

Penerapan Media *Flash Card* Dalam Pengenalan Huruf Bagi Anak Usia Dini

Annisa Rahmasari¹, Arda Sulis Mutiara², Devi Oktavia³, Muzakki⁴, Sri Hidayati⁵

^{1,2,3,4,5} Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

e-mail corresponden : annisarahmasari73@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya peningkatan aspek bahasa pada anak usia dini melalui media flash card. Pengenalan huruf pada anak usia dini harus menggunakan berbagai media dan cara agar anak dapat memahami huruf dengan baik dan benar. Bermain sambil belajar merupakan hal yang menyenangkan bagi anak usia dini, salah satunya dengan memberikan melalui media Flash card sebagai bentuk pengenalan huruf. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media Flash card dalam pengenalan huruf di TK Al-Firdaus Palangka Raya. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek 1 guru di kelas B1. Teknik pengumpulan data menggunakan interview (wawancara) dan observasi (pengamatan). Hasil penelitian yang diperoleh bahwa media flash card dikenalkan kepada anak melalui tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Media flash card dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak dalam pengenalan huruf dengan menggunakan warna dan gambar-gambar yang memikat bagi peserta didik. Selain itu dalam pengenalan huruf menggunakan media flash card anak-anak dituntut aktif. Sehingga media flash card dapat membantu menstimulasi otak dan merangsang daya ingat terhadap pengenalan huruf anak.

Kata Kunci : Media Flash card, Pengenalan Huruf, Anak Usia Dini

Abstract

This research is motivated by an increase in aspects of language in early childhood through flash card media. Letter recognition in early childhood must use various media and methods so that children can understand letters properly and correctly. Playing while learning is fun for early childhood, one of which is by providing flash cards as a form of letter recognition. Based on this, this study aims to determine the application of Flash card media in letter recognition at TK Al-Firdaus Palangka Raya. The research method used is descriptive qualitative with 1 teacher in class B1 as the subject. Data collection techniques using interviews (interviews) and observation (observation). The research results obtained that flash card media is introduced to children through the preparation, implementation and evaluation stages. Flash card media can be used as an interesting learning media for children in recognizing letters by using colours and attractive pictures for students. Besides that, in recognizing letters using flash card media, children are required to be active. So that flash card media can help stimulate the brain and stimulate memory for recognizing children's letters.

Keyword : Media Flash card, Letter Recognition, Early Childhood

PENDAHULUAN

Masa perkembangan pada anak usia dini disebut dengan istilah *golden age*, dengan keberlangsungan kecepatan pada pertumbuhan serta rasa ingin tahu yang tinggi dalam berbagai hal. Menurut Maria Montessori anak dapat menyerap pengalaman melalui berbagai indera yang dapat diamati sejak lahir sampai usia 6 tahun. Pemberian kebebasan pada anak akan memberikan keaktifan selama proses

pembelajaran dengan memilih hal yang disukai dan masa peka terhadap sesuatu (Elytasari, 2017).

Anak usia dini merupakan masa di mana anak senang bermain. Kegiatan bermain sangat penting bagi anak usia dini, karena melalui kegiatan bermain anak tidak hanya mengisi waktu, tetapi juga untuk mengembangkan imajinasi dan perkembangannya serta sebagai media belajar. Perkembangan pada anak secara optimal dapat terjadi dengan memahami berbagai pengetahuan dan strategi untuk menstimulasinya sehingga anak dapat berkembang dengan baik sesuai harapan (Khaironi, 2018).

