

Flash Card sebagai Media dalam Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini

Dita Nailul Rohmah, Elan, Taopik Rahman^{1*}

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received Oktober 08, 2023

Revised November 11, 2023

Accepted Desember 30, 2023

Available online July 20, 2023

Kata Kunci:

Flash card, mengenal huruf, anak usia dini

Keywords:

Flash card, alphabet learn, early childhood



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf anak dini dan media flash card sebagai solusi dari permasalahan yang ada. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi. Berdasarkan observasi kemampuan mengenal huruf kelompok A masih belum berkembang sangat baik, ada beberapa anak yang belum mengenal huruf baik itu bentuk atau bunyi hurufnya. Flash card merupakan salah satu solusi dari media yang dapat menstimulasi perkembangan mengenal huruf anak usia dini

ABSTRACT

Early childhood education is a coaching effort aimed at children from birth up to the age of six which is carried out through the provision of educational stimulation to help physical and spiritual growth and development so that children are ready to enter further education. This research was conducted to determine the ability to recognize letter of children] and flash card media as a solution to existing problems. This research is included in qualitative research with observation and documentation data collection techniques. Based on observation, the ability to recognize letter in group A is still not very well developed, there are some children who do not know letters, either the shape or the sound of the letters. Flash card are a media solution that can stimulate the development of recognizing letter in early childhood.

1. PENDAHULUAN

Menurut Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa keemasan merupakan masa yang paling penting untuk menstimulasi aspek perkembangan pada anak usia dini terutama aspek perkembangan bahasa anak. Aspek ini

penting karena bahasa merupakan aspek yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti bicara, berinteraksi, dan menyanyi.

Bromley dalam (Fridani, Lara; Dhieni, 2014) menyebutkan empat aspek bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa berbeda dengan kemampuan berbicara. Bahasa merupakan suatu sistem tata bahasa yang relatif rumit dan bersifat semantik, sedangkan kemampuan berbicara merupakan suatu ungkapan dalam bentuk kata-kata. Bahasa ada yang bersifat reseptif (dimengerti, diterima) maupun ekspresif (dinyatakan). Contoh bahasa reseptif adalah mendengarkan

*Corresponding author

E-mail addresses: dita@gmail.com

dan membaca suatu informasi, sedangkan contoh bahasa ekspresif adalah berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain. Perkembangan bahasa perlu distimulasi untuk menunjang komunikasi dan interaksi anak dengan dunianya. Maka dari itu membutuhkan media pembelajaran yang mendukung perkembangan bahasa anak terutama pada aspek mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf menurut (Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik, 2008:330-331) yang dikutip dalam jurnal (Yulida Izatusholihah, Elan, 2021) adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda dan ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Jadi, kemampuan mengenal huruf, tanda, symbol, ciri, dari aksara dari aksara dalam melakukan tata tulis. Untuk mengenal huruf tersebut dapat dilakukan dengan media pembelajaran yang beragam dan sesuai.

Media pembelajaran yang tepat dapat merangsang potensi anak. (Pradana & Gerhni, 2019). Media sebagai alat bantu yang digunakan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang dapat mengkondisikan dan membelajarkan anak agar tercapainya

2. METODE

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi. Menurut Creswell, J. (1998:24), yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan - penemuan yang tidak dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur - prosedur statistik atau cara - cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian kualitatif secara umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsional organisasi, aktivitas social dan lain - lain (Rahmat, 2009). Adler & Adler (1987: 389) menyebutkan bahwa observasi merupakan salah satu dasar

tumbuh kembang dan potensi anak secara optimal. Media tersebut dapat berupa kartu kata atau sering kali disebut dengan *flash card*. Media *flash card* merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar dengan ukuran kurang lebih 25x30 cm. Bentuk gambar yang terdapat pada media *flash card* merupakan rangkaian diantara pesan yang disajikan dengan keterangannya. (Kumullah et al., 2019) menyebutkan bahwa pengaplikasian media *flash card* ini memberikan efek besar terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Metode pembelajaran *flash card* sebagai faktor eksternal memiliki dampak lebih besar dari pada kecerdasan sebagai faktor internal. Metode atau teknik dalam pembelajaran *flash card* ini dapat dengan cara bercakap - cakap, tanya jawab, bermain *eatbulaga*, mencocokkan *flash card* bergambar buah dengan huruf awal nama buah tersebut, menyanyikan lagu *alphabet*, atau kombinasi dengan *playdough*. Sehingga, besar harapan dengan menggunakan media *flash card* ini dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan yaitu mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini.

