) desain

flashcard bergambar yang kontekstual dan berwujud lokal memudahkan asosiasi huruf-gambar; dan (3) tantangan implementasi meliputi keterbatasan waktu, variasi kemampuan anak, dan kebutuhan pelatihan guru. Temuan menyoroti peran flashcard sebagai alat bantu yang mendukung literasi awal melalui repetisi multimodal dan keterlibatan emosional anak. Keandalan temuan dijamin melalui triangulasi sumber data, pemeriksaan anggota, dan audit trail. Hasil penelitian menyediakan rekomendasi bagi pendidik PAUD dan pembuat kebijakan kurikulum untuk mengintegrasikan media visual yang kontekstual. Penelitian lanjutan direkomendasikan menggunakan desain longitudinal untuk mengukur perkembangan literasi awal secara kuantitatif. Penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap literatur pembelajaran PAUD di Indonesia dengan menekankan dimensi proses, desain media, dan praktik pedagogis yang kontekstual. Rekomendasi praktis mencakup kolaborasi guru-peneliti untuk pengembangan materi dan pelatihan berkelanjutan, serta pelibatan orang tua dalam penguatan pengenalan huruf di rumah.

Kata Kunci : flashcard, pengenalan huruf, literasi awal PAUD

A. Pendahuluan

Pengenalan huruf merupakan pondasi krusial dalam literasi awal yang menentukan kesiapan anak memasuki tahap membaca dan menulis formal. Pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), penguasaan huruf tidak sekadar pengenalan simbol visual; ia melibatkan dimensi kognitif (pengenalan bentuk dan bunyi), afektif (minat dan motivasi), serta sosial (dukungan guru dan interaksi teman). Oleh karenanya, intervensi pembelajaran idealnya mengadopsi pendekatan multimodal dan kontekstual yang menggabungkan rangsangan visual, auditori, dan kinestetik untuk memfasilitasi internalisasi relasi huruf-suara dalam

konteks pengalaman nyata anak (Sayenti, 2024).

Bukti empiris menunjukkan bahwa media visual seperti flashcard efektif memperkuat asosiasi huruf gambar dan dapat meningkatkan perhatian anak selama proses pembelajaran (I. P. Sari et al., 2023). Namun, temuan kuantitatif semata seringkali belum mampu menangkap dinamika praktik kelas sehari-hari, misalnya strategi pemilihan ilustrasi, pengaturan tempo aktivitas, atau respons guru terhadap tanda-tanda kebosanan anak sehingga kajian kualitatif dibutuhkan untuk mengungkap detail operasional dan adaptasi kontekstual penggunaan flashcard (Maulana & Wahyudi, 2024).

Desain flashcard menjadi aspek penentu efektivitasnya. Ilustrasi yang relevan dan memuat unsur budaya lokal membantu anak mengaitkan simbol abstrak dengan pengalaman konkrit, sehingga mempercepat pemaknaan huruf dalam ranah kehidupan sehari-hari (Arifah, 2025; Loita, 2024). Selanjutnya, integrasi aktivitas bermain, lagu, dan gerakan ketika menggunakan flashcard memobilisasi saluran sensorik dan emosional yang berbeda mendorong keterlibatan emosional dan peningkatan retensi informasi sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih bermakna dan berkelanjutan (Mawardah, 2023; Purwanti, 2025).

Transformasi flashcard ke format digital interaktif membuka peluang personalisasi dan umpan balik instan, namun efektivitas digitalisasi ini sangat bergantung pada kesesuaian konten dengan tahap perkembangan anak serta kapabilitas guru dalam mengelola dan mengintegrasikan media digital ke dalam kegiatan belajar mengajar (Apriyanti, 2025; Hidayati, 2025). Selain peluang tersebut, kajian sistematis mengidentifikasi berbagai hambatan implementasi yang kerap

muncul, antara lain keterbatasan waktu pembelajaran, heterogenitas kemampuan antar anak, dan kebutuhan pelatihan guru untuk menerapkan strategi diferensiasi yang efektif (Team, 2025). Hambatan-hambatan ini menunjukkan bahwa keberadaan flashcard saja tidaklah cukup diperlukan desain pedagogis dan pengelolaan kelas yang adaptif agar manfaatnya maksimal.