Pendidikan Anak Usia Dini adalah tempat yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak. Perkembangan anak dalam PAUD terdiri atas 6 aspek perkembangan, yaitu: nilai agama dan moral, fisik motorik (motorik kasar dan motorik halus), sosial emosional, kognitif, bahasa dan seni (Pangastuti & Hanum, 2017). Salah satu perkembangan yang perlu diperhatikan adalah perkembangan bahasa anak yaitu pengenalan tentang huruf di mana pada usia 5-6 tahun sangat penting bagi anak dalam proses belajar membaca. Masa anak dapat menyebutkan simbol- simbol huruf, membaca nama sendiri, dan menuliskan nama sendiri. Akan tetapi, dalam pelaksanaannya di usia 5-6 masih banyak anak-anak yang belum mengenal huruf dari A-Z, sedangkan pada usia tersebut anak harus bisa membaca nama sendiri atau menuliskan nama sendiri (Andini, 2022). Perkembangan bahasa anak dapat dikembangkan melalui berbagai sarana dengan proses yang aktif dan kompleks, namun juga dengan melihat berbagai faktor yang mempengaruhinya (Enny Zubaidah, n.d.).

Mengenal huruf merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki anak karena dapat meningkatkan kreativitas serta keterampilan anak dalam berbahasa namun dalam penguasaan pengenalan huruf anak tidak memperoleh kemampuan secara instan melainkan melalui proses pembelajaran (Sumitra et al., 2020). Perkembangan bahasa pada anak di pengaruhi oleh beberapa faktor yang ada pada diri anak meliputi perkembangan kognitif, motivasi, minat belajar, dan emosi. Sedangkan faktor lainnya yaitu lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Kurangnya minat dan kemampuan anak menerima materi ajar yang disampaikan oleh guru, kurangnya stimulasi pengenalan huruf yang diberikan orang tua, dan juga pembelajaran pengenalan huruf di lembaga PAUD kurang efektif dan masih menggunakan cara-cara lama. Oleh karena itu, pengenalan huruf pada anak usia dini harus menggunakan metode yang baik dan menyenangkan untuk menarik perhatian anak agar dapat memahami huruf dengan baik dan benar (Pangastuti & Hanum, 2017).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat

merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar (Arsyad, 2019). Penggunaan media diharapkan mampu mempermudah pembelajaran yang telah diberikan. Salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenali huruf bagi anak adalah dengan cara mengadakan bermacam-macam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Cara mengenalkan huruf pada anak-anak akan terasa lebih efektif dengan menggunakan media gambar dan kartu huruf yang sering disebut *flash card*. Oleh karena itu, adanya media pembelajaran yang kreatif, mengajarkan huruf akan lebih mudah dipahami dan anak-anak tidak akan bosan dalam kegiatan belajar mengajar. Mengenal huruf atau abjad pada anak tidaklah tumbuh maupun muncul dengan sendirinya, tetapi harus diasah agar anak lebih mudah dalam mengenali serta memahami huruf tersebut dan agar anak siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Maya Sih Hika Pamungkas et al., 2021).

Penerapan pengenalan huruf dengan menggunakan media *flash card* juga pernah dilakukan oleh Ratna Pangastuti dan Siti Farida Hanum yang kemudian dijabarkan dalam sebuah artikel dengan judul "Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf". Peran media dalam sebuah pembelajaran merupakan hal yang terpenting karena digunakan sebagai pengantar atau perantara untuk menyampaikan sebuah pembelajaran (Pangastuti et al., 2017).

Penelitian yang dilakukan penulis berjudul "Penerapan Media *Flash card* Dalam Pengenalan Huruf Anak Usia Dini". Berdasarkan hasil penelitian di TK Al-Firdaus sendiri kemampuan anak dalam mengenal huruf masih kurang. Hal inilah yang kemudian melatarbelakangi diterapkannya media *flash card* dalam pengenalan huruf di TK Al-Firdaus Palangka Raya. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu melakukan observasi hanya kepada satu orang anak sedangkan penelitian ini mengobservasi banyak anak yang tergabung dalam kelas B1 TK Al-Firdaus Palangka. Sementara itu, persamaannya adalah media *flash card* yang digunakan sama-sama berbentuk persegi panjang berwarna putih polos dengan bagian depan terdapat huruf berwarna dan bagian belakang kartu merupakan gambar yang disertai nama dari benda yang ditunjukkan.