fundamental dari semua metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, khususnya menyangkut ilmu-ilmu sosial dan perilaku manusia. Observasi juga dipahami sebagai "andalan perusahaan etnografi" (Werner & Schoepfle, 1987: 257) dalam (Hasanah, 2017).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan di kelas A TK Negeri Pembina ditemukan beberapa anak masih belum mengenal huruf abjad dengan baik. Untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini tentu harus menggunakan media yang menyenangkan dan menarik. Maka dari itu, guru perlu melakukan perubahan dalam hal media pembelajaran agar

kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini dapat meningkat secara signifikan. Selain itu guru pun perlu merancang pembelajaran yang menarik sehingga dapat menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan. Pada saat ini beberapa siswa di kelas A TK Negeri pembina belum dapat mengenali huruf yang tertulis di media pembelajaran sehingga membutuhkan stimulasi dan bantuan dari guru untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf tersebut. Terlaksananya observasi ini dilakukan untuk melihat sejauh mana anak-anak di kelas A dapat mengenal huruf. Setelah dilakukannya observasi selama dua kali permasalahan yang terdapat di kelas A ini yaitu kemampuan bahasa sebagian anak masih rendah terutama dalam hal pengenalan huruf. Solusi yang dapat diberikan yaitu dengan menggunakan media *flash card* untuk menstimulasi pengenalan huruf bagi anak.

Pada observasi yang kedua guru menggunakan media *flash card* selama proses pembelajaran. Hal ini disambut dengan gembira oleh anak-anak, karena beragam permainan dapat dilakukan menggunakan *flash card* tersebut. Mulai dari bermain playdough untuk membentuk huruf yang terdapat di *flash card* guru dapat mengulang cara baca huruf yang terdapat di media lalu diikuti oleh anak, hal ini dilakukan secara berulang hingga anak mengenal bentuk huruf dan cara pengucapannya. Tentunya, dengan menggunakan media *flash card* dalam belajar membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Tan & Nicholson (1997, dalam Chen dan Chan, 2019) menunjukkan bahwa dengan menggunakan Flashcard dapat meningkatkan kecepatan pembaca yang buruk menjadi lebih baik. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Damayanti, dkk. (2016) media *flash card* merupakan media yang mampu menghadirkan kesenangan dan ketertarikan siswa pada kegiatan belajar-mengajar, dan dapat mengembangkan

daya ingat serta kemandirian peserta didik. Hal tersebut dikarenakan *flash card* merupakan bentuk media pembelajaran dan juga menjadi permainan edukatif. Akan tetapi, *flash card* tradisional memiliki beberapa keterbatasan (Viani, Eric. Taty Fauzy, 2023).

b. Pembahasan

Media *flash card* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis visual yang memegang peran sangat penting untuk mempermudah anak mengingat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran pada prinsipnya membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga materi yang ingin disampaikan dapat lebih mudah dipahami anak. Dengan kata lain anak akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disajikan oleh guru apabila dibantu dengan menggunakan media pembelajaran (Partikasari et al., 2014). Media ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan berbagai aspek seperti: mengembangkan memori, melatih pengendalian diri dan meningkatkan kosa kata (Hotimah 2010) dalam (Cahya & Sari, 2023).

Media *flash card* tergolong dalam media visual (gambar), media *flash card* memiliki beberapa kelebihan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Susilana dan Riyana (2009) dalam (Partikasari et al., 2014) antara lain:

- 1) Mudah dibawa kemana-mana; yakni dengan ukuran yang kecil *flash card* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas
- 2) Praktis; yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *flash card* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan.

- 3) Posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer
- 4) Gampang diingat; kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya
- 5) Menyenangkan; media *flash card* dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *flash card* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuatu perintah.

Menurut Arief Sadiman (Arifin 2012) dalam (Astrid Adisty, Rita Kurnia, 2021) terdapat beberapa manfaat media pembelajaran yaitu: memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat Verbalis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, membuat anak aktif dalam proses pembelajaran, mengatasi kesulitan mengajar guru. Bila guru mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran, maka guru dapat menggunakan media sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi sehingga siswa memahami materi yang disampaikan dan dapat diterima olehnya. Media *flash card* salah satu alat bantu yang dapat menstimulasi kemampuan mengenal huruf anak dini. Ketika menggunakan *flash card* anak dapat mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan dan beragam metode bermain sehingga anak tidak mudah bosan dan pembelajaran tidak monoton.

Dalam dunia pendidikan, sebelum anak mampu menulis dan membaca tentunya anak harus mampu mengenal huruf abjad dengan baik dan benar. Dalam mengenal huruf abjad anak tentunya tidak dapat tumbuh dengan sendirinya, tetapi harus distimulasi sejak

dini agar anak lebih mudah dalam mengenal huruf dan siap memasuki jenjang pendidikan formal selanjutnya.