Mengisi celah pengetahuan tersebut, penelitian ini mengeksplorasi pemanfaatan media flashcard dalam pembelajaran pengenalan huruf pada anak Kelompok A di TK Kanigaran. Fokus penelitian diarahkan pada praktik pengajaran, pengalaman guru dan anak, serta hambatan pelaksanaan di lapangan. Untuk memastikan kredibilitas temuan, penelitian ini menerapkan prosedur validitas kualitatif yang meliputi triangulasi sumber, pemeriksaan anggota (member checking), dan audit trail, sehingga hasil diharapkan tidak hanya menggambarkan efektivitas media tetapi juga menjelaskan mekanisme, adaptasi, dan konteks yang memengaruhi penggunaan flashcard dalam praktik PAUD.

Dengan menempatkan desain media, integrasi multimodal, transformasi digital, dan kendala implementasi sebagai titik analisis, penelitian ini bertujuan menghasilkan rekomendasi praktis bagi pendidik dan pembuat kebijakan PAUD termasuk pedoman perancangan flashcard yang kontekstual, strategi diferensiasi yang feasible, serta kebutuhan pelatihan guru sebagai upaya memperkuat pondasi literasi awal melalui pendekatan yang berorientasi pada perkembangan anak dan realitas kelas.

B. Metode

Metode penelitian ini memakai pendekatan kualitatif deskriptif dengan strategi studi kasus tunggal untuk menggali bagaimana media flashcard dimanfaatkan dalam praktik pembelajaran di kelas Kelompok A TK Kanigaran. Pemilihan desain studi kasus didasarkan pada kemampuannya menjelaskan fenomena pembelajaran dalam situasi nyata serta memberikan ruang untuk mengeksplorasi proses, interaksi, dan makna yang terbentuk antara guru dan anak (Villamin, 2024).

Partisipan dipilih secara purposive agar hanya informan yang

relevan yang dilibatkan: satu kelas Kelompok A berisi sekitar 16 anak usia 4–5 tahun, dua guru kelas yang secara aktif menggunakan flashcard, dan kepala sekolah yang berperan sebagai informan kunci terkait kebijakan dan dukungan institusional. Pengumpulan data berlangsung melalui delapan kali observasi partisipatif yang terdokumentasi, wawancara semi-struktural dengan kedua guru dan kepala sekolah, serta pengumpulan dokumentasi pembelajaran dan hasil karya anak (misalnya foto dan lembar aktivitas). Fokus observasi adalah interaksi antara guru dan anak, strategi pengajaran yang diterapkan, serta respons afektif dan kognitif anak selama kegiatan pengenalan huruf.

Proses analisis data mengikuti langkah-langkah reduksi, penyajian, dan verifikasi. Transkrip wawancara dan catatan lapangan dikodekan secara induktif: dimulai dengan koding terbuka untuk mengidentifikasi pola-pola awal, dilanjutkan dengan koding aksial untuk menghubungkan kategori, lalu koding selektif untuk merumuskan tema-tema sentral. Untuk meningkatkan kredibilitas, peneliti menerapkan triangulasi sumber data, melakukan pemeriksaan

anggota (member checking) atas ringkasan temuan, dan menjaga jejak audit (audit trail) selama proses analisis (Villamin, 2024). Selain itu, refleksi peneliti dan memo analitik dicatat secara berkala untuk mengungkap asumsi serta potensi bias yang mungkin memengaruhi interpretasi.