Flash card merupakan materi pembelajaran dengan menggunakan kartu-kartu yang memiliki gambar, teks, dan juga simbol untuk mempermudah penyampaian maksud dan tujuan dari materi yang diberikan. Beberapa kelebihan dari *flash card* diantaranya dapat disimpan di dalam tas karena ukurannya yang kecil, praktis dari segi pembuatan serta pemakaian, mudah diingat, dan memberikan kesan belajar sambil bermain pada anak usia dini. *Flash card* dipilih sebagai pemecahan masalah dalam keterampilan membaca sehingga sebelum anak mampu membaca dengan baik dan benar perlu adanya tahap awal dengan pengenalan huruf terlebih dahulu (Keterampilan et al., 2014)

Beberapa penelitian terdahulu juga telah memaparkan permasalahan yang berhubungan dengan penerapan media *flash card* ini. Diantaranya artikel yang ditulis oleh Artikel yang ditulis oleh Idzni Azhima dkk dengan judul "Penggunaan Media *Flash card* untuk Mengenalkan Matematika Permulaan pada Anak Usia Dini". Mengungkapkan bahwa menggunakan media *flash card* dalam kegiatan belajar anak usia dini dapat membantu mengembangkan aspek perkembangan anak, salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif. Dalam aspek perkembangan kognitif tersebut mencakup tentang pemahaman anak pada konsep matematika (Azhima et al., 2021).

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh I Made Ari Winangun dengan judul "Pengenalan *Life Science* bagi Anak Usia Dini melalui Media *Flash Card* Berkonten Lokal". Mengungkapkan bahwa *flash card* berkonten lokal khususnya tentang hewan dan tumbuhan sekitar merupakan suatu upaya pengenalan pembelajaran sains kehidupan kepada anak usia dini karena dengan *flash card* ini, anak akan mengenal berbagai jenis hewan dan tumbuhan yang ada di sekitarnya. Penelitian ini bertujuan untuk penguatan *life science* khususnya tentang hewan dan tumbuhan bagi anak yang (Widya Kumara, n.d.) dilakukan dengan proses penemuan berbagai jenis hewan dan tumbuhan yang ada di sekitarnya sehingga mampu meningkatkan daya tarik belajar, perkembangan kognitif anak, bahkan pengetahuan tentang kearifan lokal yang berkaitan dengan hewan dan tumbuhan.

Penulis mengangkat judul "Penerapan Media *Flash Card* Dalam Pengenalan Huruf Anak Usia Dini" yang dilakukan di TK Al-Firdaus Palangka Raya. Melalui media *flash card* ini anak mampu mengenal huruf. Penelitian yang dilakukan di TK Al-Firdaus Palangka Raya ini bertujuan untuk untuk mengetahui penerapan media *Flash card* dalam pengenalan huruf di TK Al-Firdaus Palangka Raya.

Berdasarkan hasil observasi pada awal penelitian di TK Al-Firdaus terlihat bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari penilaian harian anak, dimana ada beberapa anak yang masih belum mengenal huruf namun setelah dikenalkan dengan media *flash card* anak dapat lebih mudah mempelajari huruf. Oleh karena itu, dengan menerapkan media *flash card* pada anak peneliti mengharapkan kedepannya anak dapat lebih mudah memahami huruf, sehingga para pendidik dapat menciptakan atau mendidik anak menjadi pribadi yang berkualitas untuk masyarakat terutama untuk diri sendiri. Adapun tujuan penelitian ini adalah menguraikan terkait penerapan media *flash card* dalam pengenalan huruf bagi anak usia dini.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif yaitu sebuah metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan

dijabarkan secara deskriptif. Lokasi penelitian ini adalah TK Al-Firdaus Jl. Widuri II No. 4 Palangka Raya. Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2022. Subjek penelitian ini adalah 1 guru kelas B1 di TK Al-Firdaus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui Observasi (Pengamatan) dan Interview (wawancara). Melalui teknik ini didapatkan sejumlah data mengenai penerapan media *flash card* dalam pengenalan huruf bagi anak usia dini. Teknik analisis data mengacu pada teori Miles dan Huberman (Sugiyono, 2013), yaitu *data reduction*, *data display* dan *data conclusion drawing/verification*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran media dalam sebuah pembelajaran merupakan hal yang terpenting karena digunakan sebagai pengantar atau perantara untuk menyampaikan sebuah pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media *flash card* dalam pengenalan huruf. Menurut Arsyad media *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu (Arsyad, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bahwa di TK Al-Firdaus Palangka Raya terdapat beberapa media pembelajaran dalam pengenalan huruf, sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu KR sebagai berikut: "Media apa saja yang dipergunakan untuk memperkenalkan huruf pada peserta didik?". Ibu KR mengatakan bahwa: "di TK Al-Firdaus menggunakan banyak media pembelajaran untuk mengenalkan huruf yaitu wayang huruf, balok huruf, *flash card*, poster huruf, dan papan tulis".

Diantara beberapa media tersebut peserta didik yang ada di TK Al-Firdaus Raya menyukai media *flash card* sebagai media pembelajarannya. Hal ini diperkuat dengan pernyataan ibu KR yang mengatakan bahwa: "peserta didik di TK Al-Firdaus Palangka Raya, menyukai media *flash card* karena anak langsung terlibat dalam permainan". Media *flash card* yang digunakan di TK Al-Firdaus memiliki bentuk persegi panjang dengan panjang 9 cm dan lebar 6 cm, terbuat dari kertas tebal, berjumlah 26 lembar sesuai jumlah huruf. Huruf A sampai dengan Z dicetak dalam bentuk huruf kapital dan huruf kecil menggunakan warna-warna yang cerah sehingga menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan selama dalam penelitian, penerapan media *flash card* sebagai media pembelajaran yang dilakukan oleh guru di TK Al-Firdaus Palangka Raya sebagai berikut: a) Guru memperkenalkan satu persatu bentuk huruf dengan menunjukkan gambar huruf yang tertera pada *flash card* dan menjelaskan penyebutannya, hal ini dilakukan berulang-ulang serta meminta peserta didik untuk mengikutinya; b) Langkah berikutnya dibuat suatu permainan dalam sebuah kelompok yang terdiri dari 5 sampai dengan 6 peserta didik,

selanjutnya 26 lembar *flash card* dibagikan kepada masing-masing anggota kelompok secara acak; c) Cara bermain menggunakan *flash card* ini, guru menyebutkan salah satu huruf (misalnya huruf A), selanjutnya peserta bermain diminta untuk mencari huruf yang sudah dibagikan, bagi peserta didik yang mempunyai huruf A diminta menunjukkan kartu tersebut. Demikian seterusnya sampai seluruh huruf habis. Pada pelaksanaan permainan ini sifatnya terbuka, artinya guru maupun teman bermain dapat melihat kartu huruf yang dipegang seseorang, sehingga apabila ada peserta bermain tidak mengenali huruf yang disebutkan guru, maka teman yang lain bisa membantu. Guru juga memberikan *reward* bagi peserta didik yang kartunya lebih cepat habis yaitu mendapatkan predikat sebagai juara.