Memperkenalkan huruf kepada anak menjadi penting untuk membantu anak dalam proses membaca dan menulis. Huruf dapat diperkenalkan kepada anak dengan memperdengarkan bunyi dan bentuk hurufnya (Iqromah, 2018). Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang terlihat sederhana. Namun kemampuan ini harus dikuasai oleh anak TK karena pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca. Untuk menguasai keterampilan mengenal huruf di TK diperlukan berbagai cara dalam proses pembelajaran dalam mengenal huruf sehingga anak-anak temotivasi untuk mempelajarinya dan mengenal huruf dengan baik.(Nesi Ratna Sari Dkk, 2021). Pengenalan huruf merupakan kegiatan yang melibatkan unsur pendengaran dan pengamatan. Kemampuan mengenal huruf dimulai sejak anak-anak dengan memegang atau membolakbalikkan kartu, tentunya pada anak-anak prasekolah, pengenalan huruf adalah program yang memusatkan perhatian pada kata-kata dan materi yang disampaikan melalui permainan dan aktivitas menarik yang memediasi pembelajaran (Nawafilaty 2018). Sejalan dengan tersebut megenal huruf untuk anak usia dini memang harus menggunakan metode bermain yang menyenangkan bagi anak agar anak tidak mudah bosan dan pembelajaran pun tidak monoton. Dengan demikian, menurut teori ki Hajar Dewantara dalam buku (Sujiono,2013 :140) menyebutkan bahwa melalui konsep belajar sambil bermain dapat melalukan minatnya sendiri tanpa dipengaruhi dari luar serta dapat mengembangkan pengetahuanya melalui permainan yang mereka lakukan serta meciptakan situasi yang menyenangkansehingga dapat merangsang dalam perkembangan bahasa anak (Yulida Izatusholihah, Elan, 2021). Lebih lanjut menurut (Adijah dkk, 2019:2) Menyebutkan kegiatan belajar

sambil bermain mengandung arti bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, gembira, aktif dan demokratis.

Mengenal huruf adalah penting bagi anak TK dan perlu diajarkan dengan metode bermain karena merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak membebani anak dan memerlukan energy sehingga anak dapat mempelajari bahasa secara utuh belajar sesuai yang diajarkan /diharapkan. Penggunaan permainan huruf membuat anak mulai bergairah membaca, mengenali huruf dari kontek, memperhatikan lingkungan dan membaca apapun disekitarnya seperti pada kemasan dan papan penunjuk (Yeni & Hartati, 2020).

4. KESIMPULAN

Pendidikan anak usia dini adalah tingkat awal yang harus ditempuh oleh anak sebelum mereka memasuki bangku sekolah dasar. Dalam artikel ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan *flash card* pembelajaran mengenal huruf dapat menjadi solusi yang baik untuk sekolah, orang tua, dan guru. Karena dengan menggunakan *flash card* anak dapat mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan dan menarik sehingga tidak ada kata bosan dan pembelajaran yang monoton bagi anak. Kemampuan mengenal huruf kelompok A atau umur 4 - 5 tahun dapat distimulasi sejak dini dengan metode atau media apapun salah satu nya *flash card* ini.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari dalam menyelesaikan jurnal ini banyak mendapat dukungan dari berbagai pihak. Tentunya dalam penulisan ini pun masih belum maksimal. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada TK Negeri Pembina yang sudah mengizinkan untuk melakukan observasi. Semoga penulisan artikel ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak lainnya.

6. REFERENSI

Nawafilaty, Tawaduddin. 2018.

"Pengaruh Media Flash Card Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A." JCE (Journal of Childhood Education) 1(1):21-32. doi: 10.30736/jce.v1i1.3

Astrid Adisty, Rita Kurnia, D. C. (2021). PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5, No 1, Oktober 2021. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 23-34.

<https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7603>

Cahaya, D. P., & Sari, Y. (2023). Penggunaan Flashcard Sebagai Media Dalam Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia Dini. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 65-72. <https://doi.org/10.30997/ejpm.v4i1.6692>

Fridani, Lara; Dhieni, N. (2014). Hakikat Perkembangan Bahasa Anak. *Metode Pengembangan Bahasa*, 1-28.

Hasanah, H. (2017). *Teknik-Teknik Observasi*. 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>

Iqromah, F. (2018). Identifikasi Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Hijaiyah Di Tk Se-Kecamatan Samigaluh Kulon Progo. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1, 11-24. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgpaud/article/view/10372>

Kumullah, R., Yulianto, A., & Ida, I. (2019). Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 36-42. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v7i2.301>

Nesi Ratna Sari Dkk. (2021). Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Kelompok A Di TK Bungong Seleupok Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 8.

Partikasari, R., Suryani, N. A., & Imran, R. F. (2014). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Bermainflash Card Subaca Di Paud Al- Anisa Bentiring Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(4), 1-19.

- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25-31. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
- Rahmat, P. S. (2009). Penelitian Kualitatif. In *Journal Equilibrium: Vol. 5 No. 9* (pp. 1-8). yusuf.staff.ub.ac.id/files/2012/11/Jurnal-Penelitian-Kualitatif.pdf
- Viani, Eric. Taty Fauzy, R. N. (2023). *JOTE Volume 4 Nomor 3 Tahun 2023 Halaman 339-347 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Efektivitas Permainan Pohon Kata dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini.* 4, 339-347.
- Yeni, A., & Hartati, S. (2020). Studi Literatur: Stimulasi Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata Di Taman Kanak-Kanak Alwidjar Padang. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 4(1), 608-616.
- Yulida Izatusholihah, Elan, dan H. Y. M. (2021). PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5, No 1, Oktober 2021. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 86-95. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7376>
- Adijah, I., Sulaeman, O., & Solihin. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Gerakan Nasional Indonesia Membaca (GNIM) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Waladuna, Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2 (2), 102-109.