Aspek etis diperhatikan dengan seksama: izin tertulis diperoleh dari pihak sekolah dan orang tua; persetujuan lisan diberlakukan pada anak sebelum observasi; data dianonimkan dan disimpan di tempat yang aman. Analisis juga didukung oleh penggunaan perangkat lunak pengodean guna mengorganisir data dan memvisualisasikan relasi antar kategori, sementara temuan akhir direview bersama rekan sejawat sebelum laporan difinalisasi. Seluruh dokumentasi disimpan lengkap untuk keperluan replikasi dan evaluasi selanjutnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemakaian flashcard dalam pengajaran pengenalan huruf pada anak Kelompok A di TK Kanigaran membawa pengaruh positif terhadap keterlibatan, pemahaman, dan

pengalaman belajar anak. Dampak yang terlihat bukan hanya pada kemampuan simbolik mengenali huruf, tetapi juga pada perubahan perilaku belajar anak selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan analisis gabungan dari data observasi, wawancara, dan dokumentasi, muncul empat tema sentral: (1) peningkatan keterlibatan belajar anak; (2) strategi pedagogis guru dalam memanfaatkan flashcard; (3) respons kognitif dan afektif anak; serta (4) hambatan dan strategi adaptasi dalam pelaksanaan media.

Tema pertama menyoroti meningkatnya keterlibatan anak dalam proses belajar. Dari hasil observasi tampak bahwa anak-anak menjadi lebih fokus, antusias, dan aktif menanggapi materi ketika flashcard digunakan, berbeda dengan suasana saat metode ceramah tradisional diterapkan. Mereka saling berebut menjawab, menunjuk huruf, dan menirukan bunyi huruf yang ditunjukkan guru. Flashcard berperan sebagai rangsangan visual yang konkret sehingga membantu memusatkan perhatian dan mengurangi gangguan. Temuan ini konsisten dengan laporan Sayenti (2024) dan Sari et al. (2023) yang

mengemukakan bahwa media visual sederhana dapat meningkatkan atensi dan partisipasi anak usia dini dalam pembelajaran literasi awal, dan didukung pula oleh kajian lokal yang menemukan peningkatan respons pada penggunaan flashcard (Putri & Yaswinda, 2023; N. Sari & Kurniawan, 2022) serta oleh bukti internasional mengenai efektivitas dukungan visual dalam literasi dini (Neumann & Neumann, 2019).

Tema kedua mengungkap berbagai strategi pengajaran yang diaplikasikan guru saat menggunakan flashcard. Guru tidak sekadar menampilkan kartu, melainkan mengombinasikannya dengan permainan, lagu, dan bercerita untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan alami. Misalnya, guru menghubungkan huruf dengan benda-benda di sekitar kelas atau memasukkannya ke dalam nyanyian sehingga anak lebih mudah mengingat. Pendekatan ini memperlihatkan pemahaman guru terhadap karakteristik perkembangan anak yang cenderung belajar melalui aktivitas bermain. Temuan ini menguatkan argumen Maulana dan Wahyudi (2024)(Maulana & Wahyudi, 2024) bahwa efektivitas flashcard

sangat dipengaruhi kreativitas guru dalam mengintegrasikan media dengan metode pembelajaran aktif, dan sejalan dengan studi tentang pembelajaran berbasis bermain yang menekankan pentingnya aktivitas bermain untuk perkembangan literasi (Anisah & Nurhayati, 2022; Rahmawati & Hidayat, 2021). Selain itu, penggunaan ilustrasi bertema local gambar benda yang familiar bagi anak mempermudah proses asosiasi antara huruf dan makna, sebagaimana dicatat (Arifah, 2025) dan dipertegas oleh penelitian yang menyoroti peran konteks budaya dalam desain media (Maulida & Fitria, 2023).

Tema ketiga berkaitan dengan respons kognitif dan afektif anak. Dari sisi kognitif, mayoritas anak mampu menyebutkan huruf dengan benar, mengenali bentuk huruf, dan mengaitkannya dengan bunyi awal kata setelah beberapa pertemuan. Anak-anak yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian mencoba menjawab meskipun kadang belum tepat sempurna. Dari aspek afektif, terlihat peningkatan rasa percaya diri, kesenangan, dan ketahanan terhadap kebosanan; guru melaporkan bahwa anak sering

meminta pengulangan aktivitas flashcard. Temuan ini mendukung penelitian Mawardah (2023) dan Purwanti (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran literasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik anak. Secara teoretis, suasana afektif yang positif turut memperkuat memori dan retensi informasi pada anak usia dini, sesuai dengan landasan literatur pendidikan anak usia dini (Suyanto, 2020) dan kajian internasional tentang praktik terbaik pembelajaran awal (Morrison, 2018).