Berdasarkan pengamatan tersebut, pengenalan huruf kepada peserta didik dilakukan melalui sebuah permainan yang menarik. Melalui permainan menggunakan *flash card* ini guru mengajak peserta didik aktif dalam sebuah permainan. Keterlibatan peserta didik dalam permainan ini sangat nampak, karena semua anggota kelompok bermain mendapatkan giliran untuk menunjukkan bentuk huruf yang dipegangnya sesuai dengan yang disebutkan oleh guru. Suasana keceriaan pada saat bermain juga nampak dan peserta didik begitu menikmati permainan ini. Melalui permainan menggunakan media *flash card*, peserta didik tidak hanya diam menerima penjelasan tentang bentuk dan penyebutan huruf yang disampaikan oleh guru, tetapi juga aktif berusaha mencari huruf yang disebutkan guru, sehingga peserta didik lebih cepat dan mudah mengenal huruf. Bagi peserta didik yang masih belum sepenuhnya mengenal huruf dapat dibantu oleh teman-temannya melalui permainan *flash card* ini.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak berusia 0-6 tahun, Anak usia dini merupakan individu di mana anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat baik secara fisik, psikis, sosial, dan moral. Oleh karena itu, anak perlu diberikan berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya (Supriadi Dedi dan Tita Alfatiaga Irdianiza, 2020). Salah satunya adalah kemampuan dalam mengenal huruf.

Menurut Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik dalam (Andini, 2022), bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Pengenalan huruf seharusnya dilakukan pada usia 3-4 tahun, akan tetapi masih banyak anak usia 5-6 tahun masih belum mengenal atau kesulitan mengingat huruf. Padahal usia ini anak bisa membaca beberapa kata. Hal ini disebabkan karena kurangnya stimulasi

yang diberikan oleh orang tua dan guru, juga kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran (Supriadi Dedi dan Tita Alfatiaga Irdianiza, 2020). Oleh karena itu perlu adanya variasi penggunaan media pembelajaran yang dapat dilakukan guru agar kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf semakin meningkat dan tidak bosan dalam belajar.

Media pembelajaran sangat penting dalam pendidikan anak usia dini karena untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut Kustandi dan Sujipto dalam (Sri Widayati, 2020) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar-mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Selain itu menurut Adhani, Khofifah dan Yuanita menyatakan media pembelajaran adalah setiap sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk memperoleh tujuan tertentu (Putri et al., 2022). Berdasarkan hal tersebut, maka media pembelajaran merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran dan juga menyalurkan pesan untuk memperoleh makna yang disampaikan agar mencapai tujuan tertentu. Fungsi media pembelajaran dilakukan sebagai daya tarik sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, menarik, bersemangat, dan termotivasi dalam menjalani proses belajar mengajar. Anak juga belajar secara optimal apabila anak tertarik dan materi yang diberikan juga dapat diserap dengan baik (Pangastuti & Hanum, 2017).

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk pengenalan huruf yaitu media *flash card*. Menurut Maimunah Hasan (2009) dalam (Pangastuti & Hanum, 2017) *flash card* adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu. Sedangkan menurut Ambarini, *flash card* adalah kartu yang di dalamnya berisi huruf-huruf dari A sampai dengan Z (kapital dan kecil) dan diberi gambar serta kata untuk mendukung anak agar paham dan hafal abjad A hingga Z (Andini, 2022). Oleh sebab itu, maka media *flash card* adalah kartu yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang di dalamnya terdapat huruf A-Z (kapital dan kecil) dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf. Berdasarkan hasil penelitian di TK Al-Firdaus Palangka Raya, ada beberapa peserta didik yang belum mengenal huruf abjad dari A sampai dengan Z yang disebabkan oleh kurangnya stimulasi dari orang tua dalam mengenal huruf. Sehingga guru di TK Al-Firdaus Palangka Raya mencari media yang dianggap efektif, salah satunya menggunakan media *flash card* sebagai media yang digunakan untuk mengenalkan huruf.