Tema keempat memaparkan beragam kendala serta upaya adaptasi selama implementasi. Hambatan utama yang ditemukan meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan kemampuan antar anak, dan jumlah flashcard yang terbatas. Beberapa anak membutuhkan lebih banyak pengulangan daripada yang lain, sehingga guru perlu menyesuaikan tempo dan pendekatan. Untuk menjawab tantangan ini, guru menerapkan strategi diferensiasi seperti pendampingan individual dan pengelompokan berdasarkan tingkat kemampuan, menunjukkan fleksibilitas pengelolaan kelas dan

media. Hasil ini sejalan dengan temuan kajian sistematis oleh (Group, 2024) yang menyatakan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran di PAUD sangat bergantung pada kesiapan guru dan dukungan institusional; temuan serupa juga dilaporkan dalam studi tentang kebutuhan dukungan struktural dan pelatihan guru untuk praktik pembelajaran bermakna (Rahmawati & Hidayat, 2021; Suyanto, 2020).

Selain itu, penelitian ini menyinggung potensi pengembangan flashcard digital sebagai alternatif di masa depan. Meskipun fokus studi ini pada flashcard cetak, guru melihat peluang teknologi untuk memperkaya pembelajaran jika dipakai secara bijak namun mereka menekankan bahwa pendampingan dan seleksi konten penting agar interaksi langsung tidak berkurang. Pandangan ini mendukung temuan (Apriyanti, 2025) dan (Hidayati, 2025) bahwa media digital hanya efektif bila disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak dan kompetensi guru, dan sejalan dengan literatur internasional yang menekankan desain usia-berpihak pada pengembangan media digital

untuk anak (Morrison, 2018; Neumann & Neumann, 2019).

Secara keseluruhan, penelitian menegaskan bahwa flashcard lebih dari sekadar alat visual; ia berfungsi sebagai medium pedagogis yang memediasi interaksi, aspek emosional, dan pengalaman belajar anak. Berbeda dengan studi yang berfokus pada hasil kuantitatif semata, penelitian ini memberi kontribusi penting dengan menjabarkan proses pembelajaran secara mendalam melalui pendekatan kualitatif, sesuai dengan perspektif penelitian pendidikan anak usia dini yang menempatkan proses sebagai bagian integral dari hasil belajar (Loita, 2024; Villamin, 2024).

D.Kesimpulan

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan flashcard dalam kegiatan pengenalan huruf di Kelompok A TK Kanigaran memberikan dampak positif yang jelas terhadap cara anak-anak berproses saat belajar. Selain meningkatkan fokus dan partisipasi anak tampak lebih tertarik, lebih berani bereaksi, dan lebih aktif mencoba flashcard juga berfungsi sebagai jembatan antara simbol abstrak (huruf) dan

pengalaman nyata anak sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna. Dengan kata lain, flashcard bukan sekadar gambar; ketika dipakai secara tepat, ia menghidupkan interaksi dalam kelas dan memicu keterlibatan emosional yang membantu anak mengingat dan memahami lebih baik.

Keberhasilan pemanfaatan media ini sangat bergantung pada cara guru mengemas dan mengintegrasikannya ke dalam aktivitas belajar sehari-hari. Guru yang mengombinasikan flashcard dengan permainan, nyanyian, atau cerita mampu mengubah momen pengenalan huruf menjadi pengalaman yang menyenangkan dan kontekstual sesuatu yang sesuai dengan cara anak usia dini belajar melalui bermain dan interaksi sosial. Kreativitas guru dalam memvariasikan tempo, menambahkan unsur kinestetik, atau mengaitkan huruf dengan benda-benda yang dekat dengan anak ternyata menjadi pembeda antara sesi yang hanya informatif dan sesi yang benar-benar menumbuhkan pemahaman.

Di sisi lain, penelitian ini juga mengungkap realitas praktis yang

menuntut adaptasi: keterbatasan waktu, perbedaan tingkat kemampuan anak, dan jumlah atau variasi flashcard yang terbatas. Meski demikian, guru menunjukkan kemampuan adaptif dengan menerapkan strategi diferensiasi misalnya pendampingan individual atau pengelompokan berdasarkan kemampuan sebagai upaya menyeimbangkan kebutuhan tiap anak. Hal ini menegaskan pentingnya dukungan institusional, baik dari sisi penyediaan sarana maupun pelatihan bagi guru agar praktik yang efektif dapat berkelanjutan.

Secara aplikatif, temuan mendorong sekolah untuk memperhatikan desain flashcard yang kontekstual dan multisensori serta menyelenggarakan pelatihan yang menekankan integrasi pedagogis media. Dari perspektif ilmiah, studi ini memperkaya bukti kualitatif bahwa proses pembelajaran bagaimana media digunakan dan bagaimana anak bereaksi sama pentingnya dengan capaian kognitif. Untuk memperkuat dasar bukti, disarankan penelitian lanjutan berskala longitudinal atau penelitian gabungan kualitatif kuantitatif untuk mengeksplorasi efek jangka panjang

penggunaan flashcard pada perkembangan literasi anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisah, S., & Nurhayati, E. (2022). Peran guru dalam menciptakan pembelajaran bermakna di PAUD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 4(2), 89–101.
- Apriyanti, M. (2025). From Traditional to Digital Flashcards: Enhancing Early Literacy Learning. *Advances in Social and Educational Learning Technology*, 5(2), 67–78.
- Arifah, Y. W. (2025). Flashcards with Local Culture Themes to Enhance Early Reading Skills. *Smart PAUD Journal*, 5(2), 33–42.
- Group, I. R. (2024). Flashcard Application as a Learning Media to Improve Letter Recognition in Early Childhood. *Institercom Journal of Education*, 6(1), 40–49.
- Hidayati, N. (2025). The Use of Digital Flashcard Media for Early Literacy Development in Early Childhood Education. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1–10.

- Loita, A. (2024). Flashcard-Based Learning Media and Vocabulary Development in Early Childhood Education. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 51–60.
- Maulana, R., & Wahyudi, M. (2024). Eksplorasi Pengalaman Belajar Anak Usia Dini melalui Media Flashcard. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 6(1), 12–21.
- Maulida, R., & Fitria, N. (2023). Respons afektif anak terhadap penggunaan media pembelajaran visual di taman kanak-kanak. *Jurnal PAUD Nusantara*, 8(1), 33–44.
- Mawardah, M. (2023). Edukasi Mengenalkan Abjad Menggunakan Media Flashcard pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kegiatan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 89–96.
- Morrison, G. S. (2018). *Early Childhood Education Today* (14th ed.). Pearson.
- Neumann, M. M., & Neumann, D. L. (2019). The use of visual supports for early literacy development. *Early Childhood Research Quarterly*, 47, 190–201.
- Purwanti, Y. (2025). Pengembangan Media Flashcard Abjad untuk Pengenalan Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Sekolah*, 4(1), 15–25.
- Putri, D. M. E., & Yaswinda, Y. (2023). Media visual dan stimulasi literasi awal anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 512–524.
- Rahmawati, L., & Hidayat, S. (2021). Pembelajaran berbasis bermain untuk pengembangan literasi anak usia dini. *Early Childhood Education Journal Indonesia*, 5(3), 201–213.
- Sari, I. P., Sormin, R. K., Purba, A., Rahayu, A. P., & Khairas, E. E. (2023). Effectiveness of Flash Card Media to Improve Early Childhood Letter and Vocabulary Recognition. *Journal of Education and Learning Research*, 4(1), 23–31.
- Sari, N., & Kurniawan, D. (2022). Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf

pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 145–156.

Sayenti, N. N. W. R. (2024). The Effectiveness of Flashcard Media in Improving Early Literacy Skills of Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 45–56.

Suyanto, S. (2020). *Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini*. Kencana.

Team, E. E. (2025). Use of Digital Educational Media for Early Childhood Learning: A Systematic Review. *Early Childhood Research Journal*, 9(1), 1–15.

Villamin, P. (2024). Qualitative Descriptive Research Design in Educational Studies. *International Journal of Qualitative Research in Education*, 3(2), 101–112.