Menurut Samekto S. Sastrosudirjo bahwa manfaat yang dapat diambil dari penerapan media *flash card* yaitu merangsang anak belajar aktif dan menumbuhkan

rasa percaya diri kepada anak (Andini, 2022). Selain itu, menurut Maimunah Hasan dalam (Pangastuti & Hanum, 2017) mengatakan bahwa manfaat media *flash card* dapat membaca dengan mudah, permainan *flash card* dapat membantu anak untuk mengenal huruf dengan mudah, dan mengembangkan daya ingat otak kanan. Penerapan media *flash card* di TK Al-Firdaus Palangka Raya dalam pengenalan huruf sejalan dengan manfaat tentang media *flash card*, peserta didik dituntut aktif dalam penerapannya dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Peserta didik tidak hanya dikenalkan huruf A sampai dengan Z, tetapi juga peserta didik juga aktif dan berusaha mencari huruf yang disebutkan guru, sehingga peserta didik lebih cepat dan mudah mengenal huruf. Sehingga media *flash card* dapat membantu menstimulasi otak dan merangsang daya ingat terhadap pengenalan huruf anak.

KESIMPULAN

Pengenalan huruf pada anak usia dini harus menggunakan metode yang baik dan menyenangkan untuk menarik perhatian anak agar dapat memahami huruf, salah satunya menggunakan media *flash card*. Penerapan media *flash card* di TK Al-Firdaus dalam pengenalan huruf kepada peserta didik dilakukan melalui sebuah permainan yang menarik. Melalui media *flash card* ini guru mengajak peserta didik aktif dalam sebuah permainan. Media *flash card* dikenalkan kepada anak melalui tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Peserta didik tidak hanya diam menerima penjelasan tentang bentuk dan penyebutan huruf yang disampaikan oleh guru. Akan tetapi juga aktif mencari huruf yang disebutkan guru, sehingga peserta didik lebih cepat dan mudah mengenal huruf.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran; Edisi Revisi* (Edisi Revi). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Andini, A. N. (2022). Jurnal Penelitian Anak Usia Dini *Pengaruh Media Flash card Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun*, 1(1), 1-11. Retrieved from <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/jpau>
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media *Flash card* untuk Mengkenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008-2016. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091>
- Elytasari, S. (2017). Esensi Metode Montessori Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.

Enny Zubaidah. (n.d.). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dan Teknik Pengembangan Di Sekolah.*

Keterampilan, P., Permulaan, M., Media, M., Rahman, F. B., Rahman, B., Sd, H., ... Yogyakarta, U. N. (2014). *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flash card Pada Siswa Kelas I Sdn Bajayau Tengah 2 Improving Early Reading Skill Through Flash card Media In 1 St Grade Students Of State Elementary School (Sdn) Bajayau Tengah 2. Jurnal Prima Edukasia (Vol. 2).*

Khaironi, M. (2018). *(Perkembangan Anak Usia Dini) Mulianah Khaironi Perkembangan Anak Usia Dini, (1), 1-12.* Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org>

Maya Sih Hika Pamungkas, Marini Magdalena, & Siti Zaenab. (2021). *Studi Literatur Penggunaan Media Flash card Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak. JoEE: Journal of Earlychildhood Education, 2(2), 56-64.* <https://doi.org/10.54438/joee.v2i2.249>

Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). *Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education, 1(1), 51-66.* <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.4>

Putri, A. S., Islam, U., & Sunan, N. (2022). *Early Childhood : Jurnal Pendidikan Pengaruh Media Flash card terhadap kemampuan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. 6(1), 121-130.*

Sri Widayati, K. R. A. (2020). *Media Pembelajaran PAUD.* PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif.* Bandung: Alfabeta.

Sumitra, A., Windarsih, C. A., Elshap, D. S., & Jumiatin, D. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Menggunakan Boneka Jari, 6(1), 2581-0413.*

Supriadi Dedi dan Tita Alfatiaga Irdianiza. (2020). *Peningkatan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini Melalui Media Flash card. Jurnal Edukha, 1, 1-15.*

Widya Kumara. (n.d.). *Pengenalan Life Science Bagi Anak Usia Dini Melalui Media Flash card Berkonten Lokal